LITORALPRESS

Fecha: 30-08-2025
Medio: El Mercurio de Antofagasta
Supl. : El Mercurio de Antofagasta
Tipo: Noticia general
Título: VIDEOJUEGOS MÁS ALLÁ DEL OCIO: DE CAPTAR TALENTO A TRATAR LA DEPRESIÓN

Pág. : 8
Cm2: 293,8
VPE: $ 594.038

Tiraje: 5.800
Lectoría: 17.400
Favorabilidad: No Definida

TECNOLOGÍA

VIDEOJUEGOS MÁS ALLÁ DEL OCIO: DE CAPTAR TALENTO A TRATAR LA DEPRESIÓN

ESPAÑA. *La técnica se conoce como gamificación y es utilizada más allá del puro entretenimiento.*

EFE

LOS VIDEOJUEGOS INCLUSO SE UTILIZAN EN TRATAMIENTOS RELACIONADOS CON EL CÁNCER INFANTIL.

Efe

Los videojuegos no son solo una forma de pasar el tiempo. Cada vez cobran más peso los diseñados para contextos no lúdicos como seleccionar personal en una empresa y captar talento o explorar la salud mental y ayudar a la depresión, donde un personaje enseña a manejar los pensamientos negativos.

Esta técnica, que va más allá del ocio, se conoce como gamificación. El director general de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), José María Moreno, en una entrevista con Efe, explica que se trata de productos que "van un paso más allá y tienen una intención" (educativa, sanitaria...) llegando a las áreas de personal donde detectan las habilidades de los candidatos "viéndolos jugar".

A QUIÉN CONTRATAR

Esas dinámicas gamificadas se conocen como 'Serious game' y son aplicaciones interactivas que ayudan a las empresas a lograr sus objetivos.

"Si antes se utilizaba el cuestionario pregunta-respuesta, ahora el proceso de selección pasa por el videojuego con recompensas y puntuación, y para quienes llegan al último nivel hay un reto de equipo en el que cada cual podrá demostrar sus habilidades", señala la responsable del Clúster.

Según Blanco, la experiencia apunta que es posible impulsar el compromiso y la productividad mediante técnicas lúdicas: "El 89% se siente más productivo gracias a la gamificación y un 78% cree que su uso en el proceso de contratación hace a la empresa más deseable".

En comparación con el modelo educativo tradicional, la gamificación permite a los estudiantes un mayor desarrollo del pensamiento analítico.

Algunos videojuegos como 'Battlefield' facilitan el aprendizaje de la historia mientras que 'Simple Machines' es útil para la Física y 'The Typing of the Dead' para practicar inglés o mecanografía.

'Minecraft Education Edition' proporciona a los docentes unidades didácticas de las asignaturas adaptadas al aprendizaje virtual y 'Duolingo' se ha convertido en un éxito de gamificación al asociar las clases de idiomas con juegos que ayudan a retener la información.

El director general de AEVI también apunta a los videojuegos que protegen de acoso en la escuela y se refiere a 'Gylt', un videojuego español en el que el jugador se pone en la piel de una persona que sufre "bullying".

SALUD MENTAL

La gamificación en salud se utiliza en aplicaciones de salud y bienestar relacionadas con la prevención de enfermedades, la adherencia a la medicación, la rehabilitación y la telemedicina.

Según el responsable de AEVI, en el caso de la salud mental hay una gran variedad de videojuegos, como SPARX (Smart, Positive, Active, Realistic and X-Factor), un juego terapéutico enfocado en la depresión adolescente y 'Horizon:Resilence' con herramientas para abordar problemas de salud mental complejos.

El director de AEVI también recuerda que la Fundación solidaria Juegaterapia utiliza los videojuegos para que se reduzca la anestesia y los calmantes en niños con cáncer.

En salud también se recurre a los videojuegos para pacientes con Alzheimer ya que potencian la actividad mental y los reflejos. Otro uso es en la rehabilitación física.