.UBAsociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Repositorio Digital Institucional

Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Gamificación y uso de nuevas tecnologías (TIC) para jóvenes de 16 a 18 años: una propuesta digital de una sala de escape sobre el cuidado del ambiente

Autores (en el caso de tesistas y directores):

Mariana Elsa Pérez

Cynthia Yamila Fernández

Ana María Rita Otero, tutora

Paula Cecilia Morello, co-tutora

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2023

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: http://repositorio.sociales.uba.ar/

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)
La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR

Repositorio Digital Institucional

.UBAsociales

Mariana Elsa Pérez
Cynthia Yamila Fernandez

Título de la tesina:

Gamificación y uso de nuevas tecnologías (TIC) para jóvenes de 16 a 18 años: una propuesta digital de una sala de escape sobre el cuidado del ambiente.

Título de la Sala de escape:

"*Eco Caos*"

Link:

https://view.genial.ly/611e6e357502640da752c5e7/interactive-content-tesis-sala-de-escape (código de acceso 123456)

Tesina de producción digital para la carrera de Ciencias de la Comunicación Social.

Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

Mariana Elsa Pérez - DNI 21.480.740

Cynthia Yamila Fernandez - DNI 32.881.404

Julio, 2022

UBA Sociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Mariana Elsa Pérez
Cynthia Yamila Fernandez

Índice

Introducción……Pág. 3

Capítulo 1

- El futuro del futuro gamificado..……..Pág. 7
- Utilización y aplicación de los sistemas gamificados…..……Pág. 9
- Creación de una sala virtual: *Eco Caos*……..Pág. 13
- Descripción del juego interactivo: personajes, reglas y recompensas ……Pág. 15

Capítulo 2

- Multialfabetización y Tecnologías de la Información y la Comunicación……Pág. 19
- Comunicando en #comunidad.……Pág. 24
- Los jóvenes y el uso de las nuevas tecnologías..……..Pág. 25

Capítulo 3

- Hábitos y consumos responsables……....Pág. 28
- El viaje comienza aquí: La propuesta *Eco*……Pág. 30
- Síntomas corporales del hiperconsumo moderno……..Pág. 33

Cierre y Reflexión final……..Pág. 36

-**Referencias**……..Pág. 38
-**Anexo**……Pág. 50

Introducción

Actualmente vivimos dentro una era que se encuentra atravesada íntegramente por los desarrollos tecnológicos en materia digital. Todas nuestras formas de ser en el mundo están teñidas e impregnadas por una amplia gama de saberes específicos. Necesarios para comunicarnos, informarnos y relacionarnos con los otros y con las diversas instituciones, condición inevitable para constituirnos activamente como individuos sociales. Estas afirmaciones son el puntapié inicial para comenzar a pensar sobre este momento histórico particular en el que vivimos. Dentro de esta era digital informatizada, donde la sociedad asume cada vez más la forma de una realidad que se le impone. Afectando, tanto a todo el orden mundial y profundamente a la vida e identidad individual y grupal. Es por ello que es necesario entender que la transición ya está en marcha y requiere del desarrollo de estrategias que permitan aprovechar estos nuevos recursos y convertirlos en beneficios propios.

Cotidianamente recurrimos a la utilización de los distintos canales de comunicación como son el teléfono celular/*smartphone*, el correo electrónico y los diferentes chats en línea. Estos medios de comunicación nos permiten y exigen a la vez estar disponibles en cualquier momento y en cualquier lugar, a un *click* de distancia. A medida que la población va creciendo también se van produciendo aumentos en las redes de comunicación donde todos nos sentimos parte de un *tejido* y de un mundo interconectado.

Nuestra tesina de producción trata de acercar un material digital enmarcado dentro de una metodología de gamificación basado en un formato de *sala de escape virtual*[1]. Así como también contribuir con un recurso creativo para entornos digitales con la finalidad de potenciar el aprendizaje de tipo integral y de calidad. Engrosando así los materiales disponibles para colaborar con la transformación del proceso de aprendizaje multimodal. Desde el marco de la teoría de la multialfabetización, donde entendemos que la palabra escrita en tanto lenguaje exclusivo y primordial perdió su carácter central, para sentirnos parte del *alfabetismo multimodal.* Encontrando así,

[1] Enlace al Link para ingresar: https://view.genial.ly/611e6e357502640da752c5e7/interactive-content-tesis-sala-de-escape junto al código de acceso: **123456**

una variedad de factores importantes dentro de la comunicación. Estos incluyen imágenes, sonidos, símbolos, gestos y movimientos, conformando un área que ofrece muchas posibilidades. Al estar inmersos dentro de la denominada *sociedad de la información* queremos hacer un aporte en el desarrollo de habilidades y capacidades que contribuyan al mundo de la comunicación.

Las nuevas metodologías activas y el modelo de conocimiento del siglo XXI requieren del aumento de los canales de interacción y necesitan de la cooperación y colaboración de los miembros de la comunidad. Asimismo, condicionan a los jóvenes[2] a obtener un papel protagónico en sus propios desarrollos, para todo ello necesitan medios y herramientas a su alcance. Es necesario mencionar que en la actualidad las herramientas analógicas a veces no son suficientes. De ahí que es interesante desarrollar entornos digitales para sufragar estas carencias y mejorar las oportunidades de mayor grado de alcance y cercanía. Y contar así con la posibilidad de acceder a nuevos canales, a la disponibilidad de información con su inmediatez necesaria. Fomentando el desarrollo lingüístico, cognitivo y creativo para su implementación en la sociedad-red. Es por eso que creemos necesario ofrecer alternativas de conocimiento acorde a los usos, costumbres y necesidades actuales para que sean reconocidas y significativas. Favoreciendo la posibilidad de aumentar los conocimientos, acentuar su grado de alcance y disolver las barreras espacio-tiempo. Nuestro aporte supone colaborar con la flexibilidad en los procesos de aprendizaje, a través de una herramienta digital que permita mantener un cierto flujo de información. La tan necesaria retroalimentación entre nuestros destinatarios, fue pensada a través de la interacción mediante un juego virtual. Este formato nos permite brindar y fomentar grandes riquezas en la construcción de conocimiento sobre el cuidado del ambiente natural y sociocultural en el que vivimos y formamos parte.

