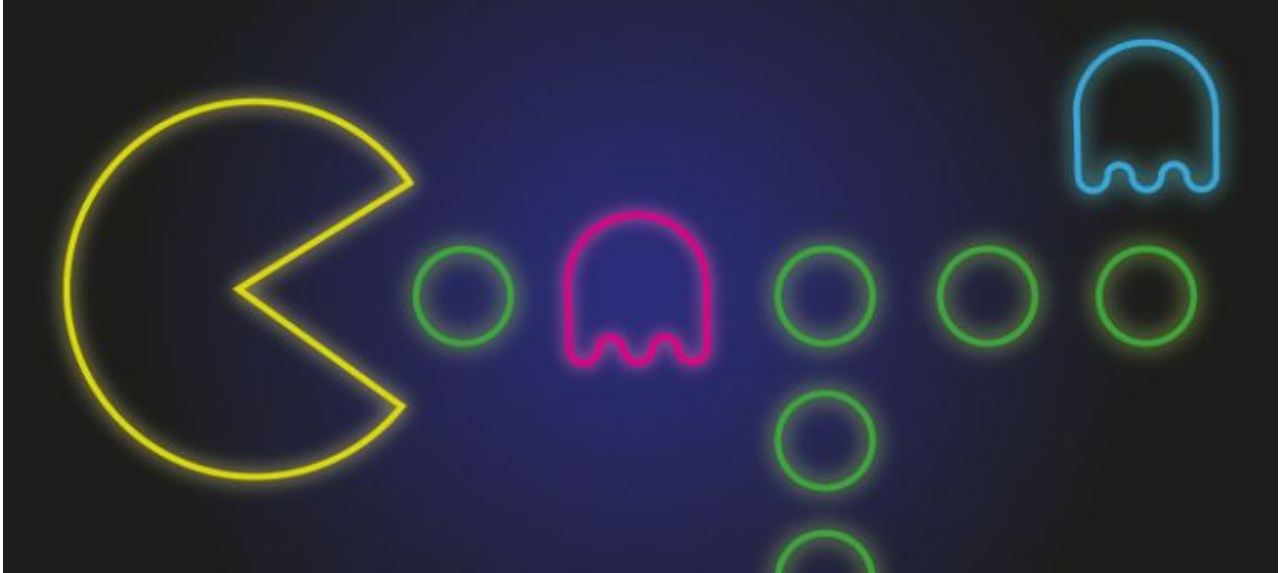


Mainstream Games para las soft skills: cuéntame cómo juegas Pac-Man y te diré quién eres

 gecon.es/mainstream-games-para-las-soft-skills-cuentame-como-juegas-pac-man-y-te-dire-quien-eres

Sergio Alloza

04/02/2020



Publicado con el permiso de Matteo Uggeri.

Autor: [Matteo Uggeri](#)

Traducción: [Flavio Escribano](#)

Edición: [Sergio Alloza](#)

Versión Original en: www.skilla.com

I say you the bestest.

Lean in for a big kiss put his favorite perfume on

Go play your video game

It's you, it's you, it's all for you

(Lana Del Rey, "Video Games" – <https://www.youtube.com/watch?v=cE6wxDqdOV0>)

Estoy trabajando, así que tengo que jugar

¿Es posible que en 2019 la "respuesta fuera de la oficina" de un email nos informe de que el destinatario está ausente hasta cierta fecha para "hacer cosas que generalmente no se pueden hacer, incluido jugar por el simple hecho de hacerlo"? No estamos hablando de una *boutade* escrita por un niño con ganas de bromear, sino de un reconocido investigador autor de artículos científicos de importancia internacional. Específicamente, hablamos del Dr. Flavio Escribano, responsable de investigación de GECON.es, una

fundación privada sin ánimo de lucro que se ocupa, entre otras cosas, de promover actividades de investigación y enseñanza relacionadas con la gamificación, los videojuegos y el desarrollo de habilidades transversales (soft skills).

El Dr. Escribano, cuya cuenta de Twitter es [@ludictador](#), hace mucho que dejó de jugar “sólo por el simple hecho de jugar”. Lo más relevante, en nuestro contexto, es que no pasa su tiempo probando juegos serios retorcidos, o videojuegos educativos (o como queramos llamarlos) sino que trabaja con videojuegos convencionales o comerciales, es decir, con los que llamamos ‘normales’, videojuegos de consola y PC, desde *Pac-Man* hasta *Assassin Creed*.

Él no es el primero en hacer tal cosa, y los que siguen este blog saben que el valor educativo de jugar, sea lo que sea, ha sido respaldado durante décadas: sólo piense en los principios educativos de la escuela Montessori con respecto al mundo de los niños o los del maestro / experimentador estadounidense Abrian Maldonado, quien en su sitio web [Nuskool](#), ha venido a contar cómo logró usar *Call of Duty* como ayuda para un tema en la escuela.

