



**Bases neuro-educativas y socio-emocionales para trabajar
con videojuegos en contextos de aprendizaje**

**Neuro-educational and socio-emotional bases for working
with videogames in learning contexts**

Francisco I. Revuelta Domínguez
Universidad de Extremadura (España)
fird@unex.es

M^a Inmaculada Pedrera Rodríguez
Universidad de Extremadura (España)
inmapedrera@unex.es

Somos conscientes de la dimensión temporal que existe desde el inicio de los estudios de los videojuegos desde diferentes prismas hasta el momento actual. Si nos detenemos en el punto de vista de la inclusión del videojuego en los procesos de enseñanza y aprendizaje, hemos podido comprobar a lo largo de estas décadas que se ha evolucionado desde el uso de videojuegos como recursos para cambiar patrones (desde el más puro estilo conductista) hasta la situación actual que transita por 3 líneas claramente diferenciadas: (a) el uso de videojuegos comerciales como recurso para afianzar un determinado contenido educativo, (b) el uso de los denominados «juegos serios» cuyo modelo integra el desarrollo de contenidos educativos que requieren ser utilizados en el juego como si de una simulación se tratase, esto conlleva la adquisición de nuevos aprendizajes y afianzar otros aprendizajes que adquiridos de otras formas, y; (c) los desarrollos y aplicaciones de la «deconstrucción» del juego que se denomina «gamificación», y que trata de «edulcorar» situaciones de aprendizaje a través del análisis del juego en su contexto general.

En la gamificación puede o no existir recurso videojugable o recursos tecnológicos. A nuestro entender la gamificación no formaría parte del trabajo con videojuegos puesto que opinamos que es una estrategia más que un contexto aplicado de un videojuego. Es cierto que al usarse en educación ha sido como el «patito feo» del cuento y que alguien se tendría que hacer cargo

de él. De esta forma los entendidos en videojuegos que han sido capaces de «decodificar» los aspectos más analíticos del juego, sus observaciones se han centrado en cómo hacen los videojuegos para ser atractivos obviándose los juegos tradicionales o de mesa, que sin duda mucho tienen que aportar dado el auge actual de los «escape romos». A nuestro entender la gamificación debería ser tratada, investigada y reflexionada por la rama de los Game Studies general sin discriminar si es pertinente el uso o no de recursos tecnológico videojugables.

Si bien es cierto que este «menú» de situaciones ha sido entendido de muchas formas, a veces más de acuerdo con la academia y otras veces derivadas de la apropiación de «gurús» que giran según cómo vaya el mercado de la innovación educativa, podemos decir que ya ha llegado el momento de ir profundizando en algunos aspectos concretos relacionados con la construcción de los aprendizajes con videojuegos y que requieren de investigaciones y reflexiones un poco más pausadas.

La intención de este monográfico ha sido captar la atención de diferentes estudiosos del uso de videojuegos en el ámbito educativo y que pudieran aportar reflexiones e investigaciones sobre dos aspectos concretos: (a) las bases neuro-educativas y (b) los fundamentos socio-emocionales relacionados con los videojuegos en contextos de enseñanza y aprendizaje.

Finalmente, este monográfico está compuesto por 6 artículos que han aportado algo, a la especificidad solicitada en la llamada a artículos.

El primer artículo titulado «Indagando en las experiencias del profesorado para incorporar los exergames en las aulas de Educación Física» elaborado por Igor Conde Croabitarte y Carlos Rodríguez-Hoyos (Universidad de Cantabria) nos ofrece unos avances parciales de una investigación más extensa donde los resultados principales, desde la perspectiva de los docentes y el uso de juegos activos (exergames), ofrecen un posicionamiento claro, la experiencia previa de ocio con videojuegos, si finalmente estas personas se dedican al magisterio, aumentan las posibilidad de inclusión de videojuegos en el aula como motivación principal, rompiendo así algunos modelo hegemónicos de socialización profesional docente que prejuzga la inclusión de videojuegos en las aulas.

El segundo artículo titulado «Aprendiendo léxico y ortografía francesa en la universidad mediante el videojuego SCRIBBLENAUTS» cuyos autores son Ana I. Brazo Millán, Juan M. Muñoz González y Carmen Castro de Castro (Universidad de Córdoba) nos da a conocer los resultados de la aplicación de un videojuego sandbox como recurso para el aprendizaje del léxico de la lengua francesa. Para ello, se construye un cuestionario que ofrece dimensiones interesantes. Desde el punto de vista de los aportes destacables a la temática del monográfico observamos como los videojuegos comerciales abiertos tipo sandbox apoyados de una guía docente resultan ser un recurso excelente para el aprendizaje de un idioma extranjero. También se observa el componente socio emocional que motiva a los alumnos a manejar habilidades lingüísticas.