Recurrimos a la estrategia de gamificación debido a que los juegos tienen la gran capacidad de captar nuestra atención y motivarnos a realizar determinadas actividades en diversos ámbitos sociales, culturales, políticos, económicos, educativos y laborales. Los cuales se encuentran basados en un modelo del mundo real para que sean mucho más dinámicos. Dentro de dicho mundo, el jugador se

[2] Utilizaremos el plural masculino como generalidad cuando se hace referencia a masculino y femenino, a fines de facilitar la escritura y la lectura de la tesina.

encuentra envuelto en la abstracción de los eventos, las ideas y la propia realidad. Esta metodología sistemática que une los elementos del juego es utilizada en diversas actividades cotidianas, generando así una experiencia visualmente atractiva para mantener enfocados a los jugadores ya que motiva acciones, promueve el aprendizaje y la resolución de problemas. Todo este universo gamificado se encuentra comprendido dentro de relatos o historias donde los objetivos planteados son realizables, atractivos y promueven el desarrollo personal. No como imposición, sino como una buena oportunidad para alcanzar una meta, ofreciendo retos que puedan enfrentar y solucionar. Para llevar luego a la realidad el cumplimiento de funciones y responsabilidades tanto grupales como individuales.

Hoy en día las grandes empresas y organizaciones locales e internacionales han adoptado herramientas de gamificación en su diaria y sin duda alguna en los próximos años seguirán ganando terreno. Para poder aplicar este nuevo dispositivo de aprendizaje es que nos propusimos reflexionar acerca de los hábitos digitales y los diversos consumos culturales de los jóvenes de 16 a 18 años de zonas urbanas. Ya que dicha herramienta no se limita a un solo ámbito, ni se utiliza en una sola plataforma es que nos enfocamos en ofrecer y proponer un material digital interactivo. Con esta intención, nos centramos en la gran influencia e importancia de los videojuegos y las TIC dentro de su actual comunidad virtual.

Muchos interrogantes fueron surgiendo a partir de las entrevistas iniciales, a medida que nos fuimos acercando a los jóvenes y junto con la escucha activa hacia sus gustos y vocabulario, pudimos visualizar varias dinámicas protagonizadas por ellos. Muchas de las cuestiones se fueron develando a medida que íbamos avanzando en la construcción del juego junto al análisis de las entrevistas. Por ejemplo, la motivación de los consultados para jugar, la razón por la cual se desaniman o lo abandonan, las plataformas más seductoras y las menos atractivas. Nuestro cuestionario incluía preguntas acerca de su interés en el mundo del reciclaje, para poder obtener información y así propiciar hábitos sustentables desde nuestra creación, donde encontramos mucha aceptación en el tema. También la indagación estuvo dirigida hacia el futuro, en el cual se les preguntaba si les gustaría poder participar activamente en voluntariados u ONG o conocer diferentes salidas laborales relacionadas con este tema. Y en general, también encontramos una

respuesta afirmativa de su parte en relación a incrementar su conocimiento sobre el ambiente y lograr compartirlo con sus amigos y compañeros.

Nuestra idea de involucrar esta franja etaria para generar conciencia está relacionada con la noción de hacerlos sentir parte activa de las decisiones que en el presente y en el futuro puedan tener. Con el fin de incentivarlos a elegir salidas laborales que puedan actuar tanto en políticas públicas, para controlar grandes empresas, como gestionar ideas que generen cambios en las formas de producir, habitar y consumir en este cambio de paradigma. Desde nuestro lugar de comunicadoras creemos firmemente en la educación y en la concientización para ir revirtiendo distintos hechos de desequilibrio ambiental con el empuje de los jóvenes.

No podemos pensarnos separados del ambiente donde vivimos, somos parte activa de él. Nuestra tesina de producción pretende generar conciencia entre los jóvenes para así revertir un poco la idea moderna que tenemos de separación con el propio ambiente. Y visualizar la potencialidad que ellos tienen como generación para lograr impacto y cambio ambiental entre sus pares. Porque, como dice Bateson (1972): “Si el organismo termina por destruir a su ambiente, de hecho se ha destruido a sí mismo” (p.307).

Para ello, necesitamos que los jóvenes nos ayuden a incluir progresivamente dentro de los espacios digitales, todas las tareas y procesos habituales. Con el fin de poder conformar un ecosistema comunicacional digital en el cual se desarrolle una red de personas que participen en el intercambio de información y las herramientas digitales. Estas últimas, junto con los dispositivos y los canales de información son transformadas constantemente y son las encargadas de mantener la retroalimentación en un flujo continuo. Esté es el recorrido propuesto por la presente tesina.

Capítulo 1

"Un juego bien diseñado es un misil guiado que se dirige al corazón motivacional de la mente humana."

