

# VERSA: European project on Soft Skills and Video games for PhD Students. Resultados.

 [gecon.es/versa-european-project-on-soft-skills-and-video-games-for-phd-students-resultados](http://gecon.es/versa-european-project-on-soft-skills-and-video-games-for-phd-students-resultados)

**Autor:** Sergio Alloza

**Revisado por:** Dr. Flavio  
Escribano



## El proyecto

A modo introductorio, se presentan a continuación las principales características del proyecto, aunque si el lector está interesado en saber más, se recomienda consultar el [artículo publicado](#) en este mismo blog o en la propia [página web del proyecto](#).

VERSA, Video gamEs foR Skills trAining (VERSA), tenía como objetivo principal el desarrollar las habilidades blandas de los estudiantes de doctorado de distintos miembros de la red de universidades europeas AURORA. De esta manera, gracias a la colaboración y el compromiso del resto de miembros del equipo, a la Universidad Rovira i Virgili, la Universidad de Innsbruck y la Vrije Universiteit Amsterdam, se pudieron diseñar 8 módulos formativos donde los estudiantes de doctorado entraban en contacto con distintos videojuegos comerciales previamente seleccionados para el entrenamiento de habilidades blandas. Los estudiantes tenían que jugar un mínimo de 12 horas por módulo, teniendo entre 2 y 3 meses de plazo, además de participar en una sesión online de coaching donde se aterriza mejor el concepto a trabajar y desarrollar mediante dinámicas de grupo. Tras estos módulos formativos también existía una capa de medición cuantitativa donde se aplicaban diversos tests estandarizados y validados previamente por la comunidad científica para la medición de las habilidades blandas antes y después de cada módulo.

En la siguiente tabla se pueden observar los detalles específicos de cada módulo:

	<b>Video game</b>	<b>Soft Skill</b>	<b>Test</b>
<b>Module 1</b>	Portal 2	Cognitive Flexibility	I-ADAPT-M
<b>Module 2</b>	Cities: Skylines	Creativity	The Imaginative Capability Scale
<b>Module 3</b>	Anomaly 2	Critical Thinking	Test of Critical Thinking
<b>Module 4</b>	Train Valley	Complex Problem Solving	Life Skills Development Scale
<b>Module 5</b>	Fallout Shelter	People/Team Management	Kostick
<b>Module 6</b>	Minion Masters	Time Management	Time Management Questionnaire
<b>Module 7</b>	Gems of Wars	Judgement and Decision Making	Life Skills Development Scale
<b>Module 8</b>	Alien Swarm Reactive Drop	Goal Setting	Goal Setting Questionnaire

En este proyecto, financiado por la convocatoria Science with an for Society del Programa Horizon 2020 de la Unión Europea, se aplicó la metodología que desde Gecon.es Fundación llevamos años trabajando y afinando, en relación a la medición de las habilidades blandas mediante el uso de videojuegos comerciales. Trabajo que se puede consultar a través de los distintos artículos publicados anteriormente.



Por último, al final del proyecto, se celebró una reunión presencial en la Universidad Rovira i Virgili, donde los distintos miembros del equipo junto a algunos alumnos de sus universidades se agruparon para compartir experiencias y sensaciones.

## Resultados

---

La comunidad científica lleva bastantes años ya arrojando resultados sobre los distintos beneficios de jugar a videojuegos, tanto a nivel cognitivo como social o emocional incluso. Las soft skills o habilidades blandas no son una excepción, pues también existe bastante bibliografía que asocia el potenciamiento de las mismas con el uso de videojuegos de todo tipo.

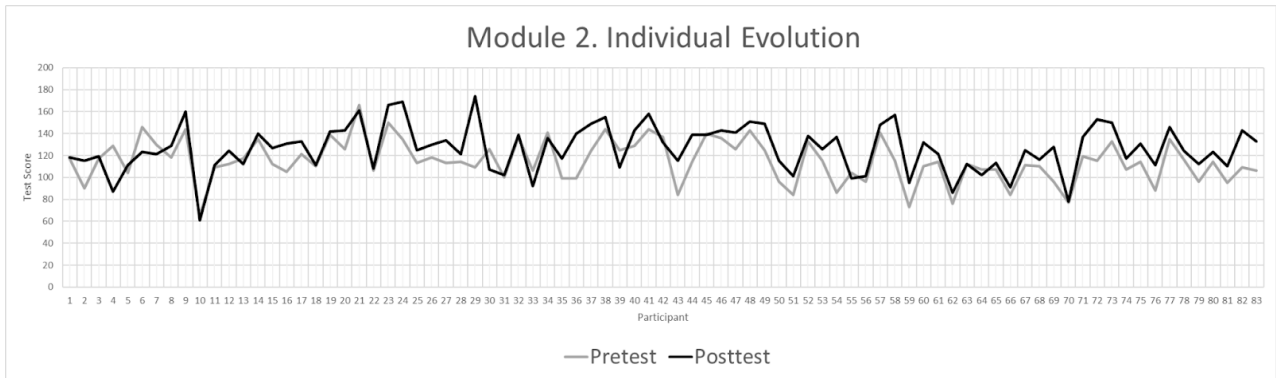
VERSA ha puesto de relieve una mejora generalizada de las llamadas habilidades blandas (soft skills) de los y las estudiantes de doctorado gracias a las sesiones de videojuegos, al menos a nivel perceptivo. Además, también se ha analizado el factor emocional y motivacional que implica la presencia de los videojuegos en el ámbito de la educación formal. Replicando además resultados ya contrastados sobre esta relación.

