



Press Button. Revista de Videojuegos. Publicación digital dedicada al estudio de los videojuegos.
Del Olmo Soriano, Daniel, Lozano Muñoz, Alejandro y Venegas Ramos, Alberto. (Eds).

Marta Martín del Pozo¹ y José Luis Martín López²

Propuesta didáctica en torno a Habilidades para la Vida y videojuegos:

Los Sims 2, Comunicación Efectiva y aprendizaje colaborativo.

*An educational proposal about Life Skills and video games: The Sims 2,
Effective Communication and collaborative learning.*

Resumen:

Las Habilidades para la Vida (toma de decisiones, resolución de problemas, pensamiento creativo, pensamiento crítico, comunicación efectiva, habilidades de relación interpersonal, autoconocimiento, empatía, manejo de emociones y manejo de estrés) son habilidades esenciales para el Ser Humano que permiten a los individuos responder efectivamente a las demandas y desafíos del día a día y, de este modo, contribuyen a su bienestar y felicidad. Debido a su importancia, consideramos que las Habilidades para la Vida deberían ser trabajadas en el sistema educativo y para ello es preciso que se utilicen todos los recursos que estén a nuestro alcance. En este sentido, uno de los recursos que pueden utilizarse son los videojuegos, una de las formas más usuales de entretenimiento en la actualidad. Los videojuegos pueden ser utilizados también en la educación y consideramos que pueden ser utilizados para trabajar las Habilidades para la Vida. En este caso, mostramos una propuesta educativa sobre cómo usar el videojuego Los Sims 2 para fomentar el desarrollo de la una de las Habilidades para la Vida, en particular la Comunicación Efectiva, en Educación Primaria, usando para ello un enfoque de aprendizaje colaborativo. Debido a todo esto, este artículo tratará de: Las Habilidades para la Vida (definición, una lista de ellas según la Organización Mundial de la Salud y su presencia en las leyes educativas españolas); algunos beneficios y experiencias de videojuegos en la educación; y la propuesta educativa para trabajar una de las

¹ Universidad de Salamanca.

² Consejería de Educación de Castilla y León

Habilidades para la Vida, en particular la Comunicación Efectiva, usando el videojuego Los Sims 2 mediante un enfoque de aprendizaje colaborativo.

Palabras Claves: videojuegos; Habilidades para la Vida; aprendizaje colaborativo; Educación Primaria; Los Sims.

Abstract:

Life Skills (decision making, problem solving, creative thinking, critical thinking, effective communication, interpersonal relationship skills, self-awareness, empathy, coping with emotions and coping with stress) are essential abilities for the Human Being that enable individuals to deal effectively with the demands and challenges of everyday life and, in this way, these abilities contribute to their well-being and happiness. Because of their importance, we consider that Life Skills should be worked in the educational system and it's necessary to use all the available resources. In that sense, one of these resources can be video games, one of the usual ways of entertainment nowadays. Video games can be used in education too and we consider that video games can be used to work Life Skills. In this case, we show an educational proposal about how to use the video game The Sims 2 to work one of the Life Skills, in particular Effective Communication, in Primary Education, using a collaborative learning approach. Because of that, this article deals with: the Life Skills (definition, a list of them by World Health Organization and their presence in the Spanish educational law); some benefits and some experiences of video games in education; and the educational proposal to work one of the Life Skills, in particular Effective Communication, using the video game The Sims 2 and a collaborative learning approach.

Keywords: video games; Life Skills; collaborative learning; Primary Education; The Sims.

1. Introducción:

Pitágoras (recogido por Fajardo y Encinas, 2011, p. 288) señaló que “educar no es dar una carrera para vivir, sino templar el alma para enfrentarse a las dificultades que tiene la vida”. En este sentido, la educación ha de perseguir el desarrollo integral del Ser Humano, ayudándole a desarrollarse, crecer y poder desenvolverse en el entorno que le rodea a lo largo de toda su vida, de manera satisfactoria y que le permita, por tanto, su bienestar y felicidad.

Teniendo en cuenta esto, en este texto hablamos sobre las Habilidades para la Vida, habilidades fundamentales para el Ser Humano para desenvolverse en el camino en que consiste la vida, con sus pasos hacia adelante y hacia atrás, sus caídas y sus recuperaciones, sus sonrisas y sus lágrimas. Visto la relevancia de estas habilidades, ¿por qué no plantearlas en el aula utilizando para ello los videojuegos, uno de los recursos actualmente más utilizados como medio de entretenimiento? Teniendo en cuenta esto, presentaremos una propuesta didáctica sobre la utilización de un videojuego, Los Sims 2 (2004), para el fomento de una de las Habilidades para la Vida, la Comunicación Efectiva. Esperamos que su presentación y explicación sea de utilidad para los docentes y educadores interesados en el fomento y trabajo de las Habilidades para la Vida en el aula y, en particular, la Comunicación Efectiva, y en el uso y aplicación de videojuegos en las prácticas educativas como herramienta de aprendizaje.

2. ¿Educación para la vida? ¿Habilidades para la vida?

Según la Organización Mundial de la Salud (en adelante, OMS) (1994) las Habilidades para la Vida (“life skills”) son “habilidades para el comportamiento adaptativo y positivo, que permiten a los individuos lidiar efectivamente con las demandas y desafíos del día a día de sus vidas” (OMS, 1994, p. 1, traducida). En este sentido, como la propia OMS (1994) destaca, se podrían plantear un extenso número de habilidades, a la vez que podrían variar en función de la cultura, el contexto y otras variables. Sin embargo, la OMS, analizando este ámbito, ha señalado un listado como el núcleo de las Habilidades para la Vida para el bienestar de los niños y jóvenes: toma de decisiones, resolución de problemas, pensamiento creativo, pensamiento crítico, comunicación efectiva, habilidades de relación interpersonal, autoconocimiento, empatía, manejo de emociones y manejo de estrés. También, siguiendo esta clasificación propuesta por la OMS, Mantilla, Chahín y Herrera (2013) señalan las siguientes Habilidades para la Vida: toma de decisiones, manejo de problemas y conflictos (se refiere a la Habilidad señalada por la OMS como “resolución de

problemas”), pensamiento creativo, pensamiento crítico, comunicación asertiva (se refiere a la Habilidad “comunicación efectiva” indicada por la OMS), habilidades de relación interpersonal, autoconocimiento, empatía, manejo de emociones y sentimientos (la habilidad “manejo de emociones” señalada por la OMS) y manejo de tensiones y estrés (refiriéndose de igual manera a la habilidad “manejo de estrés” propuesta por la OMS).

A continuación presentamos ambos listados y una pequeña definición en pocas palabras de cada una de las habilidades, según lo aportado por la OMS (1994) y por Mantilla, Chahín y Herrera (2013), permitiendo, de este modo, ofrecer una visión comparativa de las definiciones señaladas:

Habilidad para la Vida (OMS, 1994)	Definición	Habilidad para la Vida (Mantilla, Chahín y Herrera, 2013)	Definición
<i>Decision making /</i> Toma de decisiones	“La toma de decisiones nos ayuda a lidiar constructivamente con las decisiones sobre nuestras vidas”	Toma de decisiones	“Implicarse y responsabilizarse de las cosas que le sucederán. No dejar todo al azar, a las costumbres o circunstancias ni a terceras personas. Marcar el rumbo de la propia vida”.
<i>Problem solving /</i> Resolución de problemas	“La resolución de problemas nos permite lidiar constructivamente con problemas en nuestras vidas”	Manejo de problemas y conflictos.	“Saber confrontar y gestionar diferencias, creando y usando mecanismos basados en el cuidado propio, ajeno y colectivo. Los problemas y conflictos son oportunidades de cambio y crecimiento cuando se les maneja con flexibilidad y creatividad”.

