

INDICE

1. DATOS DE LA ORGANIZACIÓN:

- Nombre **Asociación SIAD**
- Persona de contacto: **Alicia Gañán Barroso**
- Cargo **Presidenta**
- e-mail **info@asociacionsiad.com**
- Teléfono **609012458**
- Página web **www.asociacionsiad.com**
- Breve descripción de la actividad: **Asociación sin ánimo de lucro que lleva más de 25 años trabajando en el ámbito de las toxicomanías. Tiene una vertiente jurídico-penitenciario (Programas técnicos de drogodependencias en Juzgados, Aula contra la Violencia, Prevención de reincidencia) y otra educativa (Aislados, programas de intervención psicopedagógica...)**
- TÍTULO DE LA BUENA PRÁCTICA. **Aislados. Videojuego/APP para el desarrollo de competencia social y emocional.**

2. RESUMEN EJECUTIVO

- **Resultado obtenido.** Iniciada a finales de 2014, la web de Aislados ha recibido más de 52000 visitas, encontrándonos con más 6000 jugadores registrados en este momento.
- **Principal lección aprendida.** Los videojuegos no son un peligro, sino una oportunidad para trabajar en espacios educativos. La creación de ambientes de aprendizaje motivadores es un factor muy importante para el cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje de determinados contenidos.
- **Nivel de posible aplicabilidad a otras organizaciones (alto/medio/bajo).** **ALTO:** Cualquier centro educativo (o asociación que trabaje con preadolescentes) puede poner en marcha el programa, ya que es gratuito: tanto las partidas que se quieran jugar los jugadores, como el registro de los educadores, a través del cual podrán obtener un rastro de su grupo que orientará el trabajo en el aula.

- **Resumen de la Buena Práctica.** “Aislados” es el primer Videojuego educativo para prevenir la violencia, el sexismo y el consumo de drogas entre los adolescentes. Persigue el objetivo de fortalecer las habilidades personales que previenen comportamientos de riesgo. Desde septiembre de 2017 también cuenta con una APP gratuita, para ser jugada en Tablets/smartpphones.

Este material, gratuito, inaugura una nueva dirección de trabajo en el ámbito de la prevención a través de una herramienta tan popular entre los jóvenes como el videojuego y con un lenguaje y unos planteamientos totalmente novedosos. El objetivo pedagógico del juego, de su guión y formato es el aprendizaje y entrenamiento en habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

Esta aventura gráfica es una herramienta innovadora que ha surgido de la colaboración entre el Plan Nacional sobre Drogas (que ha financiado el juego) con SIAD, una entidad sin ánimo de lucro que trabaja en el ámbito de las drogodependencias y la educación, que lo ha promovido y diseñado.

Esta iniciativa pionera ha nacido con el respaldo de la industria del Videojuego que lo ha premiado como el mejor juego de promoción de salud 2014 en el prestigioso festival internacional “Fun and Serious Games”. “Aislados” ha recibido también el reconocimiento del Observatorio Europeo de Drogodependencias y toxicomanía (OEDT) de la Unión Europea y ha sido evaluado por la Universidad Complutense. Asimismo, acaba de ser reconocida con el premio CREFAT Reina Sofía como la mejor experiencia del año 2015 en el ámbito de la prevención escolar y comunitaria. Igualmente ha sido reconocida en diferentes congresos relacionados con la innovación educativa.

En nuestra historia, el jugador debe sobrevivir en una situación extrema, enfrentándose a los misterios e incertidumbres de una isla (aparentemente desierta), donde han llegado después de naufragar en su viaje de fin de curso. Tendrá que interactuar con otros PNJs (personajes del videojuego), decidir lo que hace y cómo lo hace, resolver retos, anticipar consecuencias, imaginar, entender determinadas emociones o solucionar conflictos. El jugador toma decisiones poniéndose en la piel de su personaje y simulando ser él.

A través de este método de enseñanza, primero buscan, identifican y experimentan en un mundo virtual sin tener que exponerse emocionalmente a las consecuencias de sus actos, lo que convierte el error en un valor pedagógico del juego. En lugar de recibir instrucciones sobre lo que tiene que hacer, se le da libertad para que explore los escenarios, interactuando con objetos y PNJs. Después, ya en grupo (y junto al educador), reflexionan y profundizan sobre las Habilidades que han utilizado, generalizando las conclusiones para aplicarlas a la vida real.

