Published on *Hoy en el TEC* (https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec)

Algunos videojuegos pueden ayudar a romper la monotonía de su “burbuja social”. Imagen tomada de pexels.com

Actividades para sobrellevar la pandemia

Hágale “game over” al aburrimiento

8 de Septiembre 2020 Por: Fernando Montero Bolaños [1]

Videojuegos pueden acercar a las personas entre sí manteniendo el distanciamiento físico.

Esta forma de entretenimiento puede estimular habilidades y apoyar procesos educativos.

Después de seis meses de cuarentena por la pandemia de COVID-19 cualquiera se aburre y se cansa. Pero no es tiempo de bajar la guardia. El país se encuentra en el pico más alto de contagios y muertes por la enfermedad, por lo que se deben reforzar las medidas preventivas, empezando por los llamados a “**quedarse en casa”** y a **“no romper la burbuja social”**.

Si usted tiene la posibilidad de permanecer más tiempo en su casa, **aquí le sugerimos una forma para romper con el aburrimiento, desarrollar nuevas habilidades e interactuar con otras personas sin quebrantar el distanciamiento físico. Se trata de los videojuegos.**

Aunque algunas personas los consideran una pérdida de tiempo y una forma de evadir la realidad, lo cierto es que los videojuegos se han convertido en un medio de recreación, como también lo son el cine, la música o un buen libro. Para Rodolfo Mora, docente e investigador de la Escuela de Ingeniería en Computación [2] en el Campus TEC San José [3], **el entretenimiento es necesario para la salud mental y la formación cultural.**

“Los videojuegos son una expresión cultural que solo puede ser posible gracias a la cuarta revolución industrial y que es reflejo de nuestra sociedad actual. Como medio, los videojuegos tienen el potencial de acercarnos a temas y discusiones desde una perspectiva única. La interactividad de los videojuegos hace más directo el intercambio cultural”, destacó.

Mora, quien también es miembro fundador y coordinador de la Comunidad Interuniversitaria de Desarrollo de Videojuegos (CIDeV), reconoce que cada persona sobrelleva las crisis de distintas maneras. Mientras unos optan por cocinar, otros hacen ejercicio y hay quienes se dedican a ver películas o series televisivas. Pero, quienes escojan jugar videojuegos se encontrarán con una amplia gama de posibilidades con las que pueden viajar, de forma segura, a lugares remotos, estimular la imaginación e, inclusive, comprenderse a sí mismos.

" “Los videojuegos pueden ser una forma de conectarnos con otras personas, de conocer la realidad de otros lugares y de conocernos a nosotros mismos. Por eso siento que pueden ser tan buena herramienta para sobrellevar la crisis como cualquier otra.” " *Rodolfo Mora, docente e investigador de la Escuela de Ingeniería en Computación del TEC y coordinador de la CIDeV.*

Mora asegura que los videojuegos superan a cualquier otra manifestación artística en su capacidad de interactuar remotamente con otras personas porque, mientras ver una película en otro idioma o escuchar música proveniente de otros países son actividades unidireccionales, **los juegos de video permiten conocer personas de otras partes del planeta e interactuar con seres queridos de formas novedosas.**

En este sentido, menciona que existen sistemas cooperativos que fomentan el trabajo en equipo, fortalecen los vínculos entre personas que ya se conocen y mejoran la comunicación interpersonal.

Desarrollo de habilidades y destrezas

De acuerdo con Mora, “The Room” nos obliga a observar cuidadosamente cada detalle que hay en la pantalla para resolver el acertijo que se presenta. Imagen tomada de Google.

Cuenta el docente que Noah Falstein, un diseñador de juegos, planteó en el año 2004 que el acto de jugar es una estrategia de supervivencia y que siempre desarrolla una habilidad. Para Falstein los juegos se pueden clasificar en tres categorías:

1. **Físicos:** ayudan a mejorar los reflejos, la coordinación ojo-mano y la memoria muscular. En esta categoría se ubican los juegos de carreras o de peleas.
2. **Mentales:** ayudan a desarrollar habilidades de pensamiento lateral y las capacidades de percepción y atención. En esta categoría se ubican los juegos de acertijos y de reconocimiento de patrones. Por ejemplo: “**The Room”**.
3. **Sociales:** ayudan a construir nuevas herramientas de comunicación y a explorar en conceptos con la confianza, el engaño, la ética y la empatía. Por ejemplo: **“Overcooked”, “League of Legends”, “Avalon”, “Splendor” y “Clue”**.