<i>Creative thinking</i> / Pensamiento creativo	“El pensamiento creativo contribuye tanto a la toma de decisiones como a la resolución de problemas al permitirnos explorar las alternativas disponibles y las variadas consecuencias de nuestras acciones o no acciones. Esto nos ayuda a mirar más allá de nuestra experiencia directa, e incluso si no hay problemas identificados o no hay que tomar decisiones, el pensamiento creativo puede ayudarnos a responder adaptativamente y con flexibilidad a las situaciones de nuestra vida diaria”	Pensamiento creativo	“Estrenar hábitos, rutas y costumbres. Inventar e imaginar cosas nuevas, tener apetito de curiosidad. Fortalecer la originalidad y particularidad que hay en cada ser”.
<i>Critical thinking</i> / Pensamiento crítico	“El pensamiento crítico es una habilidad para analizar información y experiencias de manera objetiva”	Pensamiento crítico	“Ver dos veces, preguntar para conocer mejor, escuchar el doble, dudar de las apariencias porque no todo es lo que parece. Investigar para ‘no tragar entero’ y ser capaz de formarse ideas propias sobre la realidad”.
<i>Effective communication</i> / Comunicación efectiva	“Comunicación efectiva significa que podemos expresarnos, tanto de forma verbal como no verbal, de manera que es apropiada en nuestra cultura y situación. Esto significa poder expresar opiniones y deseos, pero también necesidades y miedos. Además, esto puede también significar poder pedir consejo y ayuda en un momento de necesidad”.	Comunicación asertiva.	“Parte de escuchar la propia voz para saber lo que se siente, piensa y necesita y así poder expresarse con claridad, en el momento y tono adecuado, sin imponer, desconocer ni agredir a nadie”.

<i>Interpersonal relationship skills / Habilidades de relación interpersonal</i>	<p>“Las habilidades de relación interpersonal nos ayudan a relacionarnos de manera positiva con las personas con las que interactuamos. Esto puede significar poder hacer y mantener relaciones de amistad, que pueden ser de gran importancia para nuestro bienestar mental y social. Esto puede significar mantener buenas relaciones con los miembros de la familia, que son un importante recurso de apoyo social. Además, puede significar poder terminar relaciones constructivamente.”</p>	Habilidades de relación interpersonal	<p>“Establecer y conservar relaciones interpersonales significativas, basadas en el respeto y bienestar mutuo, que permitan la autenticidad de las partes, así como ser capaz de terminar aquellas que impiden el crecimiento personal”.</p>
<i>Self-awareness / Autoconocimiento</i>	<p>“El autoconocimiento incluye nuestro reconocimiento de nosotros mismos, de nuestro carácter, de nuestras fortalezas y debilidades, deseos y aversiones. Desarrollar el autoconocimiento puede ayudarnos a reconocer cuando estamos estresados o nos sentimos bajo presión. Esto a veces también es un prerrequisito para la comunicación efectiva y las relaciones interpersonales, como también para desarrollar empatía hacia otros”.</p>	Autoconocimiento	<p>“Conocer mejor nuestro ser, carácter, fortalezas, oportunidades, actitudes, valores, gustos y disgustos. Autoconocerse también significa construir sentidos acerca de la propia persona, de las demás y del mundo en que vivimos”.</p>

<i>Empathy / Empatía</i>	<p>“La empatía es la habilidad para imaginar cómo es la vida para otra persona, incluso en una situación que puede no ser familiar para nosotros. La empatía puede ayudarnos a entender y aceptar a los demás que pueden ser muy diferentes a nosotros, lo que puede mejorar nuestras relaciones sociales, por ejemplo, en situaciones de diversidad cultural o étnica. La empatía también puede ayudar a fomentar el comportamiento de apoyo hacia personas con necesidades de cuidado o asistencia, o tolerancia [...]”</p>	Empatía	<p>“Desconectar de los pensamientos y necesidades propias y conectar con las de otras personas. Debilitar los prejuicios propios para escuchar sin censura”.</p>
<i>Coping with emotions / Manejo de emociones</i>	<p>“El manejo de emociones involucra reconocer emociones en nosotros mismos y en otros, ser consciente de cómo las emociones influyen en el comportamiento, y poder responder a las emociones apropiadamente”.</p>	Manejo de emociones y sentimientos	<p>“Aprender a navegar en el mundo de las emociones y sentimientos, logrando mayor ‘sintonía’ con el propio mundo afectivo y el de las demás personas. Esto enriquece la vida personal y las relaciones interpersonales”.</p>
<i>Coping with stress / Manejo de estrés</i>	<p>“El manejo del estrés trata sobre reconocer las fuentes de estrés en nuestras vidas, reconocer cómo esto nos afecta, y actuar en formas que ayuden a controlar nuestros niveles de estrés. Esto puede significar que realicemos acciones para reducir las fuentes de estrés, por ejemplo, al hacer cambios en nuestro entorno físico o estilo de vida. O esto puede significar aprender cómo relajarse, para que las tensiones creadas por el estrés inevitable no nos provoque problemas de salud”.</p>	Manejo de tensiones y estrés.	<p>“Identificar oportunamente las fuentes de tensión y estrés en la vida cotidiana, saber que son dos fuerzas necesarias para la vida que hay que saber identificar, controlar y aprovechar”.</p>

Tabla 1. Listado y definición de las Habilidades para la Vida según la Organización Mundial de la Salud (1994, pp. 2-3) (Traducido y adaptado) y listado y descripción de cada una de las Habilidades para la Vida según Mantilla, Chahín y Herrera (2013, pp.12-14) (Adaptado).

Hemos de plantearnos si estas habilidades se encuentran reflejadas en la normativa educativa al respecto y si estamos concibiendo la educación, en términos del sistema educativo español, como camino únicamente para el mercado laboral y no para el aprendizaje que es necesario y que genera la vida. En este sentido, vamos a hablar de las principales normativas que enmarcan el sistema educativo español y establecer relaciones ante ello.

Podemos empezar buscando referencia a las Habilidades para la Vida en la Constitución Española de 1978 y señalamos en primer lugar lo indicado en su artículo 27.1 “Todos tienen derecho a la educación [...]” y 27.2 “La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana en el respeto a los principios democráticos de convivencia y a los derechos y libertades fundamentales”. Como vemos, la carta magna que sustenta nuestra democracia actual en España coloca la educación como un elemento esencial al que todos los ciudadanos tienen derecho, a la par que es una pieza clave que permite el pleno desarrollo de todas las personas que conforman la ciudadanía. Como pleno desarrollo podemos entender todas aquellas habilidades y capacidades necesarias para desenvolverse de manera libre en la vida, convivir y desenvolverse en el entorno.

Siguiendo con la Constitución Española, se señala en el artículo 27.5 que “Los poderes públicos garantizan el derecho de todos a la educación, mediante una programación general de la enseñanza, con participación efectiva de todos los sectores afectados y la creación de centros docentes”. A raíz de este artículo podemos señalar las actuales dos leyes que, derivando de él, conviven en el momento actual en el sistema

educativo español, debido a la aplicación escalonada de la última de ellas: LOE (Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación) y LOMCE (Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa).