Los videojuegos contribuyen al aprendizaje de conocimientos y destrezas de todo tipo, entre las que se encuentran las intelectuales y socio-emocionales. El resultado inmediato que proporcionan los retos a los usuarios y la necesidad de una respuesta continua en el juego, suponen un estímulo a la curiosidad de niños y adolescentes, lo cual puede ser muy aprovechables en entornos de aprendizaje.

3. DESCRIPCIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA

3.1 Resultados

Datos de partida y objetivos que buscaba con la implantación de la Buena Práctica

Tras varios años de trabajo en aula de apoyo, con alumnado con necesidades educativas especiales, nuestros profesionales comenzaron a diseñar ambientes motivadores de aprendizaje para el abordaje de la competencia socio-emocional. Así, diseñamos un juego de rol, en el que el educador era el master de la partida y los alumnos se convertían en jugadores. La idea que era que asumieran la gestión de sus personajes, viviendo y gestionando experiencias.

Vista la estupenda acogida que tuvo esta nueva metodología, desde nuestra Asociación se propuso al Ministerio de Sanidad (Plan Nacional sobre Drogas) la adaptación del juego de rol de Aislados a plataforma web y, posteriormente en APP.

Resultados alcanzados tras implantarla

A fecha de 15 de octubre de 2017 el videojuego ha contado con más de 56000 visitas a la web y más de 6000 personas registradas.

Aunque el material se puede utilizar de forma individual en casa, recomendamos que jueguen de manera simultánea en un mismo aula. De esta manera, se producen interacciones entre ellos. Cuando alguien duda en alguna respuesta pide ayuda a quién ya ha pasado por allí y éste suele asesorar, anticipar, recomendar o establecer conversaciones sobre cuestiones que son objeto de aprendizaje del material. Así, de forma casi fortuita y mientras juegan una partida, sorprendes a varios chavales hablando de empatía o asertividad.

Un total de 4300 alumnos han descargado a sus ordenadores el pdf con las ideas clave que resume los contenidos que se trabaja en el videojuego. Es interesante ver como la media de las puntuaciones en el videojuego, va ascendiendo según los grupos de edad, lo que determina que se ha conseguido una aventura gráfica que discrimina las capacidades de los jugadores, solicitando a todos ellos que se esfuercen todo lo que puedan, lo que implica un avance en su zona de desarrollo proximal (Vigostky).

De un vistazo rápido a estos datos, comprendemos la gran aceptación y difusión que está teniendo Aislados tanto en la comunidad docente como en la de los profesionales de la salud y servicios sociales.

3.2 Enfoque

Lo que la organización se planteó hacer.

La utilización de videojuegos en el aula supone una motivación extra para el alumnado. Solo hay que observar a cualquier menor usando aplicaciones de un Smartphone para entender que este formato nos asegura su atención e implicación.

En los últimos tiempos son crecientes las investigaciones (Lacasa, Gros, Escribano, Balaguer, Okagaki y Frensch, Dominguez) que están prestando mucha atención a la incorporación de los videojuegos a la acción educativa para el desarrollo de habilidades y competencias muy diversas.

Reservados todos los derechos. No se permite transmitir a terceros alguna parte de esta publicación, cualesquiera que sea el medio empleado –electrónico, mecánico, fotocopia, grabación, etc.- sin el permiso previo de la organización dueña de la buena práctica.

Las aventuras gráficas son un tipo de videojuegos en los que el jugador dirige a un personaje que protagoniza una serie de peripecias. En nuestra historia, debe sobrevivir en una situación extrema, enfrentándose a los misterios e incertidumbres de una isla (aparentemente desierta), donde han llegado después de naufragar en su viaje de fin de curso. Tendrá que interactuar con otros PNJs (personajes del videojuego), superar minijuegos, resolver pruebas, decidir lo que hace y cómo lo hace, resolver retos, anticipar consecuencias, imaginar, entender determinadas emociones o solucionar conflictos.... El jugador toma decisiones poniéndose en la piel de su personaje y simulando ser él.

