

EXPLORANDO EL IMPACTO DEL DISEÑO DE JUEGOS EN LA PROMOCIÓN DE LA INCLUSIÓN

de Jordi Sancho

1. Introducción: del diseño de juegos a la inclusión social

El diseño de juegos se ha convertido en una poderosa herramienta para el cambio y la inclusión social. La capacidad única de los juegos para implicar a los jugadores los hace eficaces para fomentar la empatía, cuestionar los estereotipos y alentar la interacción social. Esta investigación, surgida del proyecto europeo Erasmus+ KA3 "Game on: Inclusion through Educational Game Design", examina cómo el diseño de juegos puede crear una sociedad más inclusiva mediante el desarrollo de habilidades y competencias relacionadas con la mejora de la inclusión. El estudio comienza centrándose en tres conceptos principales relacionados: juegos para el aprendizaje, codiseño y constructivismo en el diseño de juegos y la inclusión.

1.1 Aprendizaje basado con juegos, serious games y gamificación

Los juegos y la gamificación se han relacionado con el aprendizaje, mostrando beneficios educativos positivos, especialmente cuando se integran con prácticas pedagógicas. Por "juego" entendemos una estructura con reglas y objetivos, en la que la jugabilidad (*gameplay*) implica aprender, adaptarse y mejorar habilidades. La investigación ha demostrado que los juegos contribuyen al desarrollo cognitivo, motivacional, emocional y social, mejorando habilidades como la resolución de problemas y la resiliencia. Los serious games, diseñados concretamente con finalidades educativas y formativas, tienen resultados dispares, y algunos estudios muestran efectos insignificantes en comparación con otras intervenciones educativas. La gamificación ha mostrado resultados positivos en la motivación y el compromiso, pero también tiene aspectos negativos como el aumento de la competencia y la complejidad del diseño.

1.2 Codiseño y constructivismo en el diseño de juegos

El diseño de juegos ejemplifica el codiseño y la actividad constructivista. El codiseño implica a todas las partes interesadas en el proceso de diseño, lo que garantiza que el resultado sea atractivo y eficaz. Está vinculado al constructivismo, una teoría que sugiere que las personas aprenden mejor haciendo o construyendo algo. Este enfoque tiene sus raíces en la teoría del constructivismo de Piaget. Las actividades colaborativas en el diseño de juegos se centran en los propósitos compartidos, la creación de productos tangibles y el trabajo colaborativo. Las herramientas utilizadas incluyen kits de herramientas y prototipos.

1.3 Inclusión y competencias para la inclusión

El concepto de exclusión social y su contrapartida, la inclusión social, son complejos. La exclusión social se define como un proceso en el que los individuos no pueden acceder a una vida normal, debido a la pobreza, la falta de competencias o la discriminación. La inclusión social garantiza la plena participación en la vida social, lo que implica políticas y acciones en los ámbitos político, económico y del bienestar. Por otro lado, las acciones personales o de grupo para mejorar la inclusión son esenciales, centrándose en el desarrollo de habilidades y competencias críticas. Entre ellas se encuentran la participación, la ausencia de prejuicios, la empatía, la flexibilidad y la creatividad. Sin embargo, centrarse únicamente en la participación puede desviar la atención de cuestiones fundamentales como la desigualdad y la redistribución de la riqueza.

1.4 Cómo ayuda el diseño de juegos a mejorar la inclusión social

El diseño de juegos ayuda a la inclusión social identificando métodos de exclusión, desarrollando valores y competencias para una sociedad más inclusiva y ofreciendo entornos de bajo riesgo para la exploración de roles. Los juegos pueden fomentar el trabajo en equipo, las habilidades de comunicación y la empatía, desafiando los estereotipos y promoviendo la comprensión entre diferentes culturas. El diseño de juegos también incorpora características de accesibilidad que permiten una participación más amplia. Algunos ejemplos son el diseño de juegos para la empatía en la resolución de conflictos y la creación de escenarios para una mejor comprensión a través del juego de roles.

El diseño de juegos fomenta el compromiso y la motivación en el aprendizaje, como se ve en ejemplos como los juegos de mesa para pacientes con demencia o en herramientas usadas por servicios de salud mental. Participar en el diseño de un juego puede ser más motivador y estimular un aprendizaje más profundo que meramente jugar a un juego. El codiseño de juegos lleva a una comprensión co-construida de contextos y experiencias. El papel del facilitador es crucial para influir en la validez y los resultados de estos escenarios.

2. Objetivos

La investigación pretende explorar el uso del diseño de juegos para mejorar las habilidades y competencias inclusivas.

3. Metodología

La metodología de la investigación incluyó entrevistas con facilitadores formados, socios de cinco organizaciones implicadas en el desarrollo de material y formación, cuestionarios y material de evaluación del proyecto. El análisis de la idoneidad del diseño de juegos se basa en los conceptos destacados en la revisión bibliográfica, centrándose en el desarrollo de material de apoyo, el compromiso, la solidez, la adaptabilidad, la claridad, los valores del proceso, los resultados percibidos y la escalabilidad.

4. Resultados

El diseño de juegos demuestra ser un método eficaz para mejorar las habilidades de inclusión a nivel grupal, y parece especialmente útil para trabajadores y educadores juveniles. Proporciona oportunidades creativas de resolución de problemas que implican una alta participación y compromiso. Los retos incluyen diversas perspectivas sobre la inclusión y problemas de escalabilidad para bases de usuarios más amplias y grupos grandes. El diseño de juegos se perfila como una nueva metodología prometedora en el conjunto de herramientas de intervención profesional para mejorar la inclusión social.