Werbach y Hunter (2014)

El futuro del futuro gamificado

La palabra gamificación proviene del vocablo en inglés *game* [juego] en referencia a una nueva estrategia pedagógica que surgió bajo el impulso de las nuevas tecnologías. La misma utiliza diversas mecánicas del juego tanto en aplicaciones digitales como en diversos entornos de la vida real: familia, escuela, club o trabajo. La gamificación en tanto término surge en el año 2008 y refiere a la inclusión de elementos del juego en contextos ajenos a los tradicionalmente relacionados con el ocio y el entretenimiento (Deterding & Dixon, 2011). Estableciéndose como un proceso de diseño con el fin de crear experiencias placenteras en cualquier ámbito de la vida. Dichas acciones de gamificación se inspiran en elementos lúdicos, pero no en juguetes. Estos juegos cuentan con reglas y metas porque aquello que buscamos en un sistema gamificado no hace referencia simplemente al entretenimiento o a la diversión. Sino que, la intención es lograr transformar un tema, una clase o un producto en algo tan excitante y placentero, donde la práctica de jugar y aprender integrarían dos lados de la misma moneda. Un sistema gamificado se basa en la utilización de técnicas, herramientas y dinámicas del juego para aplicarlas dentro de un espacio formativo y de aprendizaje. Pero también exigen de los jugadores una serie de aptitudes que podrían ser llevadas hacia sectores sociales, culturales, económicos, laborales, políticos, de salud entre otros. Dichos videojuegos requieren de cierta habilidad, adaptabilidad y creatividad para llevar a cabo la resolución de ciertas problemáticas que se presentan dentro de un marco con escenarios totalmente desconocidos.

Dada su plasticidad consideramos a la gamificación como una disciplina con mucho futuro en el ámbito de la comunicación. Es por ello que apostamos a jugar en este caso para aprender sobre el cuidado de nuestro ambiente y lograr así un aprendizaje significativo. Ya que nuestro objetivo se basa en estimular a los destinatarios a sentir y a vivenciar distintas emocionalidades para lograr

incentivarlos y poder alcanzar objetivos concretos. Y en esa interpelación nuestra intención es que se enfrenten a una serie de limitaciones, generando las condiciones para que puedan superarlas. Alcanzando así el mayor grado de conocimiento entre los jóvenes, en este caso sobre nuevos hábitos y consumos responsables y sustentables. Para de esta forma cuidar nuestro hogar, nuestro ambiente al cual pertenecemos y que forma parte del lugar que todos habitamos.

Basándonos en la importancia del cuidado ambiental en las nuevas generaciones es que decidimos plantearnos la idea de poder llevar a cabo el desarrollo de un juego interactivo que sea relevante. Observamos que teníamos que poner el foco de atención en que éste sea divertido y que al mismo tiempo apele a la motivación de los jugadores. Para ello fue que nos preguntamos acerca de lo que implica la diversión y qué hace que algo sea divertido para ellos en el mundo de hoy. Esto nos surgió ante la creación y la planificación de los objetivos propuestos sobre nuestra estrategia gamificada. A partir de allí construimos una entrevista con una serie de preguntas abiertas destinadas al colectivo de jóvenes, para poder ver a través de sus experiencias y gustos personales de qué forma se divertían en verdad. Registrando cuales eran sus preferencias y de qué modo o a través de qué medios se van implicando en las diferentes actividades cotidianas que le proporcionan diversión.

Con el propósito de que el juego interactivo resulte significativo para los jóvenes utilizamos determinadas reglas. Para ello elaboramos un glosario de palabras, términos y frases utilizados por los destinatarios, extraídos de las entrevistas para lograr un interés mayor por nuestra producción, con lo cual utilizaremos un lenguaje actualizado y adaptado al mundo virtual de los jóvenes. Dicha interpelación, será utilizada no solo para motivarlos y generar nuevas prácticas de aprendizaje, sino que también para que los resultados que se obtengan puedan mantenerse en el tiempo y sean consistentes. Asimismo, procuramos que la diversión, la interacción y la atención, que normalmente se la asocia a los videojuegos y al mundo de los jóvenes digitales, se mantenga a lo largo de toda la trama narrativa. Fue allí, donde pudimos comprobar que al igual que no podemos definir un solo jugador, tampoco existe un único tipo de experiencia que defina lo que es divertido para cada uno, ya que la diversión tiene muchos factores o tipos de experiencias diferentes. Por ejemplo: descubrir y explorar un nuevo entorno, la sensación de progreso o

superación de obstáculos, la adrenalina y el reto de alcanzar ciertos logros, la socialización a través del compartir y comunicar con sus pares, el humor ante ciertos hechos o propuestas sorpresivas.

Utilización y aplicación de los sistemas gamificados

Dentro del mundo de la empresa y los negocios, buscando mejorar la productividad de sus empleados mediante determinadas acciones, se utilizan actividades lúdicas. Las mismas, se aplican dentro de sus entornos formales como recursos para poder generar motivación. Su finalidad consiste en conseguir aumentar la competitividad y crecimiento profesional; como así también crear valor y reforzar la cultura organizacional dentro de las propias compañías. Cada vez son más los departamentos que se suman a este desafío en ciertos procesos de formación, capacitación y reclutamiento de personal. Con el fin de aumentar sus ventas, retener talento y atraer nuevas incorporaciones a la compañía. Lo vemos reflejado por ejemplo, mediante determinados procesos de selección de personal que se practican en empresas como Coca Cola, L'Oréal, BBVA Francés, entre otras. En dicho proceso, se obtiene un perfil laboral del candidato, de una forma mucho más efectiva, ya que los jugadores deben tomar decisiones y enfrentarse a determinados retos. Esto les permite conseguir el futuro talento que mejor se adecua a su compañía. Por ejemplo, la consultora Deloitte, desarrolló una plataforma de formación virtual en la cual incorporó actividades de gamificación. Mediante estas, los miembros de la formación participan en la misma, dejando comentarios, proponiendo sugerencias y mejoras. El sistema incluye medallas, clasificaciones y recompensas, permitiéndoles socializar, fortalecer su comunicación y crecimiento profesional. Aquí vemos cómo la empresa también resulta beneficiada, ya que el perfil actual de los nuevos talentos está centrado en el sentimiento de pertenencia de equipo, donde no solo buscan un reconocimiento salarial. Aquí lo podemos observar en la décima encuesta anual realizada por Deloitte, en el año 2021, donde el 46% de los Millennials y el 43% de la Generación Z[3] en la Argentina afirmaron haber tomado decisiones, sobre los tipos de trabajo que harían y las organizaciones en las que estarían dispuestos a trabajar. En función a sus creencias personales y

