



**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**El uso de las nuevas tecnologías para educar al
consumo responsable: el videojuego como herramienta
didáctica.**

MARRONE, L.

El uso de las nuevas tecnologías para educar al consumo responsable: el videojuego como herramienta didáctica.

Mg. Leticia Marrone

Universidad Nacional de Avellaneda

leticia.marrone@gmail.com

Introducción

El presente trabajo documenta la experiencia del proyecto de educación para el desarrollo *Commercio Internazionale, dinamiche dello sviluppo e Obiettivi del Millenio* (Comercio internacional, dinámicas del desarrollo y Objetivos del Milenio). El mismo fue llevado a cabo por cuatro ongs italianas, Reggio Terzo Mondo (RTM), Associazione Studi America Latina (ASAL), Progettomondo MLAL (MLAL) y Organización de Voluntariado Internacional Cristiano de Cerdena (OSVIC), co-financiado por el Ministero degli Affari Esteri italiano e iniciado en el año 2009.

El proyecto *Comercio internacional, dinámicas del desarrollo y Objetivos del Milenio* busca a través de las nuevas tecnologías sensibilizar a estudiantes y docentes en los temas de derechos humanos, sobre las injustas relaciones del mercado internacional y proponer alternativas como el consumo responsable y el comercio justo y solidario. Las actividades previstas permitieron el desarrollo del primer videojuego en el mundo sobre estas temáticas. Este tipo de videojuegos pertenece a la categoría de *Ethics Resource Technology Games*, comúnmente llamados *serious games*.

Estos videojuegos “serios” se basan en temas reales e importantes y son concebidos con un objetivo educativo, didáctico y de sensibilización. *The invisible hand. Sfida per un mondo equo* (La mano invisible. Desafíos para un mundo justo) es un innovador juego 3D de acción, investigación y exploración que habla a los jóvenes a través de la simulación de situaciones reales. El videojuego fue concebido para lograr divertir y entusiasmar con tiempos rápidos incluso a aquellos que no están interesados en el tema. Aprovechando la concentración que se deriva de la diversión y respetando las dinámicas video-lúdicas se involucra a los jóvenes en la aventura haciéndolos un poco más conscientes de los mecanismos que gobiernan la economía global, de las alternativas del comercio justo y solidario y de un estilo de vida responsable en relación a los derechos humanos y la explotación del trabajo infantil.

En el marco del proyecto se han elaborado diferentes materiales didácticos para docentes y realizado talleres en las escuelas de seis regiones italianas. Recogemos en este trabajo algunas de las experiencias y buenas prácticas que se vivieron durante las actividades en las escuelas participantes.

El videojuego en ámbito educativo debe contrarrestar la desconfianza de padres y docentes ya que tiene por delante un gran desafío didáctico.

El video juego como instrumento didáctico.

En el marco del proyecto *Comercio internacional, dinámicas del desarrollo y Objetivos del Milenio* fue desarrollado el videojuego *The invisible hand* con el objetivo de introducir a los jóvenes en las temáticas del consumo responsable y del comercio justo y solidario. La “mano invisible” es aquella que regula las lógicas del mercado internacional y este es el primer videojuego que se ocupa de dichas temáticas. Las características de los ERTGames —*Ethics Resource Technology Games*— es la de ser complejos y lúdicos ambientes interactivos en grado de involucrar al usuario en una inmersión en escenarios “éticos” y “cívicos” y pones el foco en las complejas dinámicas del comercio justo y solidario.

The invisible hand es un innovador juego 3D de acción, investigación y exploración que habla a los jóvenes a través de la simulación de situaciones reales. El videojuego fue concebido para lograr divertir y entusiasmar con tiempos rápidos incluso a aquellos que no están interesados en el tema. Aprovechando la concentración que se deriva de la diversión y respetando las dinámicas video-lúdicas se involucra a los jóvenes en la aventura haciéndolos un poco más conscientes de los mecanismos que gobiernan la economía global, de las alternativas del comercio justo y solidario y de un estilo de vida responsable en relación a los derechos humanos y la explotación del trabajo infantil. A través de la simulación de situaciones reales el jugador se encuentra combatiendo contra el consumismo que domina la sociedad global y la publicidad agresiva que lleva a transformarnos en ciudadanos inertes y pasivos. El videojuego acompaña a los jóvenes a través de las diferentes escenas de la cadena productiva del cacao, desde su cultivo en algún país del África hasta la góndola del supermercado en un país europeo donde encontraremos la tableta de chocolate procesado.

La superación de los diferentes niveles del videojuego hacen que, mediante dinámicas video-lúdicas, los jóvenes puedan tomar conciencia de los inicuos mecanismos que gobiernan la economía global y del alternativo comercio justo y solidario. A través de las diferentes misiones que el “superhéroe” debe superar se irá transportando en las diferentes fases del ciclo de producción del cacao hasta transformarse en un chocolate elaborado. El jugador se encontrará en las plantaciones de cacao en algún país de África no definido donde tomará contacto con los campesinos que trabajan en el cultivo de cacao para una empresa multinacional. Allí se informará acerca de cómo se produce en condiciones de sobre-explotación e indagará sobre los oscuros mecanismos de la fijación del precio del cacao que se paga a los productores locales. Tendrá posibilidad también de conocer de cerca la plantación de una cooperativa de trabajadores que vende su producción en el comercio justo y solidario. Luego se introducirá clandestinamente en la fábrica de chocolate y finalmente verá la llegada de los chocolates al supermercado.

