

Daniel del Olmo Soriano [Reus-España]

## Acercamiento al aprendizaje conductual bajo el mundo 1-1 de Super Mario Bros.

Approch to the behavioral learning process in Super Mario Bros., stage 1-1.

### RESUMEN

La interpretación del mundo 1-1 de Super Mario Bros., expuesto bajo el prisma de las teorías conductuales se presenta como una aproximación sobre las bases educativas que centran las mecánicas existentes en la recreación del mundo planteado por Nintendo. Tal acercamiento se debe a la necesidad de exponer con ejemplos concisos de cómo un videojuego – en tanto juego que es – se plantea en su base, como una consecución de elementos que pivotan entorno a los conceptos básicos del aprendizaje más primitivo. Jugar será entonces una experiencia esencial para comprender porqué el sujeto encuentra disfrute en cada uno de los pasos que da, en cada una de las pulsaciones que se dan con un mando. El planteamiento de las teorías que fundamentan los inicios del aprendizaje humano servirán como elementos clave para caminar por el mundo Champiñón bajo otra perspectiva. En este artículo, por lo tanto, se plasmarán con ejemplos de situación las teorías principales en las que se basan los autores Edward L. Thorndike, I. Pavlov y B.F. Skinner para situar cada una de ellas dentro del juego. Por lo que mediante la explicación de ejemplos que surgen de las diferentes situaciones que aparecen durante los primeros compases del título, el jugador no sólo comprenderá el cómo funciona éste si no el porqué se ve tentado a probar esa dulce experiencia una y otra vez.

### ABSTRACT

The interpretation of the world 1-1 of Super Mario Bros., exposed through the prism of behavioral theories is presented as an approach to educational foundation that focus on existing mechanical in the world recreation brought up by Nintendo. Such an approach is owing to the need to expose with concise examples of how a game-like game that is - suggest on its base as a sequence of elements that pivot around the most primitive basics learning. Playing experience is then essential to understand why the subject finds enjoyment in each of the steps they have in each of the pulses that occur with a pad. The approach of the theories that base on the beginning human learning, will serve as keys to walk around the Mushroom world under another perspective. In this article, therefore, will express examples of main theories which based on the authors Edward L. Thorndike, I. Pavlov and B. F. Skinner to place each one of the theories inside the game. So by explaining examples that come from different situations that occur during the game's first stages, the player will not understand how it works only, if not the why is tempted to try this sweet experience again and again.

### PALABRAS CLAVES/KEYWORDS

Videojuego, lúdico, jugadores, mecánicas, aprendizaje, conductismo, psicología. Videogame, ludic, players, mechanics, apprenticeship, behavioral, psychology.

*Estudiante de Máster de Tecnología Educativa: E-Learning y Gestión del Conocimiento. Universidad de Lleida, Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de Psicología y Pedagogía.*