[3] El trabajo de campo se completó entre el 8 de enero y el 18 de febrero de 2021. Los millennials incluidos en el estudio nacieron entre enero de 1983 y diciembre de 1994. Los encuestados de la Generación Z nacieron entre enero de 1995 y diciembre de 2003.

ética, ambas generaciones destacaron la importancia sobre la flexibilidad laboral.

Dicho sistema gamificado en estos últimos años, se fue implementando dentro de las agendas de diferentes organismos, jefaturas y ministerios del gobierno. Siendo el principal elemento de motivación de la comunidad, la aplicación de retos y logros desarrollados y alcanzados a través de los videojuegos, en la realidad diaria y cotidiana de los ciudadanos. Logrando mejorar y agilizar tiempos y recursos. Resolviendo necesidades sociales de una manera divertida y motivando a las personas a cumplir ciertas metas. Un ejemplo claro lo vemos a través de la página web del Museo Nacional Estancia Jesuítica Alta Gracia (provincia de Córdoba) en el cual a través de una serie de interacciones lúdicas y divertidas, el jugador va resolviendo desafíos. De este modo, podemos ver que la gamificación resulta ser una muy buena herramienta interactiva para preservar, difundir y promover el interés ecológico y cultural de nuestro país más allá de sus fronteras.

En el campo de la educación y formación, se va desarrollando el proceso gamificado a través de distintas técnicas o elementos que van tomando los docentes en sus aulas. Aquellas personas son las encargadas de guiar el recorrido para marcar el contenido del sistema gamificado dentro de una secuencia didáctica. Siguiendo esta línea, el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), en el año 2019, publicó el libro "*Los videojuegos no son un juego*", con el objetivo de entender y dar visibilidad de su gran potencial. No solo para la industria del entretenimiento, sino también para sectores como la salud y la educación. Existen videojuegos con diferentes objetivos: entretener, educar, capacitar, comunicar algún tipo de mensaje al jugador, sea pedagógico, publicitario o ideológico. En el año 2004, surgió en Estados Unidos una organización llamada *Games for Change*, con el objetivo de promover videojuegos de carácter educativo y humanitario en la cual se facilita la creación y distribución de juegos de impacto social. Una de sus secciones ofrece una nutrida selección sobre medio ambiente. Actualmente en América Latina y el Caribe, se desarrollan juegos educativos y activistas multipropósitos. Elisabeth La Pensée, desarrolladora de juegos, con el objetivo de generar un impacto social, preservar la historia oral de diversos grupos y educar a los jugadores sobre las creencias, valores y tradiciones indígenas. Ha colaborado en juegos como *the River of Spacetime*, un juego de realidad virtual para restaurar ecosistemas.

Aquí observamos que uno de los aspectos por los cuales los videojuegos están cobrando relevancia en el ámbito educativo es porque pueden influir en el comportamiento social de los individuos. Diferenciándose de la realización de un trabajo práctico más formal y tradicional donde el alumno ya no se siente tan motivado; nos encontramos con la realización de una secuencia didáctica gamificada de principio a fin. Aquí, posiblemente el estudiante estará mucho más atento y sobre todo se sentirá más proactivo. Porque, al estar presente la competencia (sana y progresiva) se encuentra con la idea de un error constructivo, brindando distintas oportunidades en la cual se le permita poder mejorar, si le fue mal en un principio. Entonces, en este sentido, aquí es donde creemos que va a estar presente una actitud proactiva de parte del estudiante, el cual recibirá continuo e inmediato *feedback* de sus docentes, sobre sus avances y logros tangibles e inmediatos (a través de medallas e insignias por ejemplo). Entendiendo a la gamificación como una aliada para el trabajo de todos los docentes, como también lo son las distintas tecnologías educativas, sobre todo en este último tiempo transcurrido y tan particular como fue la pandemia y la situación de aislamiento que se ha vivenciado a nivel mundial. Entendemos que una estrategia de gamificación tiene que garantizar cierto contenido pedagógico para estimular que el alumno vaya aprendiendo. Por ello a través de estas interacciones con otro jugador los usuarios podrían adquirir, desarrollar o mejorar habilidades. Según el BID (2019):

> Dada la alta penetración que tienen los videojuegos en la población joven en particular y la capacidad de retener su atención e interés, los videojuegos pueden ser una oportunidad para desarrollar ciertas habilidades claves para el siglo XXI. Por esta razón, algunos países ya han empezado a incluirlos en el currículo educativo. Los videojuegos dejaron de ser solo un pasatiempo para transformarse en herramientas de empleo en diversos ámbitos (p.195).

Aquí podemos ver cómo la gamificación permite salir a interpelar a los estudiantes, poniendo el foco en la estrategia pedagógica y generando un contenido más atrapante dentro de la actividad formativa.

