



## La Universidad de Oviedo y Cuicui Studios demuestran el potencial de los videojuegos en el análisis de las habilidades cognitivas

- El software TOI permite conocer los puntos fuertes y débiles de cada estudiante, con el fin de que el profesorado pueda adaptar el tipo de aprendizaje a cada caso
- La investigación, desarrollada a través de un convenio de la institución académica con una startup, supone un ejemplo de transferencia en investigación educativa

**Oviedo/Uviéu, 13 de febrero de 2019.** ¿Puede un videojuego medir nuestras habilidades? Un estudio reciente de la Universidad de Oviedo presenta el desarrollo de una herramienta digital que permite, a través de los videojuegos y de big data, analizar las inteligencias múltiples y habilidades cognitivas de las personas. La investigación, llevada a cabo en tres centros de Educación Infantil y Primaria de las comunidades de Asturias y Madrid, concluye que una herramienta digital como la presentada abre a las y los docentes la posibilidad de saber qué tipo de aprendizaje se adapta mejor en función del perfil cognitivo, o descubrir en qué actividad se siente más cómodo el estudiantado para desarrollar el trabajo; en definitiva, permite alcanzar una educación más personalizada e inclusiva, que tenga en cuenta que todas las personas son diferentes y que por tanto no deben aprender del mismo modo.

En concreto, el objetivo del estudio fue diseñar el software TOI (Tree of Intelligences) y testar su funcionamiento, analizando la distribución de los resultados juego a juego y comprobando si existen diferencias en función del género y el curso. Participaron un total de 372 estudiantes de primero a tercer curso de educación primaria de tres centros de Asturias y Madrid, con edades comprendidas entre 5 y 9 años

El estudio ha sido publicado recientemente en la revista “Comunicar”, la de mayor impacto en educación de nuestro país, concretamente en su número especial sobre “Aprendizaje y medios digitales: Formas emergentes de participación y transformación social”.



La utilización de los videojuegos como motor principal hace que la herramienta sea, además, un gran atractivo tanto para niños y niñas como para jóvenes y personas adultas, ya que los videojuegos son hoy una de sus principales opciones de entretenimiento. Según datos de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), en 2017 más de 16 millones de españoles y españolas se consolidaron como videojugadores, y la industria del videojuego registró cifras record con un crecimiento del 16% y generando 1.359 millones de euros, el doble de facturación que la música y el cine juntos.

El estudio surge gracias al acuerdo y en el marco del convenio entre la Universidad de Oviedo y Cuicui Studios, una startup asturiana enfocada en el desarrollo de videojuegos educativos. Además, el proyecto cuenta con el apoyo del Ayuntamiento de Oviedo/Uviéu y la propia Universidad de Oviedo, en el marco del programa “Oviedo Siembra Talento”, que apoya a la contratación de estudiantes de doctorado en la empresa con el objetivo de, por un lado, potenciar la investigación y la innovación, y al mismo tiempo evitar la fuga de talentos.

Este convenio, tesis doctoral industrial, publicación, etc. y desarrollo de la empresa es un ejemplo claro de la importancia de la transferencia del conocimiento de la universidad a la empresa, y el contacto necesario de la educación con la sociedad.

## Publicación

*Revista Comunicar*

“Inteligencias múltiples y videojuegos: Evaluación e intervención con software TOI”.

Pablo Garmen, Celestino Rodríguez Pérez, Patricia García Redondo y Juan Carlos San Pedro Veledo, de la Universidad de Oviedo.

<https://doi.org/10.3916/C58-2019-09>