De la LOE podemos extraer el siguiente párrafo, acerca de lo que se puede entender por educación:

“Las sociedades actuales conceden gran importancia a la educación que reciben sus jóvenes, en la convicción de que de ella dependen tanto el bienestar individual como el colectivo. La educación es el medio más adecuado para construir su personalidad, desarrollar al máximo sus capacidades, conformar su propia identidad personal y configurar su comprensión de la realidad, integrando la dimensión cognoscitiva, la afectiva y la axiológica. Para la sociedad, la educación es el medio de transmitir y, al mismo tiempo, de renovar la cultura y el acervo de conocimientos y valores que la sustentan, de extraer las máximas posibilidades de sus fuentes de riqueza, de fomentar la convivencia democrática y el respeto a las diferencias individuales, de promover la solidaridad y evitar la discriminación, con el objetivo fundamental de lograr la necesaria cohesión social. Además, la educación es el medio más adecuado para garantizar el ejercicio de la ciudadanía democrática, responsable, libre y crítica, que resulta indispensable para la constitución de sociedades avanzadas, dinámicas y justas. Por ese motivo, una buena educación es la mayor riqueza y el principal recurso de un país y de sus ciudadanos”. (LOE, 2006, Preámbulo, p. 17158.)

En este sentido, señala que uno de los factores de los que depende el bienestar tanto individual como colectivo es la educación. Si seguimos a la Real Academia Española (RAE), la palabra “bienestar” queda definida en una de sus acepciones como “Conjunto de las cosas necesarias para vivir bien”. Es decir, aquello que una persona necesita para vivir y desenvolverse en los quehaceres de su vida, donde podemos encontrar las Habilidades para la Vida. Además, podemos apreciar alguna mención a alguna de las Habilidades para la Vida como el pensamiento crítico, al hablar sobre la ciudadanía democrática, responsable, libre y crítica.

En cuanto a la LOMCE, en esta Ley se mencionan los siguientes párrafos:

“La educación es la clave de esta transformación mediante la formación de personas activas con autoconfianza, curiosas, emprendedoras e innovadoras, deseosas de participar en la sociedad a la que pertenecen, de crear valor individual y colectivo, capaces de asumir como propio el valor del equilibrio entre el esfuerzo y la recompensa. El sistema educativo debe posibilitar tanto el aprendizaje de cosas distintas como la enseñanza de manera diferente, para poder satisfacer a unos alumnos y alumnas, que han ido cambiando con la sociedad.

Las habilidades cognitivas, siendo imprescindibles, no son suficientes; es necesario adquirir desde edades tempranas competencias transversales, como el pensamiento crítico, la gestión de la diversidad, la creatividad o la capacidad de comunicar, y actitudes clave como la confianza individual, el entusiasmo, la constancia y la aceptación del cambio. La educación inicial es cada vez más determinante por cuanto hoy en día el proceso de aprendizaje no se termina en el sistema educativo, sino que se proyecta a lo largo de toda la vida de la persona”. (LOMCE, 2013, Preámbulo, IV, p. 97860.)

En estos párrafos de la LOMCE aparecen señaladas algunas de las Habilidades para la Vida mencionadas por la OMS, como por ejemplo, el pensamiento crítico, el pensamiento creativo (al hablar de creatividad) y la comunicación efectiva (al mencionar la capacidad de comunicar).

Visto lo anterior, las Habilidades para la Vida se encuentran en cierta manera entrelazadas entre las líneas de las normativas, pero es necesario sacarlas a la luz de manera más abierta y más clara. De hecho, la OMS señala que “dado el amplio alcance de relevancia de las habilidades para la vida, una estrategia óptima para la introducción de la enseñanza de las habilidades para la vida sería hacer esto disponible para todos los niños y adolescentes en las escuelas” (OMS, 1994, p. 6). Entonces, llegamos al punto de cuestionarnos la enseñanza de las Habilidades para la Vida dentro de las aulas bajo un soporte actual y atractivo como son los videojuegos.

3. Videojuegos y educación

Anteriormente nos preguntábamos por qué no plantear las Habilidades para la Vida en el aula utilizando para ello los videojuegos. Sin embargo, primero hemos de cuestionarnos si los videojuegos, uno de los recursos actualmente más utilizados como medio de entretenimiento, pueden incorporarse como herramienta de aprendizaje en el aula. Hoy en día nos encontramos multitud de ejemplos tanto de experiencias de utilización de videojuegos en el aula, como propuestas didácticas y análisis de las posibilidades educativas de determinados videojuegos, a la vez que investigaciones, autores y educadores que ofrecen desde diferentes puntos de vista los beneficios o aspectos positivos de los videojuegos como recurso que permite el aprendizaje.

En relación a los beneficios o aspectos positivos, podemos señalar (teniendo en cuenta lo indicado por Etxeberría, 1998; Grupo F9, 1998; Gros, 2000; Marquès, 2011; AEVI & GfK, 2012ayb; Contreras, 2014; Granic, Lobel & Engels, 2014; Martín & Martín, 2014), entre otros, las siguientes cuestiones, que hemos clasificado en dos: (1) Aprendizajes que favorecen los videojuegos; y (2) Elementos facilitadores o condicionantes del aprendizaje.

1) Aprendizajes que favorecen los videojuegos:

- a. Se favorece el trabajo de aspectos procedimentales (Grupo F9, 1998).
- b. Aportan elementos que permiten el trabajo de la autoestima del alumnado (Grupo F9, 1998).
- c. Desarrollo del pensamiento reflexivo (Etxeberría, 1998).

- d. Entrenamiento de destrezas de tipo viso-motor (Etxeberría 1998).
- e. Disminución del número de errores de razonamiento (Etxeberría 1998).
- f. Aprender y trabajar diferentes tipos de habilidades y estrategias (Gros, 2000).
- g. Trabajar el análisis de valores y conductas mediante la reflexión de los contenidos que aparecen en los videojuegos (Gros, 2000).
- h. Mejorar los reflejos (Marquès, 2011).
- i. Mejorar la psicomotricidad (Marquès, 2011; AEVI & GfK, 2012).
- j. Mejorar la iniciativa (Marquès, 2011).
- k. Mejorar la autonomía (Marquès, 2011).
- l. Desarrollar habilidades cognitivas (AEVI & GfK, 2012a).
- m. Desarrollar capacidades sociales (AEVI & GfK, 2012a).
- n. Desarrollar capacidades personales (AEVI & GfK, 2012a).
- o. Desarrollar capacidades morales y transmisión de valores (AEVI & GfK, 2012a).
- p. Aprendizaje de materias específicas (AEVI & GfK, 2012a).
- q. Aprendizaje de otros idiomas (AEVI & GfK, 2012b).
- r. Desarrollo de competencias matemáticas (AEVI & GfK, 2012b).
- s. Medida terapéutica para favorecer el desarrollo psíquico de niños con discapacidad (AEVI & GfK, 2012b).
- t. Desarrollo de destrezas y competencias básicas en el aula (Martín & Martín, 2014).

- u. El alumnado puede cambiar sus actitudes o conocimientos cuando realiza tareas en un contexto interactivo como los videojuegos (Contreras, 2014).

2) Elementos facilitadores o condicionantes del aprendizaje:

- a. Material motivador para los alumnos (Etxeberría, 1998; Grupo F9, 1998; AEVI & GfK, 2012a).
- b. Son programas y recursos muy flexibles que pueden ser utilizados en una asignatura concreta de diferentes modos, como, por ejemplo, taller, eje transversal o crédito variable (Grupo F9, 1998).
- c. Es un recurso que se encuentra al alcance tanto del alumnado como del profesorado (Grupo F9, 1998).
- d. Dinamizar las relaciones entre los alumnos y alumnas del grupo-clase, tanto desde el punto de vista de la socialización como de la propia dinámica de aprendizaje (Gros, 2000).
- e. Acceso a las TIC y uso de aplicaciones informáticas (AEVI & GfK, 2012b).
- f. Mejorar la salud mental y el bienestar en niños y adolescentes (Granic, Lobel & Engels, 2014).