Dentro del mundo de la salud, la gamificación intenta incidir y modificar positivamente los comportamientos de los individuos. Con el fin de comenzar o continuar tratamientos médicos, mantener rutinas ante pacientes con enfermedades

crónicas, reducir ansiedades, concientizar a los pacientes sobre determinados hábitos saludables, entre otros. A través de los videojuegos, los médicos consiguen que sus pacientes cumplan con sus tratamientos, recibiendo algún tipo de beneficio. Aquí lo observamos con la utilización de elementos propios del juego (retos, premios y recompensas) en donde los pacientes se esfuerzan por conseguir ciertos puntos, logros o medallas, comprendiendo una recompensa física y psíquica. A través de una correcta utilización e incorporación de un sistema gamificado es donde reconocemos su aplicación práctica para mejorar los niveles de motivación, no solo en pacientes sino también en los profesionales de la salud. De hecho, uno de sus objetivos claros consiste en convertir mecanismos rutinarios y aburridos en actividades lúdicas y atractivas. Un claro ejemplo, es *Alpha Beat Cáncer*, un videojuego creado en Brasil, destinado a niños entre tres y seis años que han sido diagnosticados con cáncer. El objetivo del juego es que los niños comprendan de una forma sencilla y clara su diagnóstico y los diferentes tratamientos que experimentarán a lo largo de su terapia . Es aquí, como vemos las ventajas de la implementación de la gamificación, ya que puede ser de mucha ayuda en ciertos periodos postoperatorios o largos tratamientos médicos.

Somos conscientes que en la actualidad, la gamificación suele aplicarse cooperativa o competitivamente en grandes empresas y organizaciones a nivel local e internacional. Si bien los juegos se basan en un modelo que se asemeja muchísimo al mundo real, las reglas de un sistema gamificado son adoptadas dentro del marco de este tipo de herramientas digitales. Para que resulte mucho más dinámico, el jugador se encuentra envuelto en la abstracción de los eventos, las ideas y la realidad. Debido a ello y sumado a su gran expansión y crecimiento en los diferentes ámbitos, creemos que en los próximos años seguirá conquistando nuevas áreas.

Teniendo en cuenta dichas características de la gamificación fue que al momento de diseñar la experiencia de nuestra sala de escape, tuvimos especial cuidado en realizar y crear un producto agradable y divertido para los jóvenes que juegan por primera vez. Lo que buscamos en su diseño, fue realizar un juego inclusivo a través del cual se ayude a generar conciencia sobre la importancia de un desarrollo sostenible, integrando mensajes y actividades sustentables para el ambiente. Dicha

iniciativa, en la cual presentamos la realidad que nos rodea dentro de un marco de ficción, la planteamos para despertar conciencia en los jóvenes, mostrando los efectos que produce la actual crisis climática y ambiental. Comunicando sobre los esfuerzos y cambios que todavía estamos a tiempo de implementar en nuestra rutina para poder frenarlos. Sin lugar a dudas, creemos que los juegos interactivos, en especial *Eco Caos* pueden ser aplicados y difundidos a través de diferentes plataformas digitales y aplicaciones móviles en diversos espacios. Los mismos, pueden ser: museos interactivos, colegios o universidades, parques temáticos y recreativos, estadios de fútbol, recitales, ferias o fiestas barriales, clubes deportivos, salas de juego virtuales, eventos municipales, entre otros. En los cuales, dicho sistema gamificado, no solo lo podamos aplicar en el aula, sino que se pueda diversificar su campo de implementación. A través de una forma de ocio que puede hacerlos reflexionar sobre la importancia del cuidado del ambiente y convertirse en un gran aliado e inspirar a los jóvenes en su accionar para salvar el planeta.

Creación de una sala virtual: *Eco Caos*

En este juego interactivo[4] que pensamos, diseñamos y compartimos nos fuimos encontrando en la diaria con algunos obstáculos tecnológicos y virtuales, ya que estos avanzan de manera exponencial. Por esta razón nos pareció atinado, para lograr un producto educativo de calidad, recurrir a la colaboración de dos programadoras. Quienes nos ayudaron con la parte técnica y con la construcción digital de nuestro juego interactivo a través de la herramienta principal Genially. Junto a otras como Canva, Wordwall, Padlet y las redes sociales, en especial Tik Tok e Instagram que son las más utilizadas por los jóvenes. Es así como llegamos, a la implementación de un sistema gamificado de una sala de escape virtual. Aquí utilizamos los beneficios que nos brindan los avances tecnológicos e incorporamos diversas interacciones junto a sus componentes esenciales de la diversión con la idea de potenciar y ofrecer nuevas experiencias a nuestros jugadores digitales.

[4] Enlace al Link para ingresar: https://view.genial.ly/611e6e357502640da752c5e7/interactive-content-tesis-sala-de-escape junto al código de acceso: **123456**

Como sistema interactivo, nuestra sala de escape se encuentra compuesta por un sistema de reglas y varios objetivos a lograr que plantean una serie de dificultades. Estos últimos se utilizan para poder alcanzar diferentes retos y así progresar y ganar kilómetros dentro del juego. Teniendo en cuenta que todo sistema gamificado tiene que aportar diversión y motivación hacia los jugadores. En esta línea, Valderrama (2015) haría mención a que dicha motivación, denominada *motivación intrínseca,* surge de los individuos mismos y los activa para alcanzar aquello que desean y les interesa. Señalando al juego como una actividad en sí misma motivadora en la que el jugador se implica para desarrollar diferentes habilidades sociales y emocionales.