En el caso de Aislados, para un aprendizaje significativo de los contenidos propuestos, es fundamental el rol mediador del educador. Los alumnos juegan cada escenario del videojuego (en casa o en el centro educativo) y, posteriormente, el educador promueve la reflexión en el aula sobre algunas situaciones del videojuego, profundizando en los contenidos propuestos para cada sesión (Ver Sesiones para Grupo, en www.aislados.es Zona Educadores)

Para comenzar, el jugador debe registrarse describiendo algunas características de su personalidad. Una vez elaborado el avatar (basado en su persona) irá cumpliendo distintas misiones, buscando objetos y escogiendo entre varias alternativas de respuesta, que determinarán un camino u otro. Cada jugador tendrá una ficha de habilidades con una serie de atributos numéricos que se van modificando según como responda a las situaciones que se le planteen.

Simular ser uno de los personajes, (asumiendo la gestión de las diversas situaciones planteadas) requiere la puesta en marcha de procesos cognitivos que impliquen una representación adecuada de los problemas, así como una secuenciación de los pasos tendentes a solucionarlos (Hayes, 1989). El formato y el guión enmascaran el objetivo pedagógico del juego: el aprendizaje y entrenamiento en habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

Razones para desarrollar la BP.

Hasta hace bien poco, los materiales que existían para abordar estas la prevención de adicciones con los niños y adolescentes se basaban en cuadernillos de fichas que vertebraban la enseñanza y el aprendizaje. Con situaciones prototípicas sobre cómo actuar, el alumno tendía a contestar según lo esperado por el adulto y asunto resuelto. En el mejor de los casos adquirirían el concepto, pero no existía conexión con la vida real y, por tanto, no se conseguían ni procedimientos ni actitudes. En versiones más avanzadas, también existen abundantes herramientas para trabajar estos aspectos con dinámicas grupales más vivenciales, pero igualmente poco integradas en la vida diaria de los adolescentes.

La llegada de las nuevas tecnologías y su incorporación a la vida escolar, con las vicisitudes propias de este contexto (tanto por las dificultades con los medios como con los prejuicios por parte de los profes, inherentes a los cambios profundos en las metodologías educativas), han supuesto un escenario diferente para trabajar estos contenidos.

Nos encontramos ante la primera generación de nativos digitales (Prensky, 2001) de la historia del ser humano. Niños y niñas que tienen incorporadas las nuevas tecnologías a su modus vivendi. Homínidos con cerebros que se adaptan a las nuevas formas de estructurar y acceder a la información desde la más tierna infancia. Además, contamos con una generación de profesores que o bien llegan con la competencia necesaria para aplicar estas nuevas metodologías, o bien son usuarios de smartphones, pc's y tablet que juegan, comparten información o se comunican por whatsapp, por lo que el ámbito no les resulta del todo desconocido. A todo esto se le une que las sucesivas leyes educativas han ido dando peso a

las nuevas tecnologías, dotando de (aun escasos) recursos y contemplándolo en los currículos oficiales.

Estas circunstancias suponen una puerta abierta a la incorporación de aplicaciones y herramientas que utilicen metodologías lúdicas en entornos “serios” (gamificación). Además de todo tipo de recursos digitales, hay profesores que están empezando a utilizar videojuegos comerciales en la práctica educativa, comprobando como éstos se pueden convertir en un motor para mejorar la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Grupo 5 y Begoña Gros). Que el juego está muy ligado al aprendizaje no es algo que se esté descubriendo ahora, de hecho, se ha demostrado ampliamente, que durante un largo periodo de vida, jugar, es la forma natural de aprender.

Uno de los tipos de videojuegos clásicos son las aventuras gráficas, donde el jugador dirige a un personaje por una serie de escenarios, mientras busca elementos interactivos y cumple misiones, ambientadas en guiones muy diversos. Así, el jugador se identifica con su personaje, interpretando las situaciones que vive éste, asumiendo la gestión de las mismas (poniendo en marcha procesos cognitivos complejos) y caminando con sus zapatos. Algo muy similar al Role Playing, una de las principales dinámicas utilizadas en la práctica individual y grupal de la terapia psicológica, donde se simulan situaciones que pueden vivirse en la práctica diaria. E idéntico, como su nombre (traducido al castellano) indica, a los Juegos de Rol, que tanto miedo daban hace unos años....