En cuanto a las experiencias y propuestas de utilización en el aula o análisis de las posibilidades educativas de videojuegos, encontramos ejemplos y bibliografía en diversos medios al respecto, mostrándonos, por un lado, su utilización en el aula en caso de las experiencias, o, por otro, cómo podría llevarse a cabo su utilización en el aula y los aspectos en relación a las áreas del currículum o a otras cuestiones (áreas transversales, competencias, inteligencias múltiples, etc.) que un determinado videojuego permitiría trabajar. Algunas experiencias que, por ejemplo, podemos citar las encontramos en García Gigante (2009), que utiliza el videojuego

Pokémon Diamante (2007) en 4º de Educación Primaria para desarrollar la competencia matemática para trabajar con tablas alfanuméricas y los gráficos de barras; otro ejemplo es de Artola (2013) que presenta varias experiencias con videojuegos, en una de las cuales se utilizó el videojuego God of War (2005) para la enseñanza de elementos mitológicos en narrativas digitales. En lo que respecta a propuestas de utilización o análisis de sus posibilidades didácticas podemos señalar a Mainer Blanco (2006) que propone el aprendizaje del mundo clásico a partir del videojuego La Odisea, la búsqueda de Ulises (2000) y la obra “La Odisea” de Homero, como también Arias y Revuelta (2013) analizan el potencial educativo de varios videojuegos, como, por ejemplo, Ni No Kuni: La ira de la bruja blanca (2013), del cual extraen su potencial en torno a varias competencias y presentan una propuesta de secuencia didáctica en relación a los videojuegos que analizan.

Una vez visto esto, ¿por qué no utilizar el videojuego Los Sims 2 (2004) para fomentar el desarrollo de las Habilidades para la Vida? De este modo, a continuación presentamos la propuesta didáctica que planteamos, primero señalando algunos aspectos a tener en cuenta sobre la serie de videojuegos Los Sims, en general, y los Sims 2 (2004), en particular, para después hablar específicamente de su aplicación educativa.

4. Los Sims 2 y las Habilidades para la Vida

Los Sims se trata de una serie de videojuegos de simulación social, diseñados por Will Wright, en el cual el jugador crea personajes llamados “Sims”. El jugador interactúa con ellos a modo de simulación de vida, en la que los personajes tienen una serie de necesidades y el jugador ha de ayudar (o no)³ a satisfacer sus estados de ánimo y deseos. Esta serie de videojuegos ha tenido mucho éxito, publicándose el primero de ellos en el año 2000

³ El jugador, al poder decidir qué hacer en el juego, también puede decidir no ayudar a sus Sims o incluso matarlos. Podemos ver un ejemplo de cómo matar a los sims en el siguiente vídeo de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=8yLf5naDxZQ>

(según VGChartz⁴, por ejemplo, se vendieron en todo el mundo en torno a 11.230.000 unidades del videojuego *The Sims/Los Sims* [2000] para PC), a partir del cual se han ido sucediendo nuevos juegos y expansiones, con nuevas posibilidades, opciones e incluso temáticas (como, por ejemplo, animales, vacaciones, magia, criaturas sobrenaturales)⁵. De hecho, recientemente encontramos la aparición del nuevo Los Sims 4 (2014) a pocos días de la escritura de este texto.

En cuanto a términos educativos, Los Sims, en sus diferentes versiones, ha sido utilizado en el aula o se han planteado propuestas didácticas o investigaciones educativas, como vemos en el Grupo F9 (2003) que estudiaron el uso de Los Sims con estudiantes de enseñanza secundaria para analizar las posibilidades educativas de este videojuego (señalan que tiene incidencia tanto en los aspectos cognitivos, afectivos como sociales de los alumnos); Ranalli (2008) investigó si Los Sims podría beneficiar pedagógicamente a aprendices de inglés como segunda lengua de nivel universitario (por ejemplo, se encontraron mejoras significativas estadísticamente hablando en conocimiento de vocabulario); y también Cortés, García y Lacasa (2012) organizaron diferentes talleres a partir del videojuego Los Sims 3 y la red social “Jugar y Aprender”.

En este sentido, este videojuego (en particular, utilizaremos el videojuego Los Sims 2, y más adelante explicaremos el motivo de esta decisión) nos puede dar pie al planteamiento de una actividad en la que los estudiantes puedan poner en práctica las Habilidades para la Vida con sus compañeros, y, de esta manera, a través de su práctica, contribuir al

⁴ Game Database, Best Selling Video Games, Game Sales, Million Sellers, Top Selling – VGChartz – Sims. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://www.vgchartz.com/gamedb/?page=1&results=200&name=the%20sims&platform=&minSales=0&publisher=&genre=&sort=GL>

⁵ Para mayor información, la entrada de la Wikipedia al respecto de la saga de los Sims incluye referencias a los distintos juegos y expansiones. http://es.wikipedia.org/wiki/Los_Sims_%28saga%29 (Recuperado el 22 de septiembre de 2014)

desarrollo de dichas habilidades (en nuestro caso, de manera específica la Habilidad denominada “Comunicación Efectiva”).

El planteamiento a seguir se mueve en la línea del aprendizaje colaborativo, definido por Calzadilla (2002) del siguiente modo:

“El aprendizaje colaborativo, es otro de los postulados constructivistas que parte de concebir a la educación como proceso de socioconstrucción que permite conocer las diferentes perspectivas para abordar un determinado problema, desarrollar tolerancia en torno a la diversidad y pericia para reelaborar una alternativa conjunta (...) El aprendizaje colaborativo es eficiente para insertar la educación dentro del proyecto de vida y conectar la evolución personal con el desarrollo de un proyecto de país coherente que favorezca la cohesión y la visión sistémica de elementos hoy fragmentados, como son: formación, educación, familia, sociedad, desempeño laboral y evolución nacional. Se estimula con este tipo de estrategia la desaparición de observadores pasivos y receptores repetitivos, superando los tradicionales hábitos de memorización utilitaria, para promover procesos dialógicos que conduzcan a la confrontación de múltiples perspectivas y a la negociación propias de la dinamicidad de todo aprendizaje que conduzca al desarrollo”. (Calzadilla, 2002, pp. 3-4).

De este modo, el alumnado participante en el aprendizaje-trabajo colaborativo desarrolla una serie de aprendizajes, entre los que podemos señalar: el desarrollo de diversas capacidades como, por ejemplo, la capacidad de toma de decisiones, de resolución de problemas, de escuchar con atención a los demás, de apreciar y beneficiarse de perspectivas y puntos de vista diferentes; el desarrollo de una serie de actitudes como el respeto y valoración de los demás, de sus ideas, aportaciones, perspectivas y de su trabajo y actitud abierta e interés hacia nuevas y diferentes ideas e innovaciones; y también el alumno puede conocer mejor su propio ritmo y estilo de aprendizaje, es decir, autoconocerse y desarrollar la competencia o habilidad de aprender a aprender. Como vemos en lo señalado, el aprendizaje colaborativo es un buen enfoque para el planteamiento de

propuestas didácticas que permitan el fomento y desarrollo de las diversas Habilidades para la Vida.