En este artículo queremos centrarnos en el mundo corporativo, donde la aprobación del juego como modo de entrenamiento ha llegado un poco más recientemente, llegando a la construcción de equipos y otros modos que, desde el teatro, los juegos de mesa y los Legos, han impregnado el mundo del entrenamiento. Sin embargo quizás sea menos obvio que el uso de videojuegos ‘normales’, de consola, aquellos que quizás juegan más hijos y nietos de los lectores de este blog, tenga también ese efecto. Especialmente si los tomamos en consideración para entrenar habilidades blandas (1).

En el excelente *paper* firmado por Escribano y otros autores (2) titulado *XBadges. Identificando y entrenando habilidades blandas con videojuegos comerciales, mejorando la persistencia, la toma de riesgos y el razonamiento espacial con videojuegos comerciales y el sistema de reconocimiento facial y emocional* (3), se informa con sensatez que

“(…) los empleadores están buscando formas de reducir los costos de identificación de habilidades transversal (soft skills) a través de entrevistas conductuales.

Desafortunadamente, estos procedimientos son subjetivos, caros y requieren mucho tiempo. Además, no se pueden utilizar para filtrar grandes cantidades de CV en las primeras etapas del proceso de contratación (4)”.

La hipótesis que los investigadores españoles ponen en acción, en esencia, es: ¿por qué no usar los videojuegos en el mercado como herramientas útiles para identificar y capacitarse en estas habilidades? Después de todo, ya están hechos, son relativamente baratos (o incluso gratis), están más que probados desde un punto de vista técnico, son accesibles sin gran esfuerzo y en general son juegos que suelen gustar mucho.

“El objetivo de XBadges es facilitar, con el uso de software, **la capacitación y evaluación de las habilidades transversales (soft skills) de los usuarios mediante el uso de videojuegos comerciales** y, si es necesario, **garantizar las certificaciones de dicha**

adquisición". De hecho el nombre del proyecto incluye el término "insignias" (Badges), que ahora también se usa con frecuencia en el campo de la formación para referirse a cada nivel de aprendizaje, sugiriendo así que una de las intenciones del proyecto es construir correspondencias unívocas entre los logros que el jugador obtiene en un determinado juego (superando un cierto nivel, llegando a un cierto puntaje, convirtiéndose en un mago, un guerrero, o un gerente de fútbol) y las habilidades que tuvo que desarrollar o implementar para lograr este objetivo lúdico.

Pac-Man y los riesgos en la vida

Tomemos un ejemplo concreto: todos probablemente conocemos *Pac-Man* (al menos las personas que como yo nacimos en el siglo pasado).



(5)

Aunque las mecánicas y las dinámicas del juego son bastante simples y completamente predeterminadas, la forma en que todos jugamos es diferente. En pocas palabras, hay jugadores más audaces, que "atacan a los fantasmas", y otros más cautelosos. ¿Por qué no tratar de medir estos comportamientos y entender si quién juega es una persona más propensa al riesgo o no? ¿Y por qué no ir más allá y explorar si jugar más a Pac-Man me hace más propenso a tomar riesgos y tal vez -digo yo, no Escribano- asumir ciertas responsabilidades? De hecho, "también es gratamente sorprendente que el cambio de comportamiento en el videojuego pueda reflejar un cambio en el comportamiento en mi vida real de asumir riesgos", dice siempre el paper.

Siendo cautelosos: una crítica que me viene instintivamente es la conciencia que todos tenemos con respecto a las diferencias de comportamiento que cada uno de nosotros puede tener en diferentes contextos: un esquiador temerario puede ser un empleado temeroso e irracionalmente temeroso en la toma de decisiones.

Le pedimos a Flavio y su colega Sergio Alloza un comentario al respecto que nos explique esto un poco mejor: “En efecto, creemos que la formación de habilidades transversales está conectada a un contexto específico”. De hecho, informan que una de las preguntas más importantes y comunes, que reciben al aplicar sus procesos de habilidades blandas con videojuegos, es precisamente “¿qué sucede al final de las sesiones de capacitación en la vida *no digital* de cada usuario?” Sin embargo, esta pregunta también aplica a otros tipos de modalidades de encuesta, agregamos, incluidos los clásicos test de aptitud, pruebas psicológicas y hasta simulaciones. Lo que personalmente encuentro más fácil de aplicar probablemente esté vinculado a estas tres posibilidades:

1. que el jugador / usuario que se está bajo observación adquiere **conocimiento** de cierta habilidad blanda ‘oculta’ o menos evidente;
2. que se dé una **medición** más o menos estructurada (no objetiva, pero al menos comparable) de ciertas habilidades;
3. que a través del juego puedes al menos hacer una **comparación** entre diferentes jugadores / usuarios con respecto a ciertas habilidades blandas.

