

ESPACIO FONRES

f FonresRSE
@FonresSA
www.fonres.com



Videojuegos con empatía

A través del programa Games4Good de Oracle, casi 80 jóvenes de escuelas secundarias tuvieron la posibilidad de aprender nociones de programación y crear un juego virtual que genere empatía con una ONG local.

La industria de los videojuegos hace tiempo que comenzó a ser noticia, no sólo por el impacto que tiene en la vida de sus usuarios, si no también por el volumen de dinero que generan. Sólo como ejemplo y según el informe realizado por Accenture Según el informe "Gaming: The Next Super Platform, el sector ha acogido a 500 millones de nuevos aficionados en los últimos 3 años y, ahora, su valor supera los 250.000 millones de euros.

En este marco, desde Oracle, entidad que ofrece suites integradas de aplicaciones, lanzaron la iniciativa Games4Good mediante la cual se le pudo dar un valor agregado con impacto social a esta actividad.

Para ello, trabajaron con 75 jóvenes estudiantes -40 argentinos y 35 chilenos- en la creación de un juego virtual que genere empatía con una ONG local. Con el apoyo de voluntarios de Oracle, los chicos diseñaron y prototiparon videojuegos con foco en dos problemáticas: la inclusión laboral de mujeres en situación de vulnerabilidad y la preparación de las nuevas generaciones de cara al futuro.

"Games4Good nace con el objetivo de estimular el pensamiento creativo de los jóvenes y democratizar el acceso a nuevas tecnologías" explica Vanessa Scaburri, Corporate Citizenship Regional Director, Latin America y agrega: "Desde esta iniciativa, Oracle les ofrece a los jóvenes, herramientas y conocimientos que propician la creación de soluciones, con base en la innovación y la tecnología".

Así, durante esta segunda edición se reforzaron habilidades como la programación, la que permite entender, construir y modificar software, hoy presente en miles de dispositivos del mundo gamer como las computadoras y vi-

deoconsolas. Además, se potenció el trabajo colaborativo y la resolución de problemas. Durante la primera edición realizada el año pasado, los jóvenes adquirieron nuevas habilidades y conocimientos de programación que les permitieron crear prototipos de videojuegos y vincularse con las temáticas y necesidades de la ONGs Puerta 18 y Familias Diversas.

¿Que les preocupa?

La pedagogía de Games4Good fue importada de Oracle Education Foundation, en California. "De ese modo, traemos una idea innovadora a Latinoamérica, que ya fue hecha con estudiantes de EEUU. Con la particularidad de cada país, Games4Good demuestra que jóvenes de distintas realidades logran usar su imaginación y crear soluciones disruptivas en cualquier lugar del mundo.

"Es muy importante que incentivemos a los estudiantes a usar la empatía para pensar soluciones para su realidad. Sin hacer una conexión entre su entorno y lo que estudian, no hay compromiso" remarca Scaburri.

En este marco, a través de los juegos que surgieron se pueden identificar las temáticas que le preocupan a los jóvenes. En esta oportunidad el foco estuvo puesto en dos problemáticas: la necesidad de educación y formación para el futuro y la brecha de género a la hora de conseguir empleo.

Por un lado, Proyecto Textil es una colección de microjuegos sobre la industria textil basados en los cursos que brinda la Fundación Media Pila para la inclusión laboral de las mujeres en situación de vulnerabilidad. En esa misma línea, el juego Decisiones busca generar empatía y reconocimiento sobre la desigualdad de género. A través de diversos labo-

rintos, el jugador debe ayudar a la protagonista a tomar decisiones importantes para poder acceder a trabajo y educación.

Otros proyectos también se enfocaron en la posibilidad de evaluar o crear aprendizaje para todos. Progresando juntos es un videojuego por niveles que permite recolectar información y datos para subir de nivel con el objetivo de conseguir un título que te permita impulsar tus conocimientos. Finalmente, frente a la dificultad que enfrentan los jóvenes a la hora de elegir qué estudiar, se presentó un videojuego que permite testear conocimiento de robótica y programación para saber si sería una buena opción para ellos. Scaburri afirma: "Uno de nuestros retos es demostrar que la tecnología puede ser un medio para mejorar nuestro entorno. Si sabemos utilizar esta herramienta de manera efectiva, empática y consciente, los resultados son increíbles".

Dentro de las competencias para el siglo 21, la creatividad, la innovación, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación y colaboración son primordiales para ese futuro. "Con Games4Good, logramos plantar semillas que incentiven a los estudiantes a utilizar todas esas herramientas" concluye Scaburri.

Oracle y su compromiso

Oracle apoya a miles de organizaciones sin ánimo de lucro por todo el mundo, a través de subvenciones en efectivo, patrocinios y donaciones en el lugar de trabajo. Las áreas de enfoque de la compañía son: Educación, Medio Ambiente y Comunidad.

En términos de educación apoyan organizaciones sin fines de lucro, tales como Puerta 18, el cual es un espacio gratuito para jóvenes de 13 a 24 años, donde



Es muy importante que incentivemos a los estudiantes a usar la empatía para pensar soluciones para su realidad. Sin hacer una conexión entre su entorno y lo que estudian, no hay compromiso.

se estimulan habilidades y vocaciones a través del uso de diversas herramientas tecnológicas. Estas ONGs despiertan y profundizan el interés de los estudiantes en ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas (STEAM), particularmente entre estudiantes de comunidades subrepresentadas.

En cuanto al medio ambiente, acompañan a organizaciones sin fines de lucro, como por ejemplo Pristine Seas (Mares Prístinos) de National Geographic. Oracle apoya esta iniciativa que identifica, examina, protege y restaura los últimos lugares salvajes del océano, ya que garantizar un futuro próspero para el planeta protegiendo el mundo natural, salvan-

do especies amenazadas y conectando a los jóvenes con la naturaleza es de vital importancia.

En tercer término, en el eje de "Comunidad", apoya a organizaciones sin fines de lucro que brindan servicios humanos y de salud vitales, ayudan a las familias y otras personas necesitadas y fortalecen la infraestructura que respalda una sociedad saludable. Por ejemplo, a CRY India, Denver Children's Home, Florence, George Mark Children's House, Save the Children India y United Friends of the Children, quienes ofrecen seguridad, protección, empatía y esperanza a personas que sufren abusos, traumas y condiciones que limitan su vida. «

TELEVISIÓN RESPONSABLE

40 minutos RSE

MIÉRCOLES
22:00 HS
CANAL 22

WWW.CANAL22WEB.COM

Instituto Superior de Educación e Innovación en Responsabilidad Social



eduFORS

www.edufors.com