Teniendo en cuenta todo esto, vamos a proceder a presentar los datos de la propuesta didáctica a través de una serie de cuestiones e informaciones que lo especifiquen y justifiquen. Puede entenderse como un estilo de ficha a tener en cuenta a la hora de evaluar videojuegos para utilizar en el aula y que consideramos que al presentarlo de esta manera favorece y puede ayudar a otros docentes en la utilización en el aula del videojuego que planteamos. Los datos serán:

- Nombre del videojuego
- Autor/empresa.
- Tipo de recurso. Aquí indicaremos si podemos clasificarlo como Serious Games o como Game for Entertainment (Meyer & Sørensen, 2009). Es decir, si se trata de un videojuego diseñado para entretenimiento o con un objetivo más allá de ello (informar, educar, concienciar...). Además, indicaremos si se trata de un videojuego para ordenador, videoconsola, web, dispositivo móvil...
- PEGI. El código PEGI (Pan European Game Information) es el mecanismo de autorregulación diseñado por la industria para dotar a sus productos de información orientativa sobre la edad adecuada para su consumo. Hay dos tipos de iconos descriptores (indicando, a la hora de hablar de los distintos aspectos, los descriptores que corresponden al videojuego en cuestión):
 - Uno relativo a la edad recomendada:



Imagen 1. Descriptores relativos a la edad recomendada. Fuente:
www.pegi.info

- Otro relativo al contenido específico que aparece en el videojuego:



Imagen 2. Descriptores relativos al contenido específico que aparece en el videojuego (violencia, lenguaje soez, miedo, sexo, drogas, discriminación, juego, en línea). Fuente: www.pegi.info

- Justificación de su utilización frente a otros. Explicaremos las razones que nos llevan a utilizar un determinado tipo de versión del videojuego frente a otras en términos de videojuego más reciente o menos y videojuego para ordenador, videoconsola u otros sistemas.
- En qué consiste. Indicaremos qué hay que hacer en el juego para jugar o cómo se juega.
- Requisitos mínimos en términos informáticos. Se indicará los requerimientos mínimos que han de tener los ordenadores o dispositivos para poder utilizar el videojuego en términos, entre otras cuestiones, de sistema operativo y memoria.
- Habilidades desarrolladas con dicho videojuego. Se tendrá en cuenta para ello el Instrumento de Evaluación de Habilidades Desarrolladas con los Videojuegos (IE-HADEVI) que se recoge en Del Moral y Villalustre (2012), señalando si el videojuego

contribuye de manera baja, media o alta al desarrollo de los grupos de habilidades que se plantean.

- Propuesta didáctica: planteamiento didáctico de este videojuego en el aula referido a los siguientes apartados:

- Curso: Cursos en los que consideramos que se puede plantear la actividad didáctica
- Área: Área del currículum en la que se puede plantear la actividad didáctica.
- Recursos necesarios de aula: Recursos necesarios para la realización de la actividad en el aula.
- Objetivos: Objetivos que se pretenden lograr a través del planteamiento de la actividad o del planteamiento didáctico.
- Metodología: Forma de llevar a cabo la actividad, en cuanto a agrupamiento, fases, tareas y su posible evaluación..
- Ajuste curricular: Se incorporan los objetivos generales de la Educación Primaria y aspectos del área al que vinculamos esta propuesta a los que esta actividad didáctica de trabajo colaborativo con el videojuego, en mayor o menor medida, puede responder o contribuir. Para ello, se tiene en cuenta lo reflejado en la última Ley Orgánica vigente de Educación en España, es decir la Ley LOMCE y la normativa derivada de ella en relación a la Educación Primaria y su currículo básico (el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria). En este sentido, como el área al que vinculamos esta propuesta didáctica se trata de una asignatura específica, en el Real Decreto de Currículo Básico no se especifican los contenidos de dicha área, por lo que mencionaremos los criterios de evaluación de esa área que están relacionados con la propuesta didáctica. Por último, añadiremos además las Competencias que pueden fomentarse con dicha propuesta didáctica en base a la

categorización realizada en la LOMCE y el Real Decreto 126/2014 (Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales).

Por último resaltar, como ya hemos mencionado anteriormente, que con esta propuesta didáctica vamos a trabajar expresamente la Habilidad para la Vida denominada “Comunicación Efectiva”. Sin embargo, con este mismo videojuego se pueden trabajar las restantes Habilidades para la Vida, o, incluso, con esta misma propuesta didáctica que planteamos se está trabajando a su vez de manera transversal otras Habilidades para la Vida como la empatía, la toma de decisiones, la resolución de problemas, el pensamiento creativo, el pensamiento crítico, las habilidades de relación interpersonal, el autoconocimiento, el manejo de emociones y el manejo del estrés. De hecho, las Habilidades para la Vida se encuentran interrelacionadas por lo que al trabajar una, están implícitas otras, a la vez que en cualquier situación o momento de nuestra vida será necesario que emerjan varias de ellas.

a. Propuesta didáctica en torno a habilidades para la Vida con Los Sims 2: el caso de la Comunicación Efectiva.

A continuación presentamos la propuesta didáctica aportando cada uno de los apartados anteriores con su correspondiente información:

- Nombre: Los Sims 2 (The Sims 2).
- Autor/empresa: Maxis y Electronic Arts.
- Tipo de recurso: Game for Entertainment (Meyer & Sørensen, 2009). En nuestro caso utilizaremos el videojuego disponible para ordenador, aunque Los Sims 2 fue lanzado también, entre otros, en PlayStation 2, PlayStation Portable o Nintendo DS.

- PEGI: +7 y



- Justificación de su utilización frente a otros: En primer lugar, es preciso señalar que hemos escogido la versión en PC puesto que en los centros escolares los ordenadores son recursos tecnológicos presentes en ellos, mientras que las videoconsolas no es un elemento común, a la par que la situación económica actualmente no permite el desembolso en este tipo de productos (a su vez, si quisiéramos que el alumnado jugara en parejas, necesitaríamos una videoconsola para cada dos, situación que no parece sostenible económicamente hablando). De esta manera, utilizaremos un recurso del que ya disponemos para la realización de otras tareas. En segundo lugar, cierto es que la saga Los Sims/The Sims dispone de juegos más recientes, como ya hemos mencionado. Sin embargo, hemos escogido en particular Los Sims 2, en cierta relación con lo anterior, por haber existido una oferta que permitía la descarga legal de este videojuego y todas sus extensiones para PC durante un tiempo. Esto permitía descargarse todo el recurso de manera totalmente legal sin coste a través de Origin (<https://www.origin.com/es-es/store/>)^{6y7}. En este sentido, no era preciso un gran desembolso como ocurre si compráramos el nuevo Los Sims 4 (podemos encontrarlo en torno a los 55€). A su vez, Los Sims 2 tiene unos requisitos mínimos más bajos que Los Sims 4, pudiendo adecuarse a mayor número de ordenadores de los centros.

- En qué consiste: Como ya hemos señalado, el jugador crea personajes llamados “Sims” e interactúa con ellos a modo de simulación de vida, en la que dichos personajes tienen una serie de necesidades y el jugador ha de ayudar a satisfacer sus estados de ánimo y deseos. Además, cabe señalar que el jugador puede crear los personajes físicamente y en cuanto a algunas características de personalidad de la manera que desee.

⁶ The Sims 2 - ¡Disfrutes de tu copia de Los Sims 2 Colección definitiva! Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://help.ea.com/es/article/how-to-get-the-sims-2-ultimate-collection/>

⁷ Origin regala Los Sims 2 y sus expansiones. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://www.hobbyconsolas.com/noticias/origin-regala-sims-2-sus-expansiones-80340>

- Requisitos mínimos en términos informáticos, en este caso, de los ordenadores: Windows 98 o superior, 800Mhz, 256 Ram, 3,5GB en disco duro, tarjeta gráfica 32MB (con T&L), DirectX 9.0.

