

Toda buena historia empieza con una buena idea», así resume los primeros pasos del proceso de creación del videojuego que enseña a los jóvenes a gestionar el estrés, Daniel Burgos, director del Instituto de Investigación UNIR iTED. Burgos, junto con investigadores de hasta seis países como Italia, Bélgica o Finlandia, ha desarrollado un videojuego para que los jóvenes universitarios adquieran 'softs skills', es decir, competencias blandas: gestión del estrés, capacidad para el trabajo en equipo; la comunicación y gestión emocional; y la creatividad en la resolución de problemas complejos. «Dichas competencias son muy requeridas en el mercado laboral y no son de las que se aprenden hincando codos. Por eso ideamos un juego que les permitiera desarrollarlas a partir de diversos escenarios». Y así nació el proyecto COMPETE! con un particular videojuego que proporciona las herramientas necesarias para fomentar estas habilidades en los jóvenes. Una generación que ha demostrado tener una baja tolerancia a la presión. Según el Barómetro Juvenil, Salud y Bienestar de la Fundación Mutua Madrileña y la Fundación FAD Juventud, uno de cada cinco jóvenes no comparte con nadie sus problemas relacionados con el estrés. Y hasta ocho de cada diez chavales de entre 15 y 29 años declaran haber experimentado síntomas de malestar emocional durante el último año. Frente a esto, las empresas buscan cada vez más perfiles profesionales que sepan manejar el estrés ante la toma de decisiones o el trabajo en equipo. «Cuando un graduado llega a una empresa, esas competencias son las que más se valoran», apunta Burgos, «por eso ideamos un videojuego que pudiera proporcionárselas a través de diversas situaciones; y que, además, incorporara los beneficios de un juego que engancha al jugador, y así, aprender jugando».

Un videojuego diferente

El videojuego COMPETE! desarrollado por UNIR cuenta con fondos de la Unión Europea ya que ha sido financiado a través de la Comisión Europea, dentro del programa Erasmus+. Como indi-

El videojuego que enseña a manejar el estrés

Investigación. El juego COMPETE! desarrollado por UNIR pretende capacitar a los jóvenes en diversas competencias para aumentar su empleabilidad

ANA TORRECILLAS

ca Burgos, se trata de un videojuego único en el mercado porque, si bien existen juegos de entretenimiento aplicados a la Educación, estos se dedican más a completar misiones, retos... et- cetera. La diferencia es que el videojuego COMPETE! te enseña a adquirir competencias sociales de una manera muy visual y muy atractiva. «Una de las conclusiones a la que llegamos cuando desarrollamos el videojuego es que pudimos demostrar que habilidades como la comunicación eficaz, el trabajo en equipo o la tolerancia al estrés se pueden adquirir de una manera sencilla. La identificación de los jugadores con el juego es superior al 95%, les gusta jugar y, a la vez, obtienen un desarrollo de sus competencias», señala el investigador.

LAS FRASES

Daniel Burgos
Director del Instituto de Investigación UNIR iTED

«La comunicación eficaz y el trabajo en equipo son habilidades que se pueden adquirir de forma sencilla»



El perfil del 'potencial jugador' es el de un estudiante universitario, pero es ampliable al de alumnos de secundaria, bachillerato, grados o Formación Profesional. «A partir de la adolescencia, cualquiera puede participar», asegura Burgos, «también padres y profesores».



Imagen de una de los retos del videojuego que el jugador debe superar. L.R.

Una isla virtual en la que se produce la tormenta perfecta

A. T.

LOGROÑO. Es el primer día para la directora de proyectos de una empresa ubicada en un isla del Pacífico. Lo que al principio podría parecer un destino idílico y un trabajo con compañeros simpáticos, se convierte en poco tiempo en todo un reto de super-

vivencia. Hay que tomar decisiones y no siempre son fáciles. Pero para ello, la directora cuenta con un plantel de asesores con los que dirimir qué hacer ante un terremoto, un volcán en erupción, la tala indiscriminada de la selva y hasta una subida del nivel del mar que amenaza con acabar con el estilo de vida de los isleños.

«Una tormenta perfecta» que, en palabras de Daniel Burgos, ha venido inspirada por los acontecimientos actuales de planeta, «para idear los diversos escenarios solo hemos tenido que abrir el periódico. A veces, la realidad supera a la ficción». El jugador debe enfrentarse a diversas situaciones motivadas por el cambio climático y su resolución debe garantizar dos objetivos: la sostenibilidad y el respeto del modo de vida de la isla; y la felicidad de sus habitantes. Los cinco asesores tienen su particular visión

de la resolución del conflicto. «Cada colaborador es un arquetipo diferente: el idealista, el que se mueve por intereses económicos y el que solo piensa en el interés común. Una vez que se selecciona la opción que al jugador le parece más acertada, este obtiene una puntuación basada en los dos anteriores baremos. Además, el jugador obtiene un feedback una vez elegida la opción. En él se reflexiona sobre la importancia del trabajo en equipo, de lo positivo que es tomar una decisión tras superar un pro-

ceso colaborativo, de escuchar todas las opciones y antes de actuar, pararse a pensar. «Las competencias del trabajo en equipo, de la tolerancia al estrés, de la comunicación eficaz y de la gestión del tiempo están incorporadas en ese momento del juego», asevera Burgos. El diseño es muy visual y sencillo e imita el despacho de un director en el que mantiene una conexión directa con sus colaboradores, al estilo de las reuniones 'on line' que tuvieron lugar cuando la pandemia obligó a teletrabajar.