Videojuego para distinguir evidencias científicas de bulos

escrito por Ane López de Aguileta | 12 de diciembre de 2022



Entrevista a Llibert Cabrero Ruiz, alumno de primero de la ESO

1. Nos habéis concedido la primicia de una noticia muy revolucionaria, que niñas y niños estáis cocreando un videojuego para que todas las niñas y niños sepan distinguir evidencias de bulos. ¿Nos puedes explicar en qué consiste el videojuego?

El videojuego consiste en que tu personaje (niña, niño, adolescente) va caminando por una escuela y se va encontrando diferentes situaciones conflictivas. Al personaje le dan diversas opciones para resolver cada problema y tiene que escoger la que crea más correcta. Si escoge una opción basada en evidencias científicas resolverá el problema y le recompensarán, pero si escoge la peor opción se creará más conflicto y recibe la desaprobación de sus compañeros, hasta que aprenda a elegir bien.

De cada una de las opciones aparece un texto que explica la evidencia científica que dice por qué es correcta o no.

2. ¿Están participando también personas adultas?

Si, participaron profesorado de educación primaria, secundaria, bachillerato y universidad.

3. ¿Qué papel están desempeñando las personas adultas y qué estáis haciendo quienes sois menores?

Las personas investigadoras explicaron el proyecto ALLINTERACT y cómo funcionaria la *game jam*. Un grupo nos interesamos por el tema del *bullying* y creamos un grupo de trabajo. Lo dinamizaba un profesor que sabe de programación. Los niños y niñas dimos muchas ideas de cómo tendría que ser el videojuego, como la que finalmente se escogió. Decidimos utilizar *Scratch* para realizar el esbozo del juego que soñamos. Estábamos conectados a *Wonder* y así nos podíamos ver y escuchar a la vez que los avances se hacían en un ordenador del que compartíamos la pantalla. Todos y todas participábamos en pensar las situaciones conflictivas y las opciones. Las investigadoras e investigadores nos ayudaban a identificar qué opciones estaban basadas en evidencias científicas que contribuyen a solucionar los conflictos en la escuela. Nosotros también enseñamos al profesorado cosas que no sabían de *Scratch*, como que se podía programar un modo multijugador y otras cosas técnicas.

4. ¿Por qué lo hacéis? ¿Os gusta?

Nos hacía ilusión participar en poner nuestro grano de arena, además en algo que nos gusta mucho como es programar; también porque estaba relacionado con mejorar la educación y los conflictos en las escuelas, que es un tema que nos preocupa. Creo que todo el mundo que participó estaba muy ilusionado y pensaban lo mismo.

5. ¿Qué impacto esperáis?

Vamos a seguir trabajando niñas, niños, profesores, profesorado, personas investigadores e investigadoras para

hacer realidad el videojuego que soñamos. Trabajaremos conjuntamente en un programa más profesional llamado *Unity*. El impacto que queremos es que el videojuego sea utilizado por todo el mundo y que en las escuelas se aprenda jugando a cómo actuar para eliminar la violencia.