Fue aquí, donde pusimos en práctica nuestra capacidad de invención, imaginación y creatividad para poder diagramar una serie de tácticas y estrategias que nos lleven a obtener resultados positivos. Esto fue pensado con el fin de poder presentarles y acercarles un juego diseñado y enmarcado dentro de lo que las herramientas tecnológicas nos permitieron. Desde el aspecto estético de los personajes, la gama de colores que utilizamos, las imágenes fijas e interactivas, GIF *Graphic Interchange Format*, los temas musicales y los sonidos. Hasta las características de los retos a los que se deben enfrentar fueron pensados para poder lograr sorprender a los jugadores en cada momento con nuevas misiones y situaciones inesperadas. Ya que en definitiva los participantes deben divertirse mientras solucionan problemas o desafíos en entornos no específicamente lúdicos para poder conseguir los objetivos propios del proceso gamificado. Haciendo este análisis podemos ver que son muchos los componentes de la diversión que mencionamos anteriormente, junto con la motivación intrínseca que están presentes en este juego.

De esta manera comenzaremos a detallar sus elementos claves, en relación a la clasificación que realizan Kevin Werbach y Dan Hunter (2012). Entendiendo al nivel de *mecánicas* como aquellos conceptos básicos del juego, comprendiendo sus reglas, su motor y su funcionamiento para que el mismo sea visible, se desarrolle y que el jugador pueda participar. En cambio, el nivel de las *dinámicas***,** refieren a la estructura implícita del juego y a la motivación de los jugadores. Por último, se encuentran el nivel de los *componentes* que son aquellos recursos y herramientas que utilizamos para diseñar las actividades. Entre estos tres niveles debe estar presente una buena interacción para poder lograr una experiencia gamificada

exitosa. Todo ello está incluido desde el comienzo en nuestra sala de escape, en la cual invitamos de manera voluntaria al jugador a conocer los pasos a seguir.

Dicha sala se encuentra enmarcada dentro de una trama futurista, simil realista ambientada en el año 2030. En la misma nos propusimos cautivar al jugador desde los primeros minutos, tras una narrativa clara y directa. En el transcurso del relato, están presentes varios momentos de acción, tensión y desarrollo de desafíos. Finalmente concluimos, invitando al jugador a protagonizar una aventura singular, en la cual cumplirá su objetivo principal: limpiar la ciudad. Para ello irá descubriendo y recogiendo diferentes pistas *Eco* para colaborar con la reducción de gases tóxicos que componen la gran nube negra que cubre su ciudad. Dicha secuencia narrativa interactiva *(dinámicas*), transcurre dentro de una problemática ambiental, en la cual el personaje principal está atrapado en ciertos escenarios cotidianos, estos son: la casa, la escuela y el parque recreativo. Para poder alcanzar nuestro objetivo de atraer al jugador, es que diseñamos un recorrido atractivo donde deberá resolver, descifrar y completar ciertas acciones.

Descripción del juego interactivo: personajes, reglas y recompensas

Al inicio del juego, una vez concluida la presentación, damos a conocer los tres personajes/avatares que pueden seleccionar, ellos son: Lali, Mato y Noa **(Anexo 1)**. Dichas representaciones dentro de la historia fueron diseñadas por nosotras a través de una página web[5] atendiendo a la misma estética simil realista. Estrechamente relacionada con los gustos y preferencias de nuestros destinatarios, con el fin de provocar el mayor grado de reconocimiento identitario en cuanto a sus principales usos y costumbres. Para definir nuestro público y sus características específicas es que decidimos incluir cierto lenguaje cotidiano utilizado por ellos. A través de los diversos aspectos estéticos de los personajes, los jóvenes pueden seleccionar según su visión, afinidad y gusto que jugador los va a representar dentro de la sala de escape. Aquí, tomamos en cuenta la clasificación hecha por Richard Bartle (Ferran Teixes, 2015) en la cual si bien no pretende ser rigurosa y completa, establece el perfil de los jugadores según el comportamiento y la personalidad que

[5] Avachara es un sitio web donde se puede crear un personaje avatar, tales como el creado en *Eco Caos.*

poseen. Ellos se clasifican en *triunfadores, exploradores, socializadores y guerreros*. Los *triunfadores* son aventureros, ganar no es su prioridad, pero sí tener un buen desempeño dentro del juego. Sienten inclinación por completar actividades, obtener recompensas y reconocimiento dentro del juego. A los *exploradores* les gusta interactuar con sus oponentes y descubrir el juego en su totalidad. Disfrutan descifrar secretos y resolver enigmas. Los *socializadores* son los que juegan para relacionarse e interactuar con otros tipos de jugadores. Les encanta compartir experiencias, anécdotas y crear una red de contactos. La conexión social es lo más importante para ellos en los juegos. Finalmente están los *guerreros*, a los cuales no les alcanza solo con ganar, sino que necesitan ser los mejores y obtener el primer puesto en el juego. Teniendo en cuenta dichas características, el perfil de nuestro jugador tomaría ciertos aspectos tanto de los exploradores como de los socializadores; ya que se encontrarán a lo largo de todo el juego buscando descubrir y aprender todo lo relacionado con el ambiente. Con el fin de generar gran atracción por lo desconocido y por este tipo de juego interactivo, el cual posee una historia interesante, que se descubre a medida que se van superando retos y avanzando en el juego. Allí es donde se ubica su principal foco de diversión, el cual justamente se encuentra en el reto y en ir superando objetivos para ganar recompensas, puntos y pasar de nivel. En líneas generales, en esta sala de escape, sabemos que el jugador progresa a través de la exploración, resolviendo acertijos, incógnitas y problemas. Al mismo tiempo va desentrañando una historia de aventuras. Los momentos de tensión y calma van a marcar el ritmo de juego, por lo que nos pareció importante distribuirlos de manera correcta para obtener satisfacción, mejorar la experiencia y lograr enganche e intriga en los jugadores dentro de nuestra sala de escape.