Como segundo punto a mencionar GECON utilizó en XBadges métodos interesantes para medir las habilidades y también las emociones que los jugadores tienen durante sus partidas. Uno de ellos es el **mapeo de las expresiones faciales**.



“Para detectar las cuatro emociones predefinidas en la cara (Alegría, Concentración, Frustración y Aburrimiento) hemos usado un método de mapeado de cada emoción en su correspondiente expresión facial universal. Para ello, usamos caras neutrales como marcadores de concentración, caras felices como marcadores de alegría, caras tristes como marcadores de aburrimiento y caras enojadas y disgustadas como marcadores de frustración.”

Y aquí hay un primer hallazgo curioso de la investigación, a tener en cuenta para todos los gurús que apoyan la gamificación a toda costa:

“Para nuestra sorpresa, la alegría no fue una de las emociones más comunes cuando se logró hacer funcionar estos indicadores. En particular, en Tetris, mientras se hacían las líneas, los sujetos mostraron porcentajes de alta concentración (50.30%) mientras que las otras emociones no tenían la misma presencia. Un ejemplo de esto se muestra en la “Fig. 2”. En Pac-Man, al alcanzar y eliminar a los fantasmas, la emoción predominante, en ambos casos, fue la frustración (con más del 63%)”.

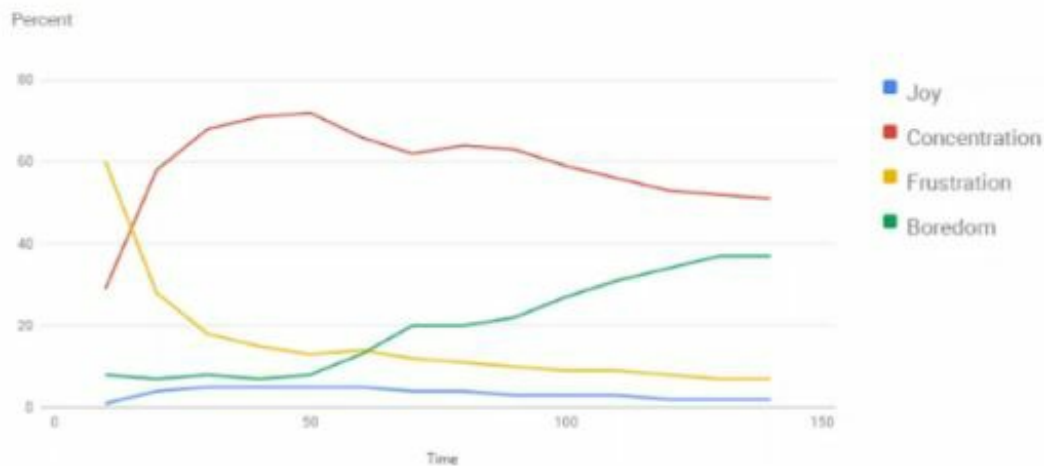


Fig. 2. Artificial vision module inside XBadges platform. Distribution example of emotions of a Tetris player.

Por supuesto y después de todo esto no es sorprendente: todos los que juegan, incluso a un deporte, a menudo durante la mayor parte del tiempo mientras se divierten no tienen una expresión relajada o satisfecha en su rostro, que (a veces) explota sólo en momento de gol o victoria. Si luego buscamos paralelos con el mundo del trabajo, la variación desafortunadamente, es aún más marcada. Pero sabemos que la resistencia a la frustración es, sin duda, una habilidad (quizás no realmente una habilidad) que es definitivamente necesaria para cualquier empleado. Lo que intriga entonces es la hipótesis que se desprende de ella según los investigadores catalanes: “Contrariamente a lo esperado, la concentración y la frustración están presentes en los momentos en que el usuario se ve reforzado positivamente por el videojuego. Quizás estamos enfrentando aquí una relación implícita entre estas emociones y la adquisición de habilidades.”

De hecho, la mera “diversión”, que hoy persiguen como una quimera los “gamificadores corporativos”, no llega muy lejos. Cuando escucho en las conferencias que cierta forma de capacitación corporativa se ha hecho atractiva gracias al uso de técnicas lúdicas, porque de esta manera los estudiantes se divirtieron, siempre me pregunto 1. cómo encontraron esta ‘diversión’, 2. qué se entiende por diversión y finalmente 3. qué aprendieron de todos modos. Quizás el enfoque debe ser otro, por ejemplo, la concentración, es decir, cuánto ‘está allí’ (cuánto tiempo puede mantener la concentración) una persona cuando aprende (y / o juega), que también es el tema de otros experimentos en el sector, incluso de los que hemos hablado hace un año sobre el tema de la realidad virtual y el neurojuego (6).

