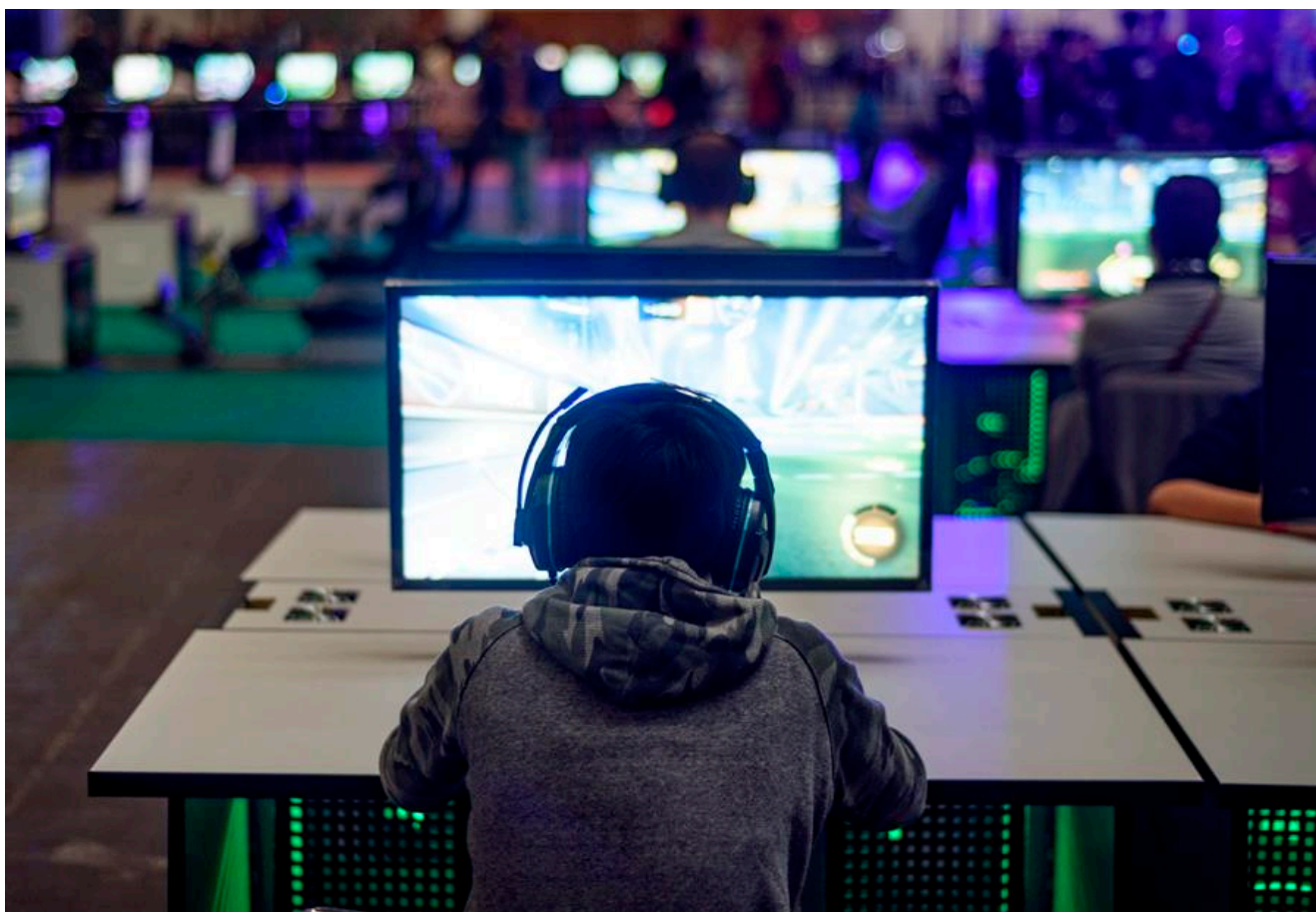


Videojuegos, menos marcianitos y más aprendizaje



La formación de niños y adolescentes a través de experiencias virtuales parece haber llegado para quedarse y, frente a aquellos videojuegos de disparar a marcianitos, hay una tendencia en este campo que incluye fines pedagógicos, ideados por equipos con expertos de diversas disciplinas como la psicología, el arte o la computación.

“Dentro de los videojuegos, al igual que ocurre en el cine, hay muchos géneros y nosotros desarrollamos los llamados videojuegos serios o ‘serious games’”, explica a Efe la directora de la Cátedra Estratégica de Interactividad y Diseño de Experiencias de la Universidad de Málaga, María de los Ángeles Cabrera.

Esta modalidad de videojuegos -precisa- tiene “una finalidad educativa y pedagógica más allá de la mera competición, sacar puntos o disparar” y ella misma forma parte de equipos de creación en los que participan profesionales de los ámbitos científico y humanístico, lo que permite crear “productos más sólidos al trabajar juntos”.

UN JUEGO PARA PREVENIR VIOLENCIA DE GÉNERO

Cabrera contribuyó a impulsar el videojuego «Diana frente al espejo», centrado en la prevención en materia de violencia de género y en cuyo proceso de gestación se contó con entrevistas a víctimas de machismo, el asesoramiento de una psicóloga y hasta una selección de actores, ya que sus protagonistas son personas reales.

Cada escena del juego está vinculada a un objetivo didáctico como “aprender a detectar una situación de manipulación” y, en el caso en el que el jugador no sepa descubrirla, se le ofrece ayuda de una psicóloga que proporciona un consejo asertivo para que el usuario reflexione y conozca la manera de reconocer esos comportamientos.

Ángeles Cabrera trabaja en Málaga, donde se abrió en 2017 el Polo Nacional de Contenidos Digitales, que ha servido como trampolín a empresas de desarrollo de videojuegos y punto de encuentro entre profesionales de diversas áreas entre los que surgen sinergias para trabajar en conjunto en la creación de estas realidades virtuales.

Un arquitecto que siempre quiso rehabilitar edificios históricos, José Alberto Simón, cambió sus planes cuando entendió que el videojuego “es el formato perfecto para conectar con la gente”, por lo que acabó en un máster de arquitectura digital en el que aprendió a diseñar los espacios en los que se desarrollan los juegos y ha participado ya en creaciones educativas.

APRENDER MÁS INTERACTUANDO QUE SIENDO PASIVO

Explica a Efe que la realidad virtual “permite jugar con las utopías” y proclama que puede crear «una arquitectura que jamás se podría construir en la realidad”. Ha trabajado en varios proyectos de videojuegos serios destinados al público joven y destaca que “los niños aprenden más interactuando que siendo elementos pasivos”.

Ha creado el entorno en tres dimensiones (3D) de dos videojuegos con fines pedagógicos, «La habitación de Emi», centrado en la divulgación científica, y «Diana frente al espejo»; proyectos que -según ha comentado- requieren ayuda de distintos perfiles profesionales.

Katedral Studios es una empresa centrada en el desarrollo de estas creaciones que en el último año ha facturado más de 30.000 euros gracias a aplicaciones como «Rimud», un videojuego para niños entre 3 y 12 años en el que aprenden a leer y Matemáticas con un nivel adaptado a sus habilidades o necesidades.

“El tiempo que los niños están usando los dispositivos, que al menos sea beneficioso para ellos”, sostiene el director de esta compañía malagueña, Javier Lozano, en cuyo equipo trabajan docentes que diseñan las actividades para ese alumnado y que encuentran así una salida para canalizar su campo de conocimiento en esta industria.