Continuando su recorrido visitará la aduana y las centrales importadoras donde podrá enterarse de los corruptos mecanismos de las mismas. También visitará la sede del WTO – Organización mundial del comercio- donde entenderá cómo funciona y quien regula el mercado internacional del cacao. Empapado en el ciclo productivo integral podrá entender las diferencias entre la cadena productiva convencional y la del mercado justo.

El contenido del videojuego fue desarrollado por cuatro ongs italianas, RTM, ASAL, MLAL y OSVIC, comprometidas en proyectos de solidaridad y cooperación internacional en diferentes áreas del mundo y en actividades de sensibilización y educación a la mundialidad en Italia. Por su parte la empresa Koala Games ha aportado la propia experiencia en la creación de videojuegos didácticos.

El proyecto realizó talleres didácticos con la utilización del videojuego *The invisible hand* en varias escuelas media italianas con estudiantes de ocho a dieciséis años y cursos de capacitación para docentes y formadores. Además fueron desarrolladas fichas didácticas para que docentes, formadores y padres puedan profundizar con los jóvenes las diferentes temática vistas en el videojuego. El libro didáctico fue subdividido en modo de acompañar el recorrido del juego conteniendo textos para profundizar los diferentes temas, dinámicas activas, juegos de rol, sugerencias y verificaciones. Las mismas permitieron a los estudiantes confrontarse y elaborar conjuntamente la experiencia virtual.

En el texto didáctico Rosy Nardone, pedagoga e investigadora de *games studies*, introduce a los lectores en mundo del videojuego en ámbito educativo y formativo y revela interesantes análisis sobre un tema tan nuevo. Intentando contrarrestar el recelo de docentes y padres sobre el videojuego en el proceso educativo plantea como en realidad estamos frente a grandes desafíos como así también oportunidades didácticas. La inteligencia creativa, es decir, la capacidad de ponerse nuevos problemas y no solo soluciones, se desarrolla también predisponiendo experiencias simuladas que permiten tomar decisiones rápidas; de saber pensar, actuar y reaccionar simultáneamente; de saber crear y modificar estrategias; de percibir y actuar en lo particular y lo global; de poder unir lo sensorial a una habilidad manual. Es la acción y no la violencia la que atraen a los niños delante de una pantalla (Nardone:2010).

Diferentes investigaciones y publicaciones del sector sostienen que estos nuevos instrumentos de exploración lúdica logran estimular varias actividades mentales al mismo tiempo y activar mecanismos cognitivos que permiten “aprender a aprender”. Es por esto que afirma Nardone (2010) que “abitar” otros escenarios, ponerse en “los zapatos de otros” y simular situaciones lejanas a las propias ayudan a comprender las dinámicas ocultas, mecanismos sociales políticos y relacionales que de otro modo difícilmente se tendría la ocasión de poder experimentar. En un cierto sentido, afirma la autora de manera provocante, los videojuegos representan el instrumento contemporáneo más apropiado para modificar puntos de vista sobre la realidad política, económica y social, como así también restituir un rol de consumidores responsables a las nuevas generaciones.

El consumo responsable

El mismo texto didáctico que acompaña el videojuego desarrolla el concepto de consumidor responsable en el artículo de Francesco Gesualdi, experto en la materia. Gesualdi (2010) explica que el consumo no es un hecho privado para afrontar considerando solo el precio y la calidad. Nuestro consumo concierne a todo la humanidad, detrás de un gesto tan cotidiano se esconden problemáticas de nivel mundial de naturaleza social, política, económica y ambiental.

Los desfavorecidos del mundo, los trabajadores precarios y mal pagos, los encontramos todos los días cuando tomamos una tasa de café, comemos una banana

o usamos un calzado deportivo. Queda demostrado que comprando a ciegas nos volvemos cómplices de un sistema que con la finalidad de obtener ganancias para las empresas no tiene escrúpulos de explotar, saquear, destruir, encarcelar y hasta asesinar (Gesuladi, 2010).

El videojuego demuestra a los jóvenes que el consumo responsable es una herramienta para cortar las cadenas de la esclavitud.

Bibliografía

Marrone, L. (2011) La sfida per un mondo etico. L'utilizzo delle nuove tecnologie per educare al consumo critico: il videogioco come strumento didattico. En Roma Tre News Periodico dell'Università degli Studi di Roma Tre, año XIII, n.3, Roma, Italia.

Nardone, R (2010). Il videogioco come strumento didattico: un ERT Game per educare al consumo critico. En Reina, A (comp.). *The invisible hand. La sfida per un mondo equo. Percorsi didattici.* (pp 13-18). Bologna: EMI de la Coop. SERMIS.

Reina, A (comp.) (2010) *The invisible hand. La sfida per un mondo equo. Percorsi didattici.* Bologna: EMI de la Coop. SERMIS.