Aislados (Gañán, González y Gordon, 2013. Asociación SIAD y Plan Nacional sobre Drogas) comenzó siendo un Juego de Rol diseñado para que los técnicos educativos pudieran trabajar con adolescentes, de manera vivencial, Habilidades para la vida (más info. En www.asociacionsiad.com). Un “Master”, el profe, dirige una aventura donde cada alumno representa a un personaje que naufraga en mitad del Pacífico durante el viaje de fin de curso. El Cuaderno del Educador es una guía imprescindible para dinamizar la historia, puntuar al alumnado y plantear el abordaje de las habilidades que se pretenden trabajar. Cada alumno cuenta con una Ficha de Personaje y Cuaderno del Jugador, en el que tendrán que apuntar datos, contestar preguntas, y resolver retos para avanzar en la aventura. Según las respuestas y la actitud de cada jugador, el personaje se irá haciendo más fuerte en algunas habilidades, definiendo su modo de ser y de estar, de lo cual se va proporcionando feedback para mejorar su autoconocimiento.

En los grupos de alumnos en el que éste material fue testado y rediseñado (entre 2004 y 2013), funcionaba. Adquirían conceptos, entrenaban habilidades y se buscaba comprobar que las incorporaran a su forma de actuar y gestionar diferentes situaciones. Para jugar al Rol de Aislados solo se necesitan un cuaderno para el profe, uno para cada alumno (no más de 8-10) y unos dados.

Visto que el material en papel es válido pero utilizable en circunstancias muy específicas (grupo pequeño y educadores entrenados), empezamos a trabajar en la adaptación a videojuego. www.aislados.es es una aventura gráfica gratuita, financiada por el Plan Nacional sobre Drogas que comparte guión y objetivos con el juego de rol. Que la máxima Administración competente en materia de drogodependencias, apueste por un formato tan lúdico, financiando el desarrollo de un videojuego, ya es un avance significativo. Para los adolescentes, para los profes y para todas las personas que creemos en la importancia de los Serious Games en la educación.

Descripción de la sistemática.

La aplicación grupal de este material didáctico, comprende varias fases:

Reservados todos los derechos. No se permite transmitir a terceros alguna parte de esta publicación, cualesquiera que sea el medio empleado –electrónico, mecánico, fotocopia, grabación, etc.- sin el permiso previo de la organización dueña de la buena práctica.

1) Registro: El profesor se registra y añade a cada alumno.

2º) Inicio del videojuego: Cada alumno inicia su aventura. Aislados puede jugarse en grupo (en un aula de ordenadores, todos a la vez, pero cada uno con su partida independiente) o de forma individual (cada uno en su casa). En cualquier caso, cada jugador debe registrarse rellenando una serie de datos personales y contestando unas preguntas muy básicas sobre su forma de ser. Este pequeño cuestionario será la base de las puntuaciones de su ficha de personaje inicial.

3º) El educador puede extraer información del rastro (formas de responder y resolver los retos) que sus alumnos han dejado en cada escenario ó prueba. Este rastro permite tener información sobre qué pruebas han sido jugadas y cómo han respondido individual y grupalmente en cada uno de los retos. Por tanto, podemos conocer en qué contenidos es más necesario profundizar. Para obtener esta información debe acceder a la pantalla de los jugadores (o a las medias del grupo) y buscar el contenido que trabajará en la sesión grupal.

4º) Trabajo grupal. La guía didáctica (gratuita) ofrece orientaciones y dinámicas para el trabajo en el aula. Cada sesión incluye un soporte visual para entregar a cada alumno, con diferentes pantallazos del videojuego que servirán como base para el debate y las dinámicas complementarias.

El trabajo en grupo puede organizarse de diferentes maneras:

- Respetando el orden cronológico de las sesiones. Tras el paso de todos los jugadores por una prueba, el profesor puede plantear la sesión de trabajo. El profesor debe avisar a los alumnos de que en la siguiente sesión se va a hablar determinada prueba, indicando a los alumnos que deben haberla jugado. Con el sistema de registro, puede saber qué jugadores han llegado a la prueba en cuestión.

- Por bloques de contenidos. Agrupando las sesiones según el contenido pedagógico al que pertenecen y trabajándolas seguidas.

Por supuesto, se puede seguir la guía que planteamos para cada contenido o adaptar según las necesidades.