El juego cuenta con una navegabilidad sencilla e intuitiva, en la cual se avanza de menor a mayor en sus niveles. El mismo se conforma a través de cuatro *mecánicas*, los tres primeros niveles poseen tres actividades colaborativas enmarcadas dentro de la misma temática sobre el cuidado del ambiente. Por ejemplo el primer nivel se desarrolla dentro de la importancia del reciclaje y es el único que cuenta con dos recorridos distintos al optar por otro jugador, el segundo nivel hace hincapié en la importancia de fomentar y llevar a cabo el desarrollo de las 3 R (Reducir, Reutilizar y Reciclar) en nuestra cotidianeidad y el tercer nivel se basa en difundir y concientizar

sobre la importancia de armar y llevar a cabo el compostaje. A modo de cierre, el cuarto nivel específicamente contiene actividades informativas e interacciones con información relevante sobre el accionar y la participación en el cuidado del ambiente. En cada uno de los niveles el participante/jugador realizará las interacciones solicitadas para poder avanzar, obteniendo así en cada nivel un puntaje expresado en valores numéricos (kilómetros). Los cuales se van acumulado a medida que el jugador avanza y resuelve las actividades, convirtiéndose en una llave de acceso que le posibilitará moverse por otros lugares de su ciudad. A medida que resuelve una misión, se desbloquea la siguiente y así va avanzando en el juego. Continuamente va recibiendo premios y recompensas, las cuales a través de frases motivadoras como por ejemplo "¡Muy bien jugado! Sumaste 250 Km. Podes avanzar al próximo nivel" **(Anexo 2)** va recibiendo *feedback* de modo continuo y oportuno, también expresado a través de distintos sonidos ante cada acierto o error.

Asimismo cuenta con mensajes de aprobación y reconocimiento ante cada actividad concluida, permitiendo al jugador conocer el grado de progreso dentro de la sala. Al finalizar los cuatro niveles, obtendrá una recompensa y distinción a modo de representación gráfica de su logro, a través de un certificado virtual **(Anexo 3)**, el cual es descifrado a través de un código QR **(Anexo 4)**, en donde se acredita la participación en *Eco Caos* y su reconocimiento como *Eco* líder de su ciudad.

Además, en la pantalla final, cuenta con un botón junto a un enlace a través del cual tiene la opción de volver a comenzar el juego seleccionando a otro personaje. A modo de *bonus track*, pensando en poder brindarle continuidad al videojuego, utilizando diferentes *hashtags* (#) relacionados con el ambiente. Allí, invitamos al jugador a desarrollar su autoexpresión: subiendo y compartiendo distintos tipos de experiencias e ideas relacionadas con el aprendizaje adquirido a través del juego. Estas podrán ser plasmadas a través de fotos, vídeos, audios, enlaces web, frases o imágenes en una pizarra colaborativa interactiva: Padlet **(Anexo 5)**. En la cual el jugador cuenta con la posibilidad de interactuar, comunicar, concientizar e inspirar a sus pares sobre la importancia de habitar un planeta más sano y más limpio.

Este producto de gamificación nos da la posibilidad de establecer un tipo de aprendizaje continuo, entretenido, generador de impacto, donde los jugadores no se sienten observados. Esto hace que se suelten y les permita equivocarse y volver a

intentar sin ser penalizados. Siguiendo a James P. Gee (2005), resaltamos las virtudes de los juegos, ya que estos son más atractivos y por eso los niños aprenden mejor los contenidos a través de ellos, interiorizan los conocimientos y los incorporan a sus prácticas sociales con mayor facilidad, ya que permiten un aprendizaje situado.

Somos conscientes que dentro de los videojuegos hay retos que interpelan y desafían al jugador. Los mismos, son parte de un objeto de la cultura contemporánea potente que lleva a los jóvenes a estar jugando por largas horas. Esta curiosidad por jugar y vivenciar un momento placentero tras obtener una victoria, terminar una misión o destrabar una actividad; es lo que lo convierte en algo relevante para cualquier tipo de aprendizaje. Es por eso que entendemos a la gamificación como una estrategia didáctica, cuyo objetivo principal apunta a generar impacto entre sus jugadores.

Esta metodología gamificada es muchas veces aplicada en actividades cotidianas, generando una importante experiencia innovadora y atractiva manteniendo a los participantes cautivos y motivados en diversas acciones. Dicha estructura gamificada deberá promover el desarrollo personal. Como una oportunidad de mejora, en donde cada participante pueda alcanzar su meta, cumpliendo sus funciones y responsabilidades individuales. Es así como de alguna manera, se le ofrecen a los jugadores retos desafiantes, para que puedan enfrentar, solucionar y alcanzar su meta. Si bien tenemos conocimiento que es utilizada y aplicada fuertemente en el mundo empresarial y educativo . En estos últimos tiempos fue variando y ganando reconocimiento en determinados contextos gubernamentales y sociales. Incluso es valiosa su utilización en determinados procesos relacionados con el área de la salud.

Capítulo 2

"Entender la representación y comunicación desde una perspectiva multimodal cuestiona la hegemonía del código escrito para el aprendizaje y releva el rol de otros sistemas semióticos para construir significados. Este movimiento es parte de lo que conocemos como alfabetizaciones múltiples."

