

1 | IPSIBAT (CONICET-UNMDP)

2 | Facultad de Psicología, UNMDP

3 | Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET)

Introducción

Las habilidades socioemocionales desempeñan un papel clave en las intervenciones escolares y programas educativos. Entre ellas unas de las más destacadas son:

- Mentalidad de Crecimiento (MC), definida como un conjunto de creencias acerca de que las capacidades humanas pueden desarrollarse mediante el esfuerzo y el aprendizaje (**Dweck, 2006**),
- Regulación Emocional (RE), definida como el conjunto de mecanismos que permiten monitorear, evaluar y modificar la naturaleza y curso de una emoción para alcanzar objetivos (**Gross, 2014**).

Los Serious Video Games (SVG) han demostrado ser una herramienta eficaz para formentar las habilidades antes nombradas

Serious Video Games (SVG)

Los SVG son aquellos videojuegos diseñados con fines educativos y/o formativos. Si bien la finalidad educativa es la primordial en estos juegos, también buscan ser entretenidos y motivar al jugador (**Almeida, 2019**).

Los SVG muestran ventajas para el aprendizaje de distintas habilidades y conceptos respecto de otras alternativas como la lectura y el mirar videos, ya que posibilitan una mayor interacción, inmersión y ofrecen un entorno seguro ante los errores (**Adame et al., 2022**).

En este trabajo se realiza una breve revisión de la evidencia empírica acerca del uso de SVG para el entrenamiento y desarrollo de las dos habilidades socioemocionales: la MC y la RE

Estimulación de la MC

En relación a la estimulación de la MC, un SVG debe ofrecer un entorno desafiante para el jugador, pero también amigable con los errores para que estos puedan utilizarse como una oportunidad para aprender (**Jaworska et al., 2021**). Además, dentro de los Videojuegos se pueden utilizar mecanismos de retroalimentación que valoren el esfuerzo, la creatividad y la perseverancia mediante un lenguaje basado en la MC, más enfocado en el proceso que llegó a cabo el jugador y no en los resultados (**Jaworska et al., 2021; Lee et al., 2012; O'Rourke et al., 2014**). Entre los SVG que han mostrado resultados positivos en el desarrollo de la MC se encuentran: *Refraction*, *Dojo Island*, *Advance U* y *Do i have a right?*.

Estimulación de la RE

Respecto de la estimulación de la RE, resulta fundamental que los SVG presenten situaciones que evoquen diferentes emociones. Al desarrollarse dentro de un entorno de juego seguro esto facilita el aprendizaje en la identificación, procesamiento y ajuste de las emociones (**Granic et al., 2014; Moore, 2023**). También el estado emocional del personaje jugable debe afectar aspectos de la jugabilidad, y que a partir de esto se incentive y retroalimenten las estrategias para regular la emoción del avatar (**Granic et al., 2014**). Entre los SVG que han mostrado resultados positivos en el desarrollo de la RE se encuentran: *Happy 8-12/12-16*, *DOJO*, *Game Teen*, *Emodiscovery* y *Playmancer: Islands*.

Conclusiones

Si bien existe evidencia que respalda el potencial de los SVG para fomentar tanto la MC como la RE, resulta crucial profundizar en el análisis de las métricas y metodologías utilizadas para la estimulación de estas habilidades, así como en la creación de marcos que permitan evaluar su eficacia de una manera rigurosa

Referencias

- **Adame, E. A., Posther, K. A., Hansom, A. M., Wilson, S. N., Cecena, F. J., Thompson, W. M., ... & Thomas, D. M.** (2022). Serious games and growth mindsets: an experimental investigation of a serious gaming intervention. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 12(1), 1-12.
- **Almeida, F.** (2019). Adoption of a Serious Game in the Developing of Emotional Intelligence Skills. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*. 10. 30-43. 10.3390/ejihpe10010004.
- **Dweck, C. S.** (2006). *Mindset: The new psychology of success*. Random House.
- **Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C.** (2014). The benefits of playing video games. *American psychologist*, 69(1), 66.
- **Gross, J. J.** (Ed). (2014). *Handbook of emotion regulation* (2nd ed.). The Guilford Press.
- **Jaworska, A., Bresnihan, N., & Yu, Y.** (2021). Growth mindset in video games.
- **Lee, Y. H., Heeter, C., Magerko, B., & Medler, B.** (2012). Gaming mindsets: Implicit theories in serious game learning. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(4), 190-194. Advance online publication. doi:10.1089/cyber.2011.0328 PMID:22165916
- **Moore, S. C.** (2023). Effects of Video games on Emotion Regulation.
- **O'Rourke, E., Haimovitz, K., Ballweber, C., Dweck, C., & Popović, Z.** (2014, April). Brain points: A growth mindset incentive structure boosts persistence in an educational game. In *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems* (pp. 3339-3348).



Imagen del juego "Game Teen"



Imagen del juego "Dojo Islands"

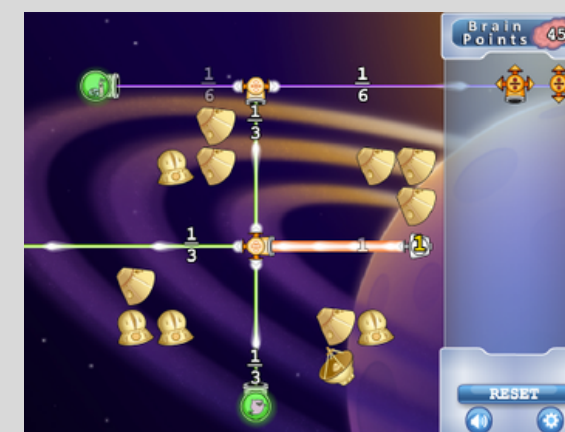


Imagen del juego "Refraction"

