Videojoc per a distingir enganys d’evidències

written by Ane López de Aguileta | 12 de December de 2022



Entrevista a Llibert Cabrero Ruiz, alumne de primer de l’ESO

1. Ens heu concedit la primícia d’una notícia molt revolucionària, que xiquetes i xiquets esteu cocreant un videojoc perquè totes les xiquetes i els xiquets sàpiguen distingir evidències d’enganys. Ens podeu explicar en què consisteix el videojoc?

El videojoc consisteix que el teu personatge (xiqueta, xiquet, adolescent) va caminant per una escola i es va trobant diferents situacions conflictives. Al personatge li donen diverses opcions per a resoldre cada problema i ha d’escollir la que crega més correcta. Si escull una opció basada en evidències científiques resoldrà el problema i el recompensaran, però si tria la pitjor opció es crearà més conflicte i rep la desaprovació dels seus companys, fins que aprenga a triar bé.

De cadascuna de les opcions apareix un text que explica l’evidència científica que diu per què és correcta o no.

2. Hi estan participant també persones adultes?

Sí, hi va participar professorat d’educació primària, secundària, batxillerat i universitat.

3. Quin paper estan exercint les persones adultes i què esteu fent els qui sou menors?

Les persones investigadores van explicar el projecte ALLINTERACT i com funcionaria la *game jam*. Un grup ens vam interessar pel tema del *bullying* i vam crear un grup de treball. Ho dinamitzava un professor que sap de programació. Els xiquets i xiquetes vam donar moltes idees de com hauria de ser el videojoc, com la que finalment es va escollir. Vam decidir utilitzar *Scratch* per fer l'esbós del joc que somiem. Estàvem connectats a *Wonder* i així ens podíem veure i escoltar alhora que els avanços es feien en un ordinador del qual compartíem la pantalla. Tots i totes participàvem a pensar les situacions conflictives i les opcions. Les investigadores i els investigadors ens ajudaven a identificar quines opcions estaven basades en evidències científiques que contribueixen a solucionar els conflictes a l'escola. Nosaltres també ensenyàvem al professorat coses que no sabien de *Scratch*, com que es podia programar un mode multijugador i altres coses tècniques.

4. Per què ho feu? Us agrada?

Ens feia il·lusió participar a posar el nostre gra de sorra, a més en una cosa que ens agrada molt com és programar; també perquè estava relacionat amb millorar l'educació i els conflictes a les escoles, que és un tema que ens preocupa. Crec que tothom que hi va participar estava molt il·lusionat i pensaven el mateix.

5. Quin impacte espereu?

Seguirem treballant xiquetes, xiquets, professors, professorat, persones investigadors i investigadores per fer realitat el videojoc que somiem. Treballarem conjuntament en un programa més professional anomenat *Unity*. L'impacte que volem és que el videojoc siga

utilitzat per tot el món i que a les escoles s’aprenga jugant a com actuar per a eliminar la violència.