“Lo que aprendimos sobre esta parte del estudio es que la ‘concentración’ juega un papel más importante que la ‘diversión’, es decir, parece que el compromiso está más relacionado con el estado del transporte emocional, con estar en el ‘flujo’ (Csíkszentmihályi) en comparación con la “alegría” o cualquier otra emoción (al menos mostrada por la cara del jugador)”.

Pruébalo también

En resumen: hay enormes potenciales en los que ciertamente vale la pena explorar y experimentar: el proyecto XBadges trabajó en la creación de una (arriesgada, pero muy interesante) **correspondencia entre los logros de los juegos comerciales y las soft skills**, que se describen en pocas palabras más o menos así: si llego a cierto nivel en *Mario Bros*, o si logré convertirme en un líder guerrero en *Anomaly*, significa que he puesto en práctica ciertas habilidades (7).

XBadges ahora se ha convertido en softskills.games, descrito en el sitio relacionado con el siguiente eslogan:

“Con softskills.games no tendrás que jugar a videojuegos aburridos para conocer tus estadísticas profesionales, es decir, soft skills. De hecho, si ya has jugado anteriormente a los juegos que te gustan, es muy probable que ya hayas entrenado tus habilidades y puedas visualizarlas a través de nuestro portal softskills.games. Ahora mismo tenemos un número limitado de juegos que puedes ver en la Home de nuestra página, pero conforme pase el tiempo iremos incorporando muchos más y también muchas más habilidades”.

Puedes probar softskills.games siguiendo estas sencillas instrucciones: página: <https://softskills.games/en/dont-stop-playing-your-favorites-video-games/>

soft skills games

SOBRE NOSOTROS REGISTRO Acceso es en

Desarrolla tu talento

Con softskills.games desarrollarás tus habilidades y tu talento jugando a tus videojuegos favoritos

email [Prueba gratis >](#)

Stress-Management

Creativity

Talento y Soft Skills 🏆

La OCDE y el Foro Económico Mundial (WEF) destacan la enorme importancia de las Soft Skills tanto en Educación como en el Mercado Laboral.

"...una combinación de skills sociales, emocionales y profesionales así como cognitivas son consideradas las más importantes cuando se contratan a graduados de educación superior" (OCDE)

¿Cómo funciona? Muy fácil... ⚙️

No dejes de jugar a tus juegos favoritos

Sólo tienes que jugar a tus títulos favoritos de tu plataforma Steam o crear equipos de juego en tu organización para poder empezar a generar datos.

[Saber más](#)

¿En breve los gamepads en la oficina?

Según las conclusiones del equipo GECON **los videojuegos pueden ser herramientas útiles para mejorar y potenciar ciertas habilidades transversales**, así como **la presencia de emociones** está estrechamente relacionada con la motivación de los jugadores y su desarrollo de soft skills dentro del juego.

“Con estos resultados, los videojuegos comerciales (no solo los serios) ganan valor como una herramienta de capacitación para habilidades transversales, ofreciéndose como una nueva forma de herramienta para mercados y con posibilidades de aplicación en múltiples sectores”.

Tal vez estamos aún lejos, incluso culturalmente, de la idea de llevar consolas *PlayStation* y *gamepads* a las oficinas para detectar y entrenar habilidades transversales, pero sabemos que alguien ya lo está haciendo.

Referencias

1. Para aquellos que deseen profundizar en el tema de las habilidades transversales o blandas, nos referimos una vez más al mencionado proyecto europeo eLene4work y al marco que se deriva de él: <http://og.elene4work.eu/en/browse-by-skill.html>. Docenas de otras propuestas, clasificaciones y definiciones están disponibles en la red.
2. Sergio Alloza, Flavio Escribano, Sergi Delgado, Ciprian Corneanu, Sergio Escalera: "XBadges. Identifying and training soft skills with commercial video games Improving persistence, risk taking & spatial reasoning with commercial video games and facial and emotional recognition system", Barcelona, Spain, 2019. Questo studio è nato da un progetto di ricerca chiamato XBadges, cofinanziato dal Ministero dell'Industria, Energia e Turismo, Governo della Spagna. – <http://gecon.es/foundation/>
3. <https://gecon.es/papers/>
4. Kyllonen, P. C.: Soft skills for the workplace. Change: The Magazine Of Higher Learning, Vol. 45, No. 6, (2013).
5. <https://www.flickr.com/photos/methodshop/4865516413> – Licensed under CC BY-SA.
6. https://www.skilla.com/blog/engagement-e-gioco-i-neurogame-come-tramite-verso-l-autoconsapevolezza-dei-nostri-stati-emotivi_2178/
7. <https://gecon.es/game-genres-and-soft-skills/>