- Habilidades desarrolladas con dicho videojuego (según el Instrumento para la Evaluación de Habilidades Desarrolladas con Videojuegos – IE – HADEVI, Del Moral y Villalustre, 2012), señalando si el videojuego contribuye de manera baja, media o alta al desarrollo de los grupos de habilidades que se plantean:

- Habilidades psicomotrices: Alta.
- Habilidades de asimilación y retención de información: Media.
- Habilidades de búsqueda y tratamiento de información: Baja.
- Habilidades organizativas: Alta.
- Habilidades creativas: Media.
- Habilidades analíticas: Media.
- Habilidades para la toma de decisiones: Alta.
- Habilidades para la resolución de problemas: Media.
- Habilidades metacognitivas: Alta.
- Habilidades interpersonales: Media.

- Propuesta didáctica:

- Curso: Teniendo en cuenta que el juego está clasificado como +7 (es decir, que puede ser utilizado por jugadores mayores de 7 años), consideramos que esta propuesta didáctica con Los Sims 2 (2004) que presentamos puede plantearse a partir de 5º de Educación Primaria, es decir, 5º y 6º de Educación Primaria, teniendo en cuenta los objetivos y actividad que se plantea. Incluso, podría

utilizarse en cursos de la Educación Secundaria Obligatoria, pero en este caso nos centraremos en Educación Primaria.

- Área: El área es Valores Sociales y Cívicos.
- Recursos necesarios de aula: Un ordenador para cada dos alumnos⁸, un ratón y altavoces. Además, se requiere conexión a Internet y disponer de uno o varios blogs para alguna tarea de la propuesta.
- Objetivos:
 - Conocer qué son las Habilidades para la Vida.
 - Conocer qué es la Comunicación Efectiva y su importancia.
 - Favorecer y mejorar la Comunicación Efectiva entre pares.
 - Favorecer y mejorar la Comunicación Efectiva frente al grupo-clase.
 - Favorecer la Comunicación Efectiva a través de medios digitales para una población general.
 - Metodología: Teniendo en cuenta que nos situamos dentro del enfoque de aprendizaje-trabajo colaborativo, podemos indicar en líneas generales que el alumnado jugará en parejas dialogando para trabajar de manera colaborativa en la vida de Los Sims. El objetivo sería conseguir que los Sims de los jugadores encuentren empleo, manteniendo ese empleo durante al menos 3 días y suban en alguna habilidad hasta al menos el nivel 2. Para ello, deberán decidir entre los dos alumnos comunicándose de manera efectiva lo que cada uno piensa, su opinión o sus deseos en cuanto a los Sims

⁸ Cada vez que se menciona la palabra “alumno” a lo largo de este texto hace referencia a ambos sexos, es decir, a alumna y alumno.

de su partida. Además, cabe señalar que si se van satisfaciendo las necesidades y deseos del Sim que aparecen en la barra inferior en cada día del juego, el Sim es más feliz y va consiguiendo sus aspiraciones. En este sentido, establecemos varias sesiones (que pueden variar en número según se necesite):

- Sesión 1: Presentación de la tarea y la temática. En esta primera sesión es necesario introducir la tarea y la temática que se va a trabajar, es decir, trabajaremos en torno a la Comunicación Efectiva como una de las Habilidades para la Vida necesarias para desenvolverse y relacionarse con el entorno y a lo largo de sus vidas. Para ello, puede iniciarse con unas preguntas de introducción del tipo (ir modificando en función de la dirección que tome el pequeño debate): ¿Alguna vez habéis jugado al teléfono escacharrado? ¿Cómo se jugaba? ¿En qué consistía? (Incluso, puede plantearse una pequeña actividad de juego al “teléfono escacharrado” si los alumnos nunca han jugado). ¿Qué ocurría entre lo dicho al principio y lo dicho al final? ¿Alguna vez habéis dicho una cosa y no os han entendido bien? ¿Alguna vez habéis dicho algo y han entendido lo contrario? ¿Habéis tenido problemas con algún amigo porque pensaba que le habíais dicho otra cosa? Una vez debatido esto, podemos hablar sobre lo que consiste la Comunicación Efectiva y cómo es necesaria para relacionarse en la vida con

otras personas. Una vez dicho esto, presentamos el juego preguntando si alguno de los alumnos lo conoce. Si es el caso, podemos pedir que explique un poco en qué consiste. Si no, explicar cómo se juega y cómo vamos a realizar la tarea, es decir, se trabajará colaborativamente, escuchando la opinión del compañero y respetándola, debatiendo qué hacer en el juego, todo ello a través de una Comunicación Efectiva.

- Sesión 2: Crear los Sims. En esta sesión, el alumnado ya jugará con el juego. Para comenzar, se agruparán en grupos de 2 personas, disponiendo un ordenador para cada pareja. Los alumnos tendrán que crear dos Sims, cada uno del sexo que quieran. En este sentido, el juego al principio permite crear los Sims según el gusto del usuario, es decir, cambiando su aspecto físico (color y forma del pelo, forma de la cara, color de los ojos, estatura y complexión del cuerpo, ropa...) y algunas cuestiones de su personalidad. Todo ello, han de decidirlo de manera colaborativa entre los dos alumnos, dialogando efectivamente y tomando decisiones conjuntas. Una vez creados los dos Sims, han de comprar una casa y empezar a vivir en el mundo del juego, es decir, desenvolverse con los Sims en el entorno digital del juego similar a la vida real.
- Sesión 3-4 (en función del tiempo que se necesite): Jugar con los Sims. Los alumnos,

en su juego con los Sims, deben llegar al objetivo que antes se ha indicado: 3 días en un puesto de trabajo y llegar al nivel 2 en alguna habilidad (limpieza, cocina, aconsejar a parejas, videojuegos...). Todo ello, de manera colaborativa y dialogando entre los compañeros a la hora de decidir qué puesto de trabajo escoger, qué habilidad mejorar o trabajar, si los Sims se relacionan entre ellos o no (lo que favorecería sus habilidades sociales).

- Sesión 5: Compartir lo hecho con los compañeros. Cada pareja indicará al resto de la clase cómo son sus Sims, porqué han decidido qué tuvieran ese aspecto físico y personalidad, qué trabajo han escogido para cada Sim y cómo han decidido escoger ese trabajo y por qué, a la vez que cómo se ha desarrollado la partida. Se les puede preguntar si han tomado las decisiones conjuntamente, si han dialogado a la hora de crear al Sim. Se puede debatir en torno a si han dialogado mientras la tarea o si solo uno a controlado el ratón y el otro solo miraba. De esta manera, se favorecerá tanto la Comunicación Efectiva entre pares como frente al grupo clase.
- Sesión 6: Publicar en un blog. ¿Qué hemos hecho? ¿Qué hemos aprendido? Cada grupo creará una pequeña entrada en un blog (ya sea el de la clase, o si se ha creado para cada grupo uno) sobre lo que han trabajado, lo que han hecho en clase para que el resto de

compañeros del colegio lo vean y personas más allá de ello. Lo elaborarán entre la pareja también de manera colaborativa, decidiendo entre ambos lo que escribirán en el blog. Se hará hincapié en que eso lo pueden leer otros compañeros y cualquier persona, por lo que han de comunicarse de manera efectiva. De esta manera, se fomentará la Comunicación Efectiva a través de medios digitales en un lenguaje tanto en forma como en contenidos adecuada para cualquier lector.

