

Videojuegos y aprendizaje: una sinergia virtuosa

Por: Valentina Isernia. 23/05/2024

En el amplio panorama de los medios interactivos, los videojuegos han ganado protagonismo no sólo como formas de entretenimiento, sino también como herramientas educativas y fuentes de conocimiento. Lejos de ser meramente objeto de controversias y prejuicios, han demostrado tener un impacto positivo en el desarrollo cognitivo, emocional y social de los jugadores

Desde los años ochenta, los videojuegos han sido objeto de un acalorado debate entre quienes los consideran un pasatiempo agradable o, en el mejor de los casos, inofensivo, y quienes los demonizan, creyendo que provocan comportamientos violentos o adicciones similares a las del alcohol o las drogas duras.

Tras cuarenta años de estudios científicos tenemos las ideas más claras. En primer lugar, es cierto que los videojuegos pueden tener efectos negativos en el bienestar mental de los jóvenes, pero éstos no dependen del tiempo que se pase jugando. El equipo del [Internet Institute](#), el departamento fundado en 2001 por la Universidad de Oxford para investigar las posibilidades y los retos sociales que plantea el rápido desarrollo de las tecnologías, realizó [una investigación sobre 40.000 jugadores en 2022](#) que demostró que el tiempo dedicado a los videojuegos no afecta negativamente al bienestar mental de los jóvenes, sino que es la actitud hacia el juego lo que marca la diferencia: «La discrepancia entre las preocupaciones y las pruebas subraya que sabemos demasiado poco sobre el impacto de los juegos en el bienestar. Abordamos esta cuestión vinculando datos objetivos recogidos durante seis semanas sobre el comportamiento de juego de 38.935 jugadores, proporcionados por siete editores mundiales de juegos, con tres oleadas de datos sobre su bienestar autodeclarado. No encontramos pruebas de una relación causal entre el juego y su bienestar. Sin embargo, los resultados sugieren que la motivación desempeña un papel clave».

Los investigadores también explican que el estudio se limitó a datos relevantes pero circunstanciales y que necesita más investigación. Sin embargo, es importante seguir analizando esta dinámica dado el riesgo de [censura](#) y demonización de los

videojuegos por parte de algunos gobiernos, como el chino, que ha restringido su uso a una hora diaria durante dos días a la semana.

El potencial educativo de los videojuegos

Unos años antes, [la Universidad de Rochester \(Nueva York\) y la Universitat Oberta de Catalunya, en colaboración con el Hospital General de Massachusetts de Boston](#), también realizaron estudios sobre los efectos positivos de los videojuegos.

En concreto, esta última demostró cómo los jugadores de videojuegos muestran un mejor rendimiento en los procesos de atención descendente, es decir, selectiva o focalizada, y en sus cerebros aumenta la activación de las regiones dedicadas al control cognitivo, la inhibición, el cambio de actividad y el procesamiento visual.

Por lo tanto, además de entretenimiento, los videojuegos pueden ofrecer una serie de beneficios educativos. Pueden ayudar a mejorar las [habilidades visuoespaciales](#), potenciar la [resolución de problemas](#), desarrollar habilidades sociales y promover el aprendizaje a través del juego. Los juegos educativos están diseñados para enseñar conceptos históricos, culturales o científicos de forma divertida y atractiva, ampliando los conocimientos de los jugadores sobre diversos temas.

El enfoque del aprendizaje basado en el juego, o [gamificación](#), cuenta con el apoyo de numerosos expertos en educación. Jane McGonigal, autora de «La realidad está rota: por qué los juegos nos hacen mejores y cómo pueden cambiar el mundo», sostiene que los videojuegos pueden motivar a los estudiantes a superar retos complejos y a afrontar el fracaso de forma constructiva. Del mismo modo, el profesor de psicología cognitiva Richard Mayer señaló que los juegos educativos pueden mejorar el aprendizaje a través de la interactividad y el desafío gradual.

Los videojuegos en el estudio de la historia

Uno de los aspectos más fascinantes de los videojuegos es su capacidad para transportar a los jugadores a distintas épocas históricas, ofreciendo una experiencia inmersiva que estimula el interés por la historia. Títulos como 'Assassin's Creed', 'Red Dead Redemption 2', 'Age of Empire' y 'Ghost of Tsushima' son ejemplos de juegos que ofrecen ambientaciones históricas realistas y curadas, enriqueciendo la experiencia de juego con elementos históricos y culturales precisos.

Títulos como 'Kingdom Come: Deliverance' destacan por su precisión histórica, recreando escenarios y costumbres de época con gran atención al detalle. Estos juegos ofrecen una oportunidad única para que los jugadores exploren y comprendan periodos históricos pasados de forma interactiva y envolvente.