El tercero de los artículos titulado «El uso de la Neurociencia en el diseño de contenidos transmedia en los canales de televisión públicos de Europa: Videojuegos y Social TV» elaborado por las autoras Verónica Crespo-Pereira y Beatriz Legerén-Lago (Universidad de Vigo) nos presenta una revisión de la literatura altamente seleccionada y enfocada directamente a la dimensión neuroeducativa y socio-emocional del monográfico. El punto de partida es, sin duda, original, puesto que el mercado y el neuromarketing de los medios de comunicación son el origen de muchos productos masivos adaptados a las exigencias de los usuarios. Los editores nos preguntamos por qué no podría ser el origen de algunos videojuegos. Sin duda el enfoque ofrece líneas de reflexión para el mundo de la educación y la aplicabilidad a los productos docentes que posteriormente podrían ser creados en los equipos de desarrollo de videojuegos para la educación.

Tras el paso del ecuador del monográfico, nos encontramos con el cuarto artículo «Percepción de habilidades docentes a través de las emociones mediante el uso de videojuegos de temática social» elaborado por los autores Jorge Guerra Antequera, María Inmaculada Pedrera Rodríguez y Francisco Ignacio Revuelta Domínguez (Universidad de Extremadura) quienes nos invitan a reflexionar con una investigación en el ámbito de las emociones y la autopercepción de habilidades docentes cuando usamos videojuegos de temática social. Los videojuegos de temática social están especialmente creados para suscitar emociones, para empatizar con lo que les sucede a los

demás, para provocar y suscitar la reflexión para lograr una toma de decisiones. El aporte principal al monográfico es su elaborado análisis de emociones en los videojuegos utilizados como instrumentos en esta investigación pues pueden suscitar investigaciones derivadas de este planteamiento. Sin duda, la presencia de dichas emociones desatan estados cognitivos. Otro de los aportes radica en la vinculación entre las emociones detectadas y las autopercepciones de habilidades docentes de los participantes cuyas evocaciones nos hacen plenamente partícipes de la adquisición de aprendizajes a través de videojuegos sociales.

El quinto artículo titulado «Viabilidad del uso del videojuego en el aula: opiniones prácticas de los maestros en pre-servicio» cuya autora es Marina Morales Díaz (Universidad de Córdoba) nos ofrece una experiencia de aula universitaria donde los futuros docentes aprenden la metodología de aprendizaje basada en juegos y a su vez el estudio de la idoneidad del uso de videojuegos para diferentes edades. El aporte de este artículo al monográfico radica en la revisión de la literatura, en el diseño de la experiencia cognitiva y emocional en la formación de los futuros maestros y la inclusión de videojuegos en el aula. Toda experiencia es enriquecedora en tanto que produce una reflexión sistemática de las acciones implementadas, y ésta es una de ellas.

Finalmente, cierra este monográfico el artículo titulado «Videojugar puede disminuir la violencia» elaborado por Francesc J. Sánchez i Peris (Universidad de Valencia) que nos ofrece una revisión de conceptos que vinculan la agresividad, la violencia y los videojuegos y sobrepasa la maltrecha relación social que prejuzga que los videojuegos fomentan la violencia. Su autor trata de dar la vuelta a la moneda, y analizando los factores protectores sobre el hecho de que videojugar puede ser uno de los factores que puede favorecer la reducción de la agresividad y, por ende, de la violencia. El reconocimiento de los factores neurobiológicos del artículo y su relación cognitivo-emocional satisface los aportes finales a este monográfico.

Con el aporte de estos 6 puntos de vista podemos llegar a la conclusión de que aún falta camino por recorrer, pero vemos que los fundamentos y las bases están bien asentadas. Observamos cómo ha habido un «giro copernicano» en cuanto al análisis de los videojuegos en las aulas, vemos como cada vez son más los docentes que se implican y se atreven a

integrarlos en su docencia habitual. Vemos también que ya no cabe un paso atrás en la aproximación a los estudios de los videojuegos en el aula y la base cognitivo-emocional se ha hecho presente en todas las aportaciones en mayor o menor medida. Creemos que la etapa conductista ha quedado atrás, así como la presencia de los prejuicios sociales asociados a los videojuegos fuera del ámbito del ocio.

Los editores invitados, pensamos firmemente que estamos ante una nueva era de estudios sobre los efectos en el aprendizaje con videojuegos dentro del mundo de la educación y creemos que este monográfico ha asentado los cimientos y lo ha puesto encima de la mesa, reconociéndolo y haciéndolo visible. El futuro del videojuego en el aula se hace presente y creemos que crecerá su integración en el aula, día a día.