En cuanto a la evaluación, primero se tendrá en cuenta si los alumnos han conseguido que los Sims encuentren empleo, si lo han mantenido durante al menos 3 días y si han subido en alguna habilidad hasta al menos el nivel 2. Más importante que esto y a tener más en cuenta será la valoración de los aspectos referidos al trabajo colaborativo y la Comunicación Efectiva, como habilidad fundamental objetivo de esta actividad. Se realizará tres tipos de evaluaciones: La evaluación por parte del docente, por un lado, autoevaluación de los propios alumnos, por otro, y evaluación de los compañeros de tarea, por otro, de la colaboración efectuada y si la comunicación ha sido efectiva. En cuanto al docente, se realizará a través de una rúbrica de evaluación que permita conocer dichos aspectos, teniendo en cuenta los objetivos que se planteaban en dicha actividad (qué son las Habilidades para la Vida; qué es la Comunicación Efectiva y su importancia; Comunicación Efectiva entre pares; Comunicación Efectiva frente al grupo-clase; y Comunicación Efectiva a través de medios digitales para una población general), valorándolo en una escala de 1 a 5. En cuanto a la autoevaluación y coevaluación, los alumnos utilizarán una rúbrica más sencilla que les permita autoconocer y reflexionar sobre el propio trabajo y del compañero.

▪ Ajuste curricular:

Objetivos de Educación Primaria a los que puede contribuir, en mayor o menor medida (Real Decreto 126/2014, Artículo 7. Objetivos de la Educación Primaria, pp. 19353-19354):

“A) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática”.

“B) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor”.

“C) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan”.

“D) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad”.

“E) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura”.

“I) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran”.

“M) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas”.

Criterios de evaluación de Valores Sociales y Cívicos (Real Decreto 126/2014, Anexo II, Asignaturas específicas, d) Valores Sociales y

Cívicos, pp.19417-19420):

-Bloque 2: La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales:

“1. Expresar opiniones, sentimientos y emociones utilizando coordinadamente el lenguaje verbal y no verbal”.

“2. Utilizar habilidades de escucha y el pensamiento de perspectiva con empatía”.

“3. Emplear la asertividad”.

“4. Iniciar, mantener y finalizar conversaciones con una manera de hablar adecuada a los interlocutores y el contexto, teniendo en cuenta los factores que inhiben la comunicación para superar barreras y los que permiten lograr cercanía”.

“5. Dialogar creando pensamientos compartidos con otras personas para encontrar el mejor argumento”.

“6. Establecer relaciones interpersonales positivas empleando habilidades sociales”.

“7. Actuar con tolerancia comprendiendo y aceptando las diferencias”.

“9. Contribuir a la mejora del clima del grupo mostrando actitudes cooperativas y estableciendo relaciones respetuosas”.

-Bloque 3: La convivencia y los valores sociales:

“1. Resolver problemas en colaboración, poniendo de manifiesto una actitud abierta hacia los demás y compartiendo puntos de vista y sentimientos”.

“2. Trabajar en equipo favoreciendo la interdependencia positiva y mostrando conductas solidarias”.

“5. Participar activamente en la vida cívica de forma pacífica y democrática transformando el conflicto en oportunidad, conociendo y empleando las fases de la mediación y empleando el lenguaje positivo en la comunicación de pensamientos, intenciones y posicionamientos personales”.

- Competencias (Real Decreto 126/2014, Artículo 2.2. p. 19352):
 - Comunicación lingüística
 - Competencia digital.
 - Aprender a aprender
 - Competencias sociales y cívicas.

Tabla 3. Ajuste curricular de la propuesta didáctica

5. Conclusiones

Una de las citas más conocidas de Piaget, recogida por Duckworth (1964, p. 175, traducida), una de sus estudiantes, indica que:

“La principal meta de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente repetir lo que otras generaciones han hecho – hombres que sean creadores, inventores y descubridores. La segunda meta de la educación es formar mentes que se puedan ser críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece”.

Piaget remite a que el objetivo de la educación, lo que se ha de buscar a través de la educación, es crear hombres y mujeres con la capacidad de hacer cosas nuevas, inventar y crear nuevas respuestas y actos, no repetir lo que generaciones anteriores han hecho. De hecho, el contexto siempre está en continuo cambio, lo que requiere de nuevas respuestas a nuevos dilemas que hay que afrontar en el día a día. En este sentido, como señalamos anteriormente, las Habilidades para la Vida son “habilidades para el comportamiento adaptativo y positivo, que permiten a los individuos lidiar efectivamente con las demandas y desafíos del día a día de sus vidas” (OMS, 1994, p. 1, traducida), por lo que dichas habilidades permiten y contribuyen a desenvolverse en el entorno, siempre cambiante, al que hay que responder con nuevas alternativas, nuevas opciones, nuevos actos, no

simplemente repitiendo lo que otras generaciones han hecho, siendo crítico a la vez que creativo.

Las Habilidades para la Vida pueden (y deben) trabajarse en la educación, siendo la escuela uno de los agentes que ha de contribuir a ese desarrollo. De hecho, como hemos visto en el texto, en las últimas leyes educativas españolas (LOE y LOMCE) se aprecia entre sus líneas pinceladas de cada una de ellas y cuestiones relativas a ellas.

Para el trabajo de dichas habilidades, han de utilizarse todos los recursos que tenemos a nuestro alcance y por ello nosotros planteábamos como uno de ellos los videojuegos, pues, además de ser uno de los recursos más usuales de entretenimiento en la actualidad, ya se han utilizado para el trabajo de otras cuestiones y en diversas áreas de conocimiento. En este sentido, hemos presentado una propuesta didáctica de uso del videojuego Los Sims 2 (2004) para el fomento en particular de una de dichas Habilidades, Comunicación Efectiva, a la vez que transversalmente también se están fomentando el resto de Habilidades para la Vida, al encontrarse todas estrechamente interrelacionadas.

Como prospectiva ante lo planteado, esperamos poder aplicar esta propuesta didáctica, permitiéndonos reflexionar sobre planes de mejora que conlleven un ciclo continuo de perfeccionamiento sobre la actividad en cuanto a sus aspectos metodológicos (por ejemplo, si el número de sesiones y el tipo de agrupamiento es el adecuado o no), de infraestructura y recursos (como, si es mejor trabajar con altavoces o con auriculares) o, incluso, relativos al propio videojuego en sí mismo (si es mejor utilizar alguna versión más reciente del videojuego o para videoconsola en lugar de ordenador, por ejemplo). Todo esto nos ha de llevar a una mayor adecuación a las características y necesidades de nuestros discentes y a un mayor nivel de aprendizaje en torno a la Comunicación Efectiva y al resto de las Habilidades para la Vida.

Por último, esperamos que la propuesta y su explicación sean de utilidad para los docentes y educadores que estén interesados tanto en el desarrollo y fomento de las Habilidades para la Vida, en general, y la Comunicación Efectiva, en particular, como en la utilización de videojuegos como herramienta de aprendizaje. Además, dicha habilidad es imprescindible para el Ser Humano para su vida como ser social que es, pues, como indica Benveniste (recogido por Esteban Morales, 2010, p. 45) “más que para comunicar, el lenguaje sirve para vivir”.

6. Agradecimientos

En el caso de la autora Marta Martín del Pozo, este trabajo ha sido financiado gracias a una ayuda predoctoral del Programa FPU (Formación del Profesorado Universitario) del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, con referencia FPU13/02194.

