

Iniciativa de Club Kuwala contó con apoyo del Mineduc y la Unesco:

Los escolares pueden aprender sobre los ODS jugando

■ Social Impact Games es el nombre de un concurso que los invitó a crear juegos de mesa y videojuegos para expandir el conocimiento sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

M. CORDANO

El juego de mesa "Polen en Acción" invita a las personas a simular que son abejas y llegar desde un lado del tablero al otro.

Para lograr esta misión, cada jugador debe ir sorteando obstáculos en el camino que lo hacen avanzar o retroceder. "Por ejemplo, las torres de celulares hacen que no se pueda seguir, porque por las ondas de radio y por su sonido, desorientan a las abejas", explica Ángel Guillén, estudiante de 4° medio del Liceo Politécnico Villarrica, quien junto a su compañera Martina Fuentes, diseñó el concepto detrás del juego; aunque la idea es seguir mejorándola, ya cuentan con una maqueta prototipo que más tarde esperan regalar y dejar disponible en la biblioteca del establecimiento, para que cualquier interesado la disfrute y se pueda interiorizar sobre aquellos elementos que favorecen o alteran a los polinizadores.

Esta idea de aprender de forma lúdica fue justamente el objetivo detrás de los Social Impact Games, una iniciativa de Club Kuwala —que contó con patrocinio del Ministerio de Educación, Unesco y Movistar Game Club— que invitó a estudiantes de todo el país a desarrollar un juego que enseñara sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que Naciones Unidas promueve cumplir de aquí al año 2030. "Polen en Acción", que obtuvo el primer lugar del concurso en la categoría escolar (ver recuadro) se centró, por ejemplo, en el ODS 13, que llama a tomar acción por el clima.

"Se sabe que los niños aprenden mejor jugando y que aprenden mucho sobre trabajo colaborativo de la misma manera. Si al hacerlo más encima contribuyen con los desafíos del pla-



El psicólogo Marcelo Baos y la profesora Francisca Marín acompañaron a los estudiantes Ángel Guillén y Martina Fuentes durante el proceso de elaboración de "Polen en Acción". Aquí, junto a una de sus maquetas.

neta, todo cobra mucho sentido", señala Erika Castro, directora de Club Kuwala, quien explica que en el concurso, a cada ODS se le asignó un subtema. Por ejemplo, el de los corredores biológicos.

"Para crear 'Forest Keeper' teníamos esa idea en mente. Así que se nos ocurrió que en este caso, el protagonista fuera un guardabosque que se encarga de limpiar el hábitat de un huemul. El trabajo lo tiene que hacer en dos minutos y medio, recorriendo todo el bosque

y encontrando las zonas de picnic donde hubo consumo. Cuando llena las bolsas de basura, debe volver a la cabaña donde inició el recorrido y reciclarlas", indica Andrés Acevedo, alumno de 4° medio del Colegio San Esteban de Las Vizcachas (Puente Alto).

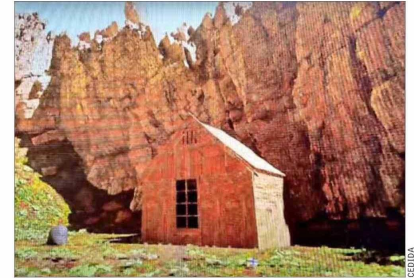
Pudiendo optar por diseñar un juego de mesa o un videojuego, junto a los otros dos compañeros que participaron en la iniciativa, se decidió por crear el segundo, pensando en poder jugarlo desde el computador.

Aunque los Social Impact Games funcionaron como un "game jam" —un encuentro que tiene como propósito la creación de un juego en un corto período, en este caso siendo el plazo de desarrollo de solo cinco días—, los estudiantes lograron ir más allá de solo tirar ideas, y programaron un prototipo funcional. Obtuvieron el segundo lugar.

"El jurado evaluó cómo se traducían los ODS en una experiencia educativa que tuviera una mecánica de juego que fuera a

la vez simple e interesante", dice Castro.

Más allá de los premios, que entre otros incluyeron escritorios *gamer* para los equipos, así como cursos para interiorizarse más en el tema, Marcelo Baos, psicólogo del Liceo Politécnico de Villarrica y profesional que apoyó a los niños de ese establecimiento en el proceso, celebra que "se valide y valore el juego como un instrumento educativo, ya que hace al aprendizaje más amigable. Creo que es algo que hace falta en la educación chilena".



Así luce desde un computador el prototipo del videojuego "Forest Keeper", en el que el protagonista debe recoger basura y reciclarla en su cabaña.

Educación superior

El concurso también incluyó una categoría centrada en universitarios, cuyo primer lugar lo obtuvo un equipo conformado por cuatro representantes de la U. Bernardo O'Higgins.

Su propuesta fue la de un videojuego, bautizado como Eco Bridge, en el que se invita a los jugadores a recoger la basura que va apareciendo en pantalla, siguiendo las coordenadas que a su vez va entregando un mapa interactivo. Cada una de estas acciones va sumando puntos, y lo mismo ocurre al plantar un árbol o instalar carteles de "prohibido fumar" a medida que se avanza. Cuanto mayor sea el total de puntos, más cosas se pueden adquirir para seguir desarrollando una ciudad verde.