

FORMACIÓN ALTERNATIVA

Una empresa malagueña ha ideado unos videojuegos para mejorar la formación

Aprender jugando

Daniel Molina (Efe) / MÁLAGA

Son muchas las empresas que han decidido que sus empleados hagan cursos de formación con los que adaptarse a las nuevas necesidades del mercado, un hecho que no ha pasado desapercibido para una firma malagueña que ha ideado unos videojuegos con los que se puede aprender de una forma lúdica. Ideante, Segurín, Cloti, Bruno... Estos son los nombres de algunos de los protagonistas de estas herramientas, donde se reproducen distintas situaciones reales, a las que los empleados se enfrentan día a día, y que deben intentar solucionar para superar los objetivos del curso.

La idea surgió hace siete años, cuando su promotor, Manuel Martínez, se dio cuenta de que algunos de los cursos que impartía en diferentes empresas se hacían muy "tediosos" para el personal y fue cuando pensó en hacer "algo que resultara más ameno y llevadero". Martínez comentó que durante sus programas educativos tiene que tratar con todo tipo de gente, por lo que los contenidos deben ser accesibles.

De este modo, patentó una serie de juegos "similares al conocido Trivial", en el que a través de un tablero, donde se recrean los distintos departamentos de una empresa real, el personal va asimilando los objetivos del curso a través de una serie de preguntas y pruebas. Así, cambió la estructura de los cursos que había impartido hasta entonces y empezó a combinar la parte teórica con otra más "agradable" a través de los juegos y con la que los alumnos aprendían "incluso más" que con otros métodos más tradicionales. A partir de aquí, fue cuando empezó a madurar la idea de crear una herramienta lúdica que sirviera para la formación de adultos y con el avance de las nuevas tecnologías,

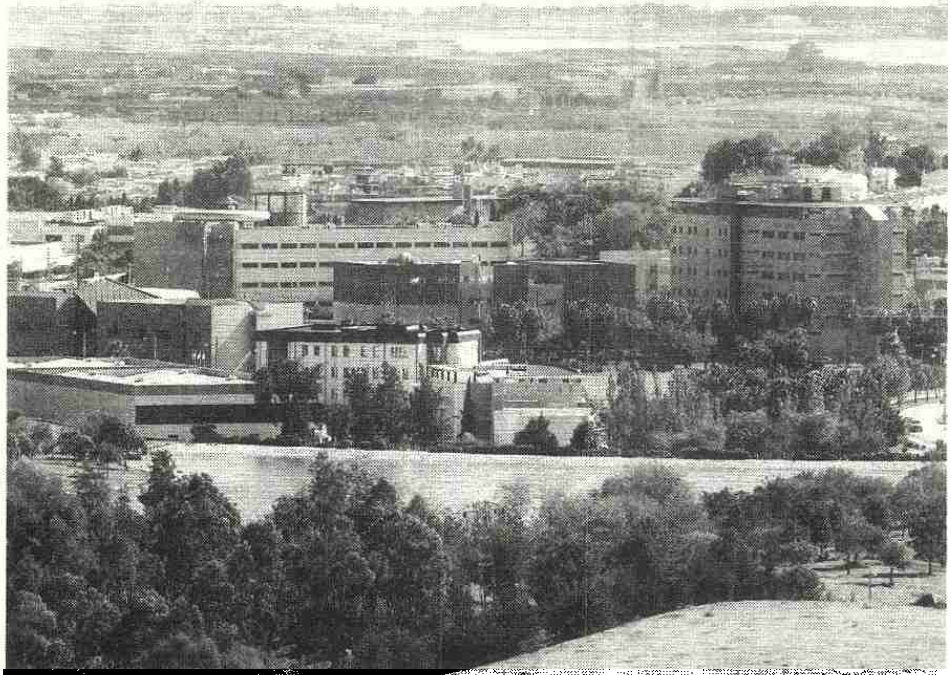


Imagen del PTA, donde se ubica la empresa responsable del videojuego.

MIGUE FERNÁNDEZ

aquellos primeros tableros de cartón se han convertido en videojuegos.

El contenido de estas herramientas didácticas está pensado para impartirse tanto a nivel presencial como virtual, ya que a través del avance los jugadores, el profesor puede conocer el nivel de conocimiento y los avances que experimentan cada uno de ellos. Por ejemplo, según ha relatado su creador, en el juego de prevención de riesgos laborales hay un personaje que se quiere convertir en el responsable de seguridad de la empresa.

Así, entre una de las situaciones que se van sucediendo el supuesto jefe de almacén le pregunta sobre el tiempo que puede tener almacenados los residuos tóxicos y si el jugador responde correctamente irá avanzado a

través del programa, si lo hace mal "tendrá que ir a la enfermería, al igual que pasa cuando hay un accidente laboral". Los juegos están preparados para que se puedan incluir viñetas, fotografías, audio o vídeos, y por el momento los ha creado sobre prevención de riesgos laborales, hostelería y sobre emprendedores, aunque cualquiera que esté interesado en adquirir una de estas aplicaciones puede personalizar los escenarios y los contenidos de modo que los trabajadores se sientan más identificados. La empresa, Be-Make-Create (BMC) se dedica al diseño y aplicación de herramientas lúdicas para la formación de adultos.