" “Los juegos que jugamos y cómo los jugamos dicen mucho sobre quiénes somos en realidad.” "
Rodolfo Mora, docente e investigador de la Escuela de Ingeniería en Computación del TEC y coordinador de la CIDeV.

Consejos para principiantes

Para Mora, “Life is Strange” nos obliga a cuestionarnos lo que entendemos por "amistad", "amor" y "familia". Imagen tomada de Google.

Para quien desee empezar a explorar en los videojuegos como forma de entretenimiento, Mora brinda los siguientes consejos:

1. Empiece por algo simple. Los juegos clásicos son los ideales para adquirir las bases para jugar juegos más sofisticados. Un juego como **“Super Mario World”** está pensado en un tiempo en el que no existían todavía “viejas prácticas”.
2. Si desea una experiencia más moderna no puedo dejar de recomendarle juegos narrativos. Juegos como **“Life is Strange”** o **“God of War”** tienen historias muy complejas y bien escritas, con personajes muy interesantes y relatos cercanos.
3. No le aconsejo jugar en línea desde el inicio, a menos que tenga un grupo de amigos que lo ayude. Desgraciadamente, los juegos en línea pueden volverse muy competitivos y para el jugador inexperto puede ser una experiencia frustrante.

2 en 1

Según Mora, “Opus Magnum” estimula el pensamiento lateral. Imagen tomada de

Google.

Si lo que desea es entretenerse y a la vez reforzar aprendizajes de la escuela o del colegio, Mora recomienda los siguientes videojuegos:

1. **“Hack’n Slash”:** es un juego que requiere desarrollar habilidades de lógica y conceptos básicos de programación para poder jugarlo.
2. **“SpaceChem”, “Satisfactory” y “Opus Magnum”:** son excelentes para desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento lateral. Específicamente, SpaceChem puede ser útil para repasar temas básicos de Química.
3. **“Valkyrie Profile”, “God of War”, “Spiderman”, “Horizon Zero Dawn”, “Life is Strange” y “Scribblenauts”:** son ideales para reforzar el aprendizaje del inglés porque son juegos con actores de voz.

Para

“Hookbots” es un videojuego tico para múltiples jugadores e ideal para jugar en familia.

También existen videojuegos que contribuyen a mantener la armonía a lo interno de las denominadas “burbujas sociales”. En esta línea, Mora sugiere un género completo llamado **“Party Games”**, entre los que se encuentran “**Overcooked” y “Mario Party”**.

Se trata de juegos diseñados para múltiples jugadores en un mismo lugar. Tienen las características de que son juegos simples y, por lo general, aptos para todo público, lo que los hace ideales para jugarlos en familia. Mora también recomienda **“Hookbots”**, creado por desarrolladores costarricenses.

Límites

Mora advierte que todos los excesos suelen ser dañinos. En este sentido, jugar demasiadas horas puede llevar al cansancio de la vista y producir migrañas, por lo que recomienda limitar el tiempo de juego.

Por otro lado, el experto recomienda ser empático al jugar en línea y tener mucho cuidado con la interacción con otras personas. “El anonimato de internet puede llevar a conductas tóxicas como también se ve en las redes sociales. En esto tiene mucho peso nuestra propia educación, los valores y, sobre todo, la empatía”, subrayó.

" “Recuerde que solo es un juego. Si se da cuenta de que jugar lo está estresando en lugar de relajarlo, le recomiendo que pare y cambie de actividad.” " *Rodolfo Mora, docente e investigador de la Escuela de Ingeniería en Computación del TEC y coordinador de la CIDeV.*

La CIDeV

Mora explica que **la Comunidad Interuniversitaria de Desarrollo de Videojuegos (CIDeV) se enfoca en formar puentes entre universidades y carreras**. “Nuestro trabajo se centra, principalmente, en crear espacios creativos y de colaboración entre nuestros estudiantes”.

En esta línea, Mora está trabajando en un proyecto para crear prototipos que apoyen el aprendizaje del francés, en coordinación con la Alianza Francesa de Costa Rica. Además, organiza eventos de la CIVeD, imparte un curso electivo de la carrera de Ingeniería en Computación relacionado con videojuegos y administra las redes sociales de la Comunidad.

Source URL (modified on 09/10/2020 - 09:20): https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/node/3712

Enlaces
[1] https://www.tec.ac.cr/hoyeneltec/users/fernando-montero-bolanos
[2] https://www.tec.ac.cr/escuelas/escuela-ingenieria-computacion
[3] https://www.tec.ac.cr/ubicaciones/campus-tecnologico-local-san-jose