En este sentido, el pasado mes de febrero se hizo viral la historia de un profesor estadounidense que utilizó el episodio Odyssey de «Assassin's Creed» para una lección sobre la antigua Grecia. El educador, conocido en Tik Tok por su labor como creador de contenidos con el perfil «Mr. Mahathey», recibió más de dos millones de visitas y la aclamación de la red [con un vídeo en el que utilizaba el videojuego para describir la batalla de las Termópilas](#), uno de los conflictos clave de la [guerra](#) greco-persa del 480 a.C. «Si mi profesor siguiera este ejemplo, le prestaría mucha más atención», comentó un usuario.

No sólo historia

Hay muchos videojuegos que nos permiten participar en la Primera [Guerra](#) Mundial, pero uno de ellos se centra en sus secuelas. "War Hospital" le permite dirigir un hospital de campaña durante el periodo del conflicto. En lugar de centrarse en la dinámica de la batalla, el objetivo es dirigir una instalación médica y salvar tantas vidas como sea posible bajo presión.

De ahí que pueda comprenderse cómo otro punto interesante de la cuestión son las simulaciones realistas, que son objeto de interés de muchos educadores. Un artículo publicado en la revista [«Simulation & Gaming»](#) destacaba el valor de las simulaciones virtuales en la enseñanza de habilidades prácticas como la gestión del tiempo y la resolución de conflictos. Además, [un estudio realizado](#) por la [Facultad de Medicina de Harvard](#) demostró que las simulaciones virtuales de cirugía pueden mejorar las habilidades motoras y de toma de decisiones de los estudiantes de

medicina.

Los videojuegos pueden utilizarse como herramientas para abordar problemas de salud mental como la depresión, la ansiedad o el estrés. Algunos están diseñados para proporcionar una experiencia terapéutica, una forma interactiva de afrontar dichos retos y mejorar el bienestar mental.

Más luces que sombras

Dado que la adicción a los videojuegos, también conocida como «trastorno de juego», es una patología clínica reconocida por la [Organización Mundial de la Salud \(OMS\)](#), debería limitarse a aquellas formas de adicción conductual que pueden remontarse a la macrocategoría de las «ludopatías». Sólo en raras ocasiones se encuentra en los jóvenes la compulsión por el juego, la sensación de no poder parar o el aislamiento social debido al tiempo que pasan frente a la consola. Y es importante señalar que no todas las personas que juegan a videojuegos, aunque sea varias horas al día, se ven afectadas automáticamente por esta afección, que sólo se convierte en patológica cuando empieza a afectar negativamente a la vida cotidiana.

Dicho esto, en este artículo queríamos hacer hincapié en cómo el uso de los videojuegos en la educación escolar representa una nueva frontera en la educación moderna, respaldada por estudios y declaraciones de expertos en la materia. Por su potencial educativo, los videojuegos ofrecen a los alumnos una experiencia de aprendizaje atractiva, interactiva y personalizada. Sin embargo, es importante adoptar un enfoque equilibrado y consciente, garantizando que el uso de los videojuegos se integre de forma eficaz y responsable en el programa escolar. Con una aplicación adecuada, los videojuegos pueden transformar la educación y preparar a los alumnos para los retos del futuro en un mundo cada vez más digital y complejo.

Los beneficios educativos de los videojuegos incluyen:

- Mejora de las [habilidades visoespaciales](#): los juegos de tipo «mundo abierto» ayudan a desarrollar las habilidades de orientación en el espacio, tanto virtual como real;
- Mejora de la [resolución de problemas](#): enfrentarse a retos lógicos estimula la [resolución de problemas](#)

, mejorando las habilidades lógicas y creativas;

- Desarrollo de habilidades sociales: los juegos multijugador fomentan el trabajo en equipo y la colaboración, mejorando las habilidades sociales e interpersonales
- Aprendizaje a través del juego: los juegos educativos enseñan conceptos históricos, culturales o científicos, ampliando los conocimientos de los jugadores sobre diversos temas
- Estimulación de la actividad física: algunos juegos promueven el movimiento físico, contribuyendo a la salud física de los jugadores.
- Beneficios para la salud mental: algunos juegos están diseñados para tratar la depresión, la ansiedad y otras afecciones mentales, ofreciendo una forma interactiva de mejorar el bienestar mental.
- Mantener las habilidades cognitivas: los videojuegos mantienen activo el cerebro, estimulando el pensamiento rápido, la toma de decisiones y la flexibilidad mental.

[LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ](#)

Fotografía: El diario de la educación. depositphotos

Fecha de creación

2024/05/23