

FICHA INFORMATIVA

¿Cómo puede contribuir el juego al desarrollo de las habilidades comunicativas y la empatía?

La imagen más común de un jugador es la de un adolescente solitario que pasa horas solo en su consola u ordenador para evadirse en un mundo virtual. Por lo general, esto se debe a la falta de experiencia o perspectiva de los videojuegos.

Los cierres relacionados con COVID-19 y otras medidas restrictivas son un ejemplo reciente que muestra cómo personas de todas las edades pueden jugar a los videojuegos para conectar con otros. Jóvenes y adultos utilizan los videojuegos, o las versiones virtuales de los juegos de mesa, para seguir socializando con sus amigos (Tassi, 2021).

Entre los casos de uso más interesantes en el ámbito de la educación se encuentra cómo MinecraftEdu permitió a las clases realizar actividades en grupo, especialmente entre los estudiantes más jóvenes, y cómo los estudiantes universitarios recrearon un sentido de comunidad en algunos casos al recrear su campus (Anderson, 2020; Favis, 2020; Webster, 2020). Prácticamente cualquier juego colaborativo podría permitir a los profesores realizar proyectos y actividades de grupo con los alumnos.



Fuente: Vector tecnológico creado por pikisuperstar - www.freepik.com

Pero, ¿de qué manera pueden los videojuegos permitir que las personas se conecten, desarrollen sus habilidades de comunicación y empatía?

En primer lugar, los jugadores suelen comunicarse cuando juegan. En 2017, en Europa, el 36% y el 31% de los jugadores utilizaron redes sociales y servicios de chat en línea en sus consolas (ISFE, 2018). Esto no tiene en cuenta el hecho de jugar a juegos multijugador con otras personas en la misma habitación, por ejemplo, y estas cifras habrían aumentado en 2020 sin duda.

Los juegos multijugador en línea requieren que los jugadores se organicen y coordinen sus acciones con sus equipos para cumplir los retos. Hay que tener en cuenta las habilidades de todos los jugadores y de sus personajes. Los jugadores más experimentados también pueden acoger a los recién llegados y explicarles cómo jugar mejor. En caso de victoria o derrota, siempre es mejor que los equipos hagan un balance y analicen su rendimiento para mejorar.

La empatía puede desarrollarse comunicándose con los demás hasta cierto punto, pero también asumiendo el papel de un personaje en el juego. Algunos juegos están incluso diseñados para que el jugador comprenda la salud mental u otros problemas personales.

REFERENCIAS

Anderson, P. (2020, March 31st) 'Campus is closed, so college students are rebuilding their schools in Minecraft', Theverge.com. Available at: <https://www.theverge.com/2020/3/31/21200972/college-students-graduation-minecraft-coronavirus-school-closures>

BBC (2020). "Lockdown and loaded: coronavirus triggers video game boost" [Online]. Available at: <https://www.bbc.com/news/business-52555277>

ISFE (2018) Video Gamers In Europe 2018. Interactive Software Federation of Europe. Available at: https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2018/11/isfe_final_combined.pdf

Favis, E. (2020, April 15th) 'With coronavirus closing schools, here's how video games are helping teachers', The Washington post. Available at: <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/04/15/teachers-video-games-coronavirus-education-remote-learning/>

Tassi, P. (2021, January 17th) 'Video Games Are Not A Pandemic Scourge, They're Keeping Both Children And Adults Sane', Forbes. Available at: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/01/17/video-games-are-not-a-pandemic-scourge-theyre-keeping-both-children-and-adults-sane/>

Webster, Ad. (2020, August 21st) 'Minecraft Education is perfectly suited for this surreal back-to-school moment', Theverge.com. Available at: <https://www.theverge.com/21377192/minecraft-education-edition-back-to-school-pandemic>

El proyecto #Gaming4skills ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Su contenido y material reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.

Código del proyecto: 2020-1-FR01-KA201-080669

<https://www.gaming4skills.eu/>

#gaming4skills

<https://www.facebook.com/Gaming4skills>