

▪ ATRÁS

◦ Premio Extraordinario de Doctorado 2016-17 (Ciencias Sociales y Jurídicas)

LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DE EDUCOMUNICACIÓN ESTRATÉGICA EN LA LUCHA CONTRA EL CAMBIO CLIMÁTICO: LOS JUEGOS ONLINE EN ADOLESCENTES



Ejemplo de elogio tras una buena decisión en Climántica. Fuente: xogo.climantica.org



Implementación del juego 2020 Energy en clase con estudiantes de secundaria

Resumen

El trabajo de investigación realizado en la tesis 'Gamificación como herramienta de educomunicación estratégica en la lucha contra el cambio climático' ha tenido como objetivo explorar los juegos online como nuevas estrategias para formentar la concienciación y la acción social entre la llamada generación interactiva o nativos digitales ante la necesidad urgente de conectar con los más jóvenes. En concreto, este estudio analiza las características comunicativas y educativas de los juegos online sobre cambio climático destinados a los jóvenes mayores de 12 años, producidos en España o en el idioma español; y examina el impacto de un juego en concreto (2020 Energy) sobre la concienciación, conocimientos y actitudes con respecto al cambio climático sobre una muestra de estudiantes de secundaria.

Los resultados obtenidos ha permitido en primer lugar diseñar un instrumento de análisis y evaluación de juegos online sobre cambio climático con criterios consensuados por expertos. La aplicación de este instrumento sobre una muestra de juegos producidos en España o en idioma español

Fuente: https://escuelaposgrado.ugr.es/doctorado/escuelas/edhcsj/pages/premios-extraordinarios/2016_17/tania-ouariachi-peralta/index

revelan tendencias positivas en la comunicación del cambio climático, enfatizando lo local, visual y relacional. La mayoría de los juegos analizados muestran a ciudadanos corrientes en los que el jugador toma decisiones sostenibles para reducir los gases de efecto invernadero, y presentan también un discurso de empoderamiento, a través de las historias, mensajes centrados en acciones posibles, y la jugabilidad (retroalimentación constante, elogios y recompensas). Sin embargo, también se han identificado algunos aspectos que podrían mejorarse como la falta de contenidos sobre adaptación al cambio climático o la falta de temáticas que promuevan el pensamiento crítico tales como la justicia social o el decrecimiento. En lo educativo, los juegos facilitan el desarrollo de una amplia mayoría de competencias y ofrece posibilidades para usarse en distintas materias para trabajar en grupo. Sin embargo, muchos de éstos juegos no ofrecen guías didácticas que ayuden a los docentes a implementar el juego en clase y pocos son los disponibles para estudiantes con discapacidad. En segundo lugar, el estudio empírico en el que se examina el impacto del juego 2020 Energy en estudiantes de secundaria, revela que aunque no hay diferencias estadísticamente significativas entre grupo experimental y control, sí existen cambios positivos tras el juego en lo referente a concienciación y conocimientos.

Por lo tanto, este estudio concluye que el potencial de los juegos online sobre cambio climático depende no sólo de su naturaleza educomunicativa, sino también de la manera en la que los objetivos comunicativos y de aprendizaje se canalizan a través de su diseño conceptual. Los resultados de esta tesis revelan que a pesar de que los juegos muestren tendencias positivas en la comunicación del cambio climático, en la práctica hay otros factores importantes que contribuyen a su efectividad.

Algunas aportaciones importantes

Ouariachi, T., Gutiérrez-Pérez, J., Olvera-Lobo, M.D., Maibach, E. (2018). "Framework for climate change engagement through serious games: a proposal of game attributes". *Environmental Education Research*, 1-16. DOI:10.1080/13504622.2018.1545156

Ouariachi, T., Olvera-Lobo, M.D., Gutiérrez-Pérez, J. (2017). "Analyzing climate change communication through online games: development and application of validated criteria". *Science Communication*, 38 (1), 10-44. DOI: 10.1177/1075547016687998

Ouariachi, T., Gutiérrez-Pérez, J., Olvera-Lobo, M.D. (2016) "The impact of online games in awareness, knowledge and attitudes: 2020 Energy as a case study". In Cristina Sánchez Sainz (eds.) *INNOVACIÓN UNIVERSITARIA: DIGITALIZACIÓN 2.0 Y EXCELENCIA EN CONTENIDOS* (pp.631-647). Madrid: Ed. McGraw Hill.