



---

## **Acercando el concepto de pobreza al aula mediante**

**juegos online** Periodo de implantación: curso1 20--21

**Nombre y apellidos del director o directora del proyecto:** Isabel Rodríguez Tejedo

**Correo electrónico:** isabelrt@unav.es

### **Nombre y apellidos de los participantes:**

Juan Carlos Molero (U de Navarra)

Ariadna García Prado (Universidad Pública de Navarra)

Rebeca Echavarrí (Universidad Pública de Navarra)

### **1. Resumen del proyecto.**

El proyecto pretendía facilitar el aprendizaje profundo y la reflexión sobre los temas de pobreza y desarrollo. Se planteó un proyecto cuasi-experiencial, a través de dos juegos online (Spent! Y Ayiti: the cost of life), acompañados de reflexiones grupales guiadas.

Estos “juegos serios” han permitido una aproximación a un aprendizaje activo y cuasi-experiencial que de otro modo hubiera sido difícil presentar a los estudiantes. Se ha podido realizar en Pamplona, con grupos grandes e incluyendo alumnos que posiblemente nunca van a participar en otras alternativas que les permitirían tener una experiencia de primera mano de situaciones de pobreza.

### **2. Palabras clave.**

Juegos online, juegos serios, simulación, pobreza, Aprendizaje cuasi-experiencial

### **3. Contexto y objetivos del proyecto.**

En el contexto de asignaturas relacionadas con la pobreza y el desarrollo, nos dimos cuenta que los alumnos adquirían los contenidos teóricos, pero con un aprendizaje un tanto superficial. Memorizaban los términos y teorías, pero (utilizando el marco “cabeza, corazón, manos”) había una desconexión entre el “saber” y el “sentir y hacer”. Los alumnos no se sentían interpelados ni movidos a la acción.

Conversaciones informales con los alumnos y profesores del área en la UNAV y UPNA sugerían que es una situación habitual. Aunque hay otras vías de acercar al alumno situaciones de pobreza extrema (programas de voluntariado en países en desarrollo, por ejemplo), no son una alternativa realista para la mayoría de los alumnos. Muchos alumnos ni siquiera participan en alternativas más factibles, como voluntariados de proximidad con colectivos vulnerables.



El proyecto pretendía avanzar en la exploración de los juegos serios o simulaciones como alternativas viables para ofrecer un aprendizaje cuasi-experiencial a los estudiantes, que les resultara más significativo.

En concreto estos fueron los 2 objetivos planificados:

- Aumento en la complejidad del concepto interiorizado de pobreza. En concreto, que los alumnos identifiquen la multidimensionalidad como elemento clave en la definición de pobreza
- Acercar al alumno las vivencias individuales de pobreza que viven personas y familias mediante una experiencia que simula la realidad

#### **4. Metodología.**

Se introdujo en el aula una actividad de auto-exploración (el gapminder test <http://gapminder.org>) al inicio del tema y presentar los resultados agregados en el aula para abrir una reflexión grupal sobre las opiniones que tenemos sobre qué es la pobreza y cómo se mide.

Se presentó a los estudiantes dos juegos online que reproducen decisiones reales en situaciones de riesgo y pobreza. Los juegos son “Ayiti, the Cost of Life” (que simula las decisiones sobre trabajo, salud y educación de una familia pobre en Haití, <https://ayiti.globalkids.org/game/>) y “Spent”, un juego online sobre pobreza relativa que simula las difíciles decisiones que supone vivir con 1000\$ al mes en Estados Unidos (<http://playspent.org/>)

La actividad concluía con una invitación a la reflexión personal y grupal.

#### **5. Discusión.**

La valoración es muy positiva. Este proyecto sirvió para:

- (1) Favorecer que los alumnos identifiquen la multidimensionalidad como elemento clave en la definición de pobreza. Basándome en el feedback del alumnado y sus reflexiones escritas creo que ha aumentado la complejidad del concepto interiorizado de pobreza.
- (2) Facilitar una reflexión en primera persona sobre lo que supone “ser pobre” en diferentes contextos. Aunque sea de forma virtual, los juegos han permitido a los alumnos tomar decisiones y ver sus consecuencias en una experiencia que simula la realidad.
- (3) Crear un espacio de conversación con docentes con intereses similares y que además se encuentran geográficamente cerca.

#### **6. Conclusiones.**



El proyecto consiguió los profesores y estudiantes se actividad.

objetivos planificados. Los mostraron muy satisfechos con la

**Firma del director o directora del proyecto:**

**Fecha:**

**2/3 /2023**