Uno de los principales resultados del proyecto a destacar es que se ha conseguido **integrar el videojuego como agente de identificación y desarrollo de habilidades blandas en la educación formal**, lo cual no sólo es importante para el mundo académico y de innovación en educación, sino que impacta directamente en el mundo laboral, mejorando la empleabilidad de los candidatos y como consecuencia indirecta también afecta a la industria del videojuego, otorgando nuevos posibles usos a los productos digitales desarrollados desde el sector.

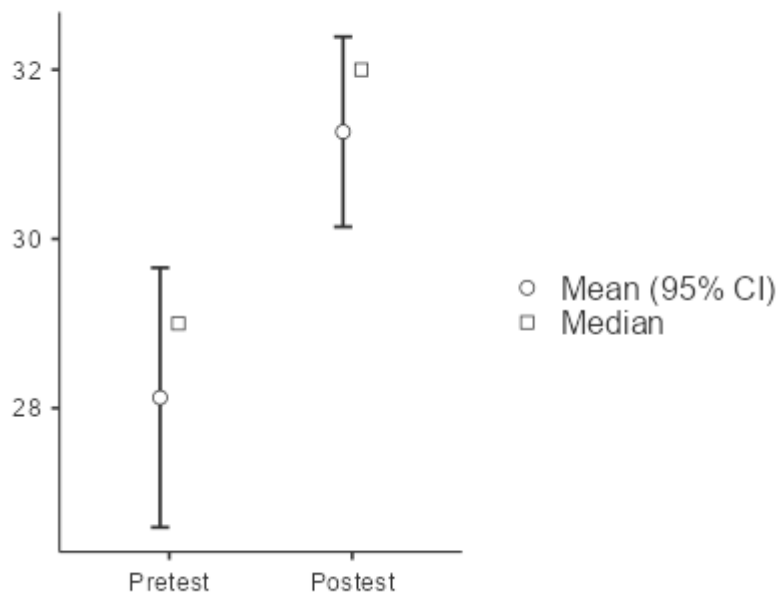
Aproximadamente han participado 160 estudiantes de doctorado desde las 3 universidades mencionadas anteriormente, en un plazo de dos años. Cada estudiante ha participado mínimo en 3 módulos formativos, generando una amplia base de datos que analizar e interpretar.



Los resultados, de carácter más cuantitativo, indican una **mejora significativa generalizada de la percepción de los distintos niveles de las habilidades blandas** analizadas, lo que implica que la gran mayoría de participantes otorgan un valor positivo a la formación en relación al desarrollo de estas habilidades. Algunos ejemplos demostrativos son los siguientes gráficos, donde en el primero se puede ver la mejora individual del módulo 2 y en el segundo la mejora grupal del módulo 4:



### Pretest - Posttest



Mientras que los datos cualitativos, de manera complementaria, evidencian una **generalizada satisfacción de estudiantes y profesores implicados en el proyecto**. Con una tasa de completación del 71% (teniendo en cuenta las limitaciones técnicas de Mac y motion sickness), se ha valorado muy positivamente el rol del videojuego como elemento lúdico dentro de la formación así como las conexiones y experiencias compartidas entre los participantes de las distintas universidades.



Paralelamente, para Gecon, la aplicación y el cierre de VERSA ha implicado la identificación de **potenciales mejoras tanto en la metodología como en los diseños y análisis de los experimentos y otros proyectos** que se están llevando a cabo. Lo cual es un paso más para enriquecer dichos proyectos y estar más cerca del verdadero potencial del videojuego como herramienta de medición y entrenamiento de habilidades blandas.

En general VERSA ha probado la efectividad de los programas de formación personalizados y gamificados en relación a las habilidades blandas. Dotando a las universidades, otros centros educativos e incluso a las propias organizaciones del mundo laboral, una **herramienta válida tanto cuantitativa como cualitativamente para el potenciamiento de aquellas habilidades** que son cada vez más relevantes en la industria.