7. Referencias

- AEVI & GfK (2012a). Estudio Videojuegos, educación y desarrollo infantil. Fase cualitativa. Recuperado el 28 de septiembre de 2014 de http://www.adese.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=55&cf_id=30
- AEVI & GfK (2012b). Estudio Videojuegos, educación y desarrollo infantil. Fase cuantitativa. Recuperado el 28 de septiembre de 2014 de http://www.adese.es/index.php?option=com_mtree&task=att_download&link_id=54&cf_id=30
- Arias Almendro, C. y Revuelta Domínguez, F. I. (2014). Propuestas didácticas para la aplicación de videojuegos en el aprendizaje de competencias básicas. En Revuelta Domínguez, F. I., Fernández Sánchez, M. R., Pedrera Rodríguez, M. I. y Valverde Berrocoso,

- J. (Coords.) Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (pp. 503-515). España: Bubok Publishing.
- Artola, E. L. (2014). Experiencias innovadoras en las aulas: God of War, Criminal Case como recurso didáctico y una interpelación ética al Video Juego. En Revuelta Domínguez, F. I., Fernández Sánchez, M. R., Pedrera Rodríguez, M. I. y Valverde Berrocoso, J. (Coords.) Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (pp. 595-624). España: Bubok Publishing.
 - Calzadilla, M. E. (2002). Aprendizaje colaborativo y Tecnologías de la Información y la Comunicación. OEI-Revista Iberoamericana de Educación. Recuperado el 23 de septiembre de 2014 de <http://www.rieoei.org/deloslectores/322Calzadilla.pdf>
 - Constitución Española (BOE de 29 de diciembre de 1978, núm. 311.1, pp.29315-29424).
 - Contreras Espinosa, R. S. (2014). Acercamiento a las características de los videojuegos y sus beneficios en el aprendizaje. En Revuelta Domínguez, F. I., Fernández Sánchez, M. R., Pedrera Rodríguez, M. I. y Valverde Berrocoso, J. (Coords.) Actas del II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (pp. 381-394). España: Bubok Publishing.
 - Cortés Gómez, S., García Pernía, M. R. y Lacasa, P. (2012) Videojuegos y Redes Sociales. El proceso de identidad en Los Sims 3. RED. Revista de Educación a Distancia, 33. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de http://www.um.es/ead/red/33/lacasa_et_al.pdf
 - Del Moral, M. E. y Villalustre, L. (2012). Videojuegos e infancia: análisis, evaluación y diseño desde una perspectiva educativa. En García Jiménez; A. (Coord). Comunicación, Infancia y Juventud. Situación e Investigación en España. Barcelona: UOC
 - Duckworth, E. (1964) Piaget Rediscovered. Journal of Research in Science Teaching, 2, pp. 172-175. Recuperado el 22 de septiembre de

2014 de
<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/tea.3660020305/pdf>

- Esteban Morales, H. (2010). Por oír la vida. España: www.artgerust.com
- Etxeberría, F. (1998) Videojuegos y educación. Comunicar, 10, pp. 171-180. Recuperado el 27 de septiembre de 2014 de <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/635591.pdf>
- Fajardo Caldera, M. I. y Encinas Martín, I. (2011). Las emociones como herramienta educativa en los jóvenes. International Journal of Developmental and Educational Psychology. INFAD Revista de Psicología, 1(2), pp. 287-294. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de http://infad.eu/RevistaINFAD/2011/n1/volumen2/INFAD_0102_23_287-294.pdf
- Game Database, Best Selling Video Games, Game Sales, Million Sellers, Top Selling – VGChartz – Sims. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=the+sims&publisher=&platform=&genre=&minSales=0&results=200>
- García Gigante, B. (2009). Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares. Tesis Doctoral, Universidad Autónoma de Madrid.
- Granic, I., Lobel, A. & Engels, R. C. M. E. (2014). The Benefits of Playing Video Games. American Psychologist, 69 (1), 66-78. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>
- Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 12. Recuperado el 27 de septiembre de 2014 de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html>

- Grupo F9 (1998). Matemáticas con juegos de ordenador. En III Jornadas Matemática Recreativa. A Coruña, España. Recuperado el 25 de septiembre de 2014 de <http://www.xtec.cat/~abernat/castellano/coruna.html>
- Grupo F9 (2003) La construcción del conocimiento a través de los juegos de simulación: una experiencia con Los Sims. Revista Comunicación y Pedagogía, 191, pp. 23-28. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://www.xtec.cat/~abernat/altres%20articles/sims.pdf>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE de 4 de mayo de 2006, núm. 106, 17158-17207)
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (BOE de 10 de diciembre de 2013, núm. 295, 97858-97921).
- Los Sims (saga) – Wikipedia, la enciclopedia libre. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de http://es.wikipedia.org/wiki/Los_Sims_%28saga%29
- Los Sims 2 (PC) | MeriStation.com. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://www.meristation.com/pc/los-sims-2/juego/1512562>
- Los Sims 4 (PC) | MeriStation.com. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://www.meristation.com/pc/los-sims-4/juego/1862340>
- Mainer Blanco, B. (2006). El videojuego como material educativo: La Odisea. Icono 14, 7 (1), 1-28. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/397/273>
- Mantilla Castellanos, L., Chahín Pinzón, I. D. y Herrera Patiño, G. (2013). Habilidades para la Vida. Manual de entrenamiento. Bilbao: EDEX.

- Martín del Pozo, M. y Martín López, J. L. (2014). El tándem de los videojuegos y la realidad aumentada para el desarrollo de destrezas y competencias básicas. Actas del Décimo Congreso Internacional sobre Educación, Cultura y Desarrollo.
- Marquès Graells, P. (2011) Los videojuegos. Recuperado el 25 de septiembre de 2014 de <http://peremarques.pangea.org/videojue.htm>
- Meyer, B., & Sørensen, B. H. (2009). Designing serious games for computer assisted language learning – a framework for development and analysis. In M. Kankaanranta & P. Neittaanmäki (Eds.), Design and use of serious games (Vol. 37, pp. 69–82). Dordrecht: Springer Netherlands.
- Origin regala Los Sims 2 y sus expansiones. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://www.hobbyconsolas.com/noticias/origin-regala-sims-2-sus-expansiones-80340>
- PEGI Pan European Game Information - ¿Cuál es el significado de las marcas? - Descriptores PEGI relativos a la edad recomendada. Recuperado el 24 de septiembre de 2014 de www.pegi.info
- PEGI Pan European Game Information - ¿Cuál es el significado de las marcas? - Descriptores relativos al contenido específico que aparece en el videojuego (violencia, lenguaje soez, miedo, sexo, drogas, discriminación, juego, en línea). Recuperado el 24 de septiembre de 2014 de www.pegi.info
- RAE (2001) Bienestar. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://lema.rae.es/drae/?val=bienestar>
- Ranalli, J. (2008). Learning English with The Sims: exploiting authentic computer simulation games for L2 learning. Computer Assisted Language Learning, 21 (5), pp. 441-455. Recuperado el 25 de septiembre de 2014 de <http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/09588220802447859>

- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (BOE de 1 de marzo de 2014, núm. 52, 19349-19420).
- The Sims 2 - ¡Disfrutes de tu copia de Los Sims 2 Colección definitiva! Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <http://help.ea.com/es/article/how-to-get-the-sims-2-ultimate-collection/>
- Thirteen Ways To Kill a Sim (Every Possible Way Included!) – Youtube (Usuario: Welcome to ThreeAvocados Channel). Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de <https://www.youtube.com/watch?v=8yLf5naDxZQ>
- WHO/OMS (1994). Life skills education for children and adolescents in schools. Geneva: World Health Organization. Recuperado el 22 de septiembre de 2014 de http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/63552/1/WHO_MNH_PSF_93.7A_Rev.2.pdf?ua=1
-

8. Videojuegos citados

- Cryo Interactive y Friendware (España) (2000) La Odisea, la búsqueda de Ulises [videojuego]
- Game Freak y Nintendo (2007) Pokémon Diamante [videojuego]
- Level-5 y Namco Bandai Partners Ibérica (España) (2013) Ni No Kuni: La ira de la bruja blanca [videojuego]
- Maxis y Electronic Arts (2004) Los Sims 2 [videojuego]
- Maxis y Electronic Arts (2014) Los Sims 4 [videojuego]
- SCE Santa Monica Studio, Bluepoint Games y Sony Computer Entertainment (2005) God of War [videojuego]