3.3 Despliegue

Acciones realizadas para poner en práctica la BP

1º) Elaboración de Juego de Rol. Desde el año 2005 hasta el 2010, el alumnado (de diferentes edades) que pasó por el programa, formó parte del desarrollo del juego, ayudando a pulir, mejorar, cambiar y dinamizar diferentes partes del mismo.

2º) Solicitud de financiación para adaptarlo a formato videojuego (2013)

3º) Desarrollo del videojuego (2014-2016)

4º) Adaptación a formato APP (2017). Ya disponible en las diferentes Stores.

Áreas en las que se ha implantado (centros, delegaciones, direcciones, etc.)

- Centros educativos de Primaria (grupos ordinarios y grupos de apoyo)
- Centros Educativos de Secundaria (grupos ordinarios y grupos de diversificación)
- Centros de Reforma de Menores
- Asociaciones de tiempo libre
- Espacios de prevención comunitaria

Tanto del territorio nacional como en otros países de habla hispana

Tiempo de implantación (sistematizada)

El programa está disponible desde principios del año 2015.

3.4 Evaluación y Revisión

Sistema de medida

El programa y la web incorporan una base de datos de las que se puede extraer información interesante sobre su implantación y uso por parte de los profesionales.

En cuanto a la evaluación sobre la adquisición de los contenidos, el videojuego propone dos sistemas complementarios:

- 1) En primer lugar, incorpora un sistema a través del cual el jugador tendrá que ir demostrando haber alcanzado los objetivos propuestos para continuar jugando. Este sistema autocorrector, permitirá asegurarnos no solo que el jugador ha trabajado con las partes “formales” del material, sino que conoce los conceptos y es capaz de aplicarlos según para qué situaciones. Además los jugadores obtendrán un pdf en el que se sintetizan los conceptos que se han ido trabajando durante su partida.
- 2) Para que el docente evalúe el aprendizaje de los contenidos (Ver, www.aislados.es Zona Educadores/Empezando/Evaluacion) proponemos la técnica de las frases incompletas, con una doble medición antes y después de aplicar el programa (Diseño de grupo único con medidas pre y post tratamiento). Este método nos va a permitir asignar un valor a cada tipo de respuesta, estableciendo cuantitativamente si ha habido avance en la adquisición de los contenidos. Sugerimos pasar el cuestionario que se

adjunta unos días antes de que los alumnos comiencen a jugar al videojuego. Después de que hayan completado cada prueba/escenario (y trabajado la sesión correspondiente en el aula) deben volver a rellenar las frases relativas a cada sesión.

Mejoras identificadas

En el ámbito de las habilidades sociales, emocionales y cognitivas es muy compleja una evaluación global sobre la aplicación de los contenidos en las rutinas diarias de la población objetivo. Requeriría de un estudio longitudinal, poder certificar que el paso por el videojuego supone un factor significativo en la reducción de comportamientos de riesgo. Pero cualquiera que ponga en marcha el programa en sus aulas, puede comprobar cómo la motivación del alumnado cuando juegan su partida y la implicación en las posteriores reflexiones, distan mucho de la pasividad que suelen mostrar con otro tipo de materiales.

La utilización de herramientas interactivas, como las aventuras gráficas promueven un aprendizaje mucho más activo y son un territorio por explorar en el desarrollo de Habilidades para la vida.

www.aislados.es es un proyecto pionero que abre un camino en esta dirección. Aunque estamos muy orgullosos del resultado, creemos que se pueden desarrollar productos más jugables e inmersivos, dirigidos a chicos más mayores, que se acerquen a lo que puede ser un videojuego comercial, el cual se utiliza por diversión (no porque lo pidan en el colegio).

Teniendo como target a los chavales de los institutos, es difícil llegarles empleando lenguajes que para ellos ya son de otro siglo. Utilizar videojuegos en los centros educativos significa un acercamiento a su manera de entender la comunicación y la transmisión de conceptos, actitudes y procedimientos. No adoctrinando, sino proponiendo experiencias vivenciadas y promoviendo la reflexión para mejorar el autoconocimiento, acompañándoles así en su transición hacia la vida adulta. Ya iba siendo hora de que los videojuegos dejaran de considerarse un peligro y empezaran ser percibidos como una oportunidad para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.