

Betterworld, el videojuego del compromiso con los Objetivos de Desarrollo Sostenible para adolescentes

El videojuego pretende concienciar de valores éticos ciudadanos a los más jóvenes

Esta mañana, 19 de octubre a las 10.00 horas ha tenido lugar la presentación en el Centro Universitario de La Salle Aravaca, la presentación del videojuego Betterworld que ha desarrollado PossibleLab a cargo de Miguel M. Galbis, director general de la empresa. Dicho videojuego pretende como objetivo trabajar los @ODS (objetivos de desarrollo sostenible) en educación, vinculándolo con la adquisición de las competencias educativas para el desarrollo de la Unesco y de la competencia global del informe PISA. El evento puede verse aquí.

Qué se pretende buscar y cómo se logra

Susana Álvarez de PossibleLab, una de las integrantes del equipo de creación de Betterworld explicó en la presentación que “Betterworld fue creado para que adolescentes pudieran crear y comprometerse de manera responsable como ciudadanos. A la hora de diseñarlo tuvimos en cuenta los derechos. También en cómo se desarrollaran las competencias como pensamiento crítico, comunicación efectiva y asertiva, la empatía, y el pasar a la acción de manera consciente y responsable. Para ello acompañamos a Valeria y a su familia en su viaje migratorio”, explicó.

Llegan a un país nuevo “y en él la vamos a acompañar en retos y decisiones muy difíciles que nos van a hacer reflexionar en todo lo que les pasa: dificultades sociales, de integración, trámites administrativos. También vivirán situaciones de violencia con todas las consecuencias. Vivirán acoso y aprenderán a detectarlos, prevenirlos y cuando se dan resolverlos de manera pacífica. Aprenderán, a través de la empatía, a comprender mejor la realidad que se vive pasando a la acción de manera responsable. Todos tenemos que pasar a la acción para lograr las transformaciones colectivas”, sostuvo la experta.

Al final del videojuego se propone un plan de acción, tanto grupal en la clase como en la familia: se plantea una problemática y hay que hacer un plan de acción con su entorno. “Hemos cuidado hasta el último detalle los personajes. Todos son personas empoderadas. Van a decidir afrontar las situaciones con resiliencia. Creemos que esto es una buena herencia para las nuevas situaciones”.

Alba Rodríguez, directora de innovación educativa, por su parte, explicó cómo funciona el juego: “Valeria se encuentra con situaciones de exclusión que nunca había vivido. Hemos cuidado mucho la estética. Se van a trabajar fases para solucionar los retos que se le presentan, podrá tener conversaciones con la inteligencia artificial así como con los diferentes personajes. Primero, identificar conflicto, segundo, contárselo al profesor. El juego es intuitivo para que sea más dinámico. Una vez identificado el conflicto, ver cómo se sienten las personas implicadas y un seguimiento de todo ello. Si se acierta, se podrá continuar con el reto. También está en tiempo real la experiencia del alumno con las competencias a evaluar. Cada alumno iniciará un test inicial y otro final para valorar la transformación. Después tendrán que reflexionar de manera conjunta cómo se han transformado los alumnos. Se puede trabajar con un amplio rango de edades”, recordó.

Paloma Massigoge, profesora de secundaria del colegio Fundación Santamarca intervino explicando la experiencia que han tenido en su centro con el videojuego: “A grandes rasgos ha sido interesante y sorprendente. Fue una experiencia maravillosa, nos sorprendimos con su capacidad resolutive. Nos llamó la atención la temática de las bandas juveniles, a algunos les impactó”.

“En nuestro colegio tenemos nacionalidades varias por lo que trabajamos esto a diario”. “Con esta herramienta estamos trabajando, creemos que podemos conseguir los objetivos de desarrollo sostenible con un plan de acción que durará tiempo. Hemos conseguido sembrar en ellos la inquietud y el conocimiento”. “Lógicamente este videojuego necesita después el refuerzo pedagógico por parte del profesorado para que el objetivo sea cumplido. Ahí también entra, por supuesto, la capacidad del profesor y su capacidad de generar expectativas en el alumnado”.

El juego está diseñado para su puesta en marcha en centros educativos y también en proyectos de educación, sensibilización y desarrollo de jóvenes realizados por Fundaciones, ONG’s y otras instituciones. Además existe una licencia dirigida a las familias, jugando entre padres, madres y sus hijos adolescentes.

Para todas aquellas personas y organizaciones interesadas, pueden contactar a través de educacion@labpossible.com o en su página web www.betterworldgame.com

Datos de contacto:

Agencia de comunicación MAD&COR
www.madandcor.com
675943952

Nota de prensa publicada en: [Madrid](#)

Categorías: [Imágen y sonido](#) [Telecomunicaciones](#) [Educación](#) [Juegos](#) [Madrid](#) [Ocio para niños](#) [Innovación Tecnológica](#) [Gaming](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>