Manghi Haquin (2011)

Multialfabetización y Tecnologías de la Información y la Comunicación

La multialfabetización, como ya contamos anteriormente, desplazó a la lectoescritura en su centralidad, ya que nos trae la práctica de la multiplicidad de recursos para significar. Esta forma de enseñanza es denominada *multimodalidad*, la cual pone el foco en un panorama amplio y diverso, teniendo en cuenta la multiplicidad de recursos utilizados para crear significado en el ámbito cultural y pedagógico. Como lo define la autora Mangui Hanquin, el concepto se enfoca en la variedad de modos o recursos semióticos utilizados para significar y los mismos coinciden en un momento comunicativo. En esta multimodalidad hay varios elementos que son articulados para crear significado, que se van coordinando según la potencialidad y los recursos de los alumnos para alcanzar ciertos objetivos comunicativos.

Este enfoque multimodal nos permite abordar la complejidad de los procesos en los que nos encontramos actualmente para enseñar y comunicar, haciendo referencia a la circularidad dentro de la comunicación. Donde no solo se comunica por la palabra, si no también a través de lo gestual, la mímica, la mirada, teniendo en cuenta además el contexto. En este enfoque, existe un *feedback* continuo por parte del receptor, (ida y vuelta en la comunicación) y no como se concebía antiguamente donde al receptor se lo consideraba como un ente vacío que absorbía la información tal cual era emitida por el emisor, como afirma Beatson y toda la escuela de Palo Alto. Actualmente con las nuevas tecnologías se produjo una transformación que

avanza en forma exponencial, repercutiendo en diversas esferas de la vida. Es por esto que elegimos el juego interactivo como recurso para ampliar las diversas maneras de enseñar el tema del cuidado del ambiente y del reciclaje.

Para nuestra tesina de producción utilizamos en mayor medida lenguaje audiovisual que es un modo de narrar con imágenes. Esta herramienta tecnológica la utilizamos para contar y transmitir una historia, un relato que construimos con el fin de poner el foco en asuntos que nos preocupan cómo es el cuidado del planeta. Para ello recurrimos a la incorporación de elementos lúdicos como premios y retos a través de niveles para lograr que los jóvenes se involucren y se sientan interpelados con mayor intensidad. Dicho sistema gamificado, lo pensamos y lo armamos dentro de la herramienta Genially, utilizada en creaciones de recursos digitales de fácil manejo y acceso. A través de la cual pudimos desplegar nuestra creatividad y diseñar dentro de sus plantillas infografías, animaciones, utilizando recursos sonoros y recurriendo al armado de actividades y presentaciones interactivas. Asimismo, teniendo presente que los jóvenes están cada vez más alejados de las formas tradicionales de enseñanza en el aula, tuvimos presente la importancia de la interacción que ellos tienen en las redes sociales. De esta manera, pensamos en experiencias de aprendizaje incorporando recursos, materiales interactivos y formativos. Es así, que recurrimos a la utilización de microvideos, en los cuales tuvimos presente su preferencia ante opciones más prácticas teniendo en cuenta su rápida capacidad de atención. Por ello a través de micro aprendizajes, producimos contenido interactivo y conciso conformando aspectos atractivos para nuestros destinatarios. Es necesario mencionar que en la actualidad las herramientas analógicas a veces no son suficientes, de ahí que resulte eficaz introducir entornos digitales para satisfacer dichas carencias y mejorar las oportunidades de aprendizaje y comunicación. Estos son los grandes beneficios que nos aporta este cambio: nuevos recursos semióticos, mayor disponibilidad de información, inmediatez y desarrollo cognitivo y creativo. Somos conscientes que este proyecto no implica el abandono de modos y estrategias tradicionales, sino que los beneficia. Suponiendo alcanzar mayor grado de riqueza y flexibilidad en los procesos de aprendizaje.

De esta forma amena y atractiva creemos que la información que brindamos va a llegar de manera más directa a nuestros destinatarios, que son los que pueden encontrarse más involucrados y al mismo tiempo perjudicados por los efectos adversos, producto de años de descuido y de invisibilización en asuntos relacionados con la contaminación que producimos. Donde las políticas públicas parecieran no registrar o solo focalizar en los resultados económicos y no en el desmadre que dejan a su alrededor.

Frente a la actual crisis ecológica e institucional parecería que existe un vacío de alternativas políticas locales frente a las graves circunstancias actuales del planeta. Existen muchos sectores de la sociedad que se ven perjudicados y por ello, es fundamental que nuestro país destine fondos para el acompañamiento y elaboración de planes de acción que busquen reducir ciertas vulnerabilidades en relación con el cambio climático. Dicha ausencia de propuestas son reclamadas hacia el Estado para que finalmente logre planificar políticas públicas acordes al contexto actual. Teniendo en cuenta la importancia de una transición ecológica y climática, promoviendo diversos proyectos, para modificar la mirada con respecto a nuestro futuro. Es por ello que creemos necesaria y realmente importante el desarrollo de una planificación estratégica local. Entendida como una herramienta en donde se pueda brindar un espacio activo destinado y protagonizado por las generaciones más jóvenes. Debido a que, son ellos cada vez más, quienes reclaman el fin de los discursos y el comienzo de la acción. Conformándose en grandes activistas, en pos de un futuro mejor piden que se terminen las promesas; y con evidencia y preocupación proponen importantes cambios en la agenda verde. Un claro ejemplo, lo tenemos hoy en nuestro país en relación a la lucha por obtener la adhesión completa al *Acuerdo de Escazú*. Primer acuerdo regional ambiental de América Latina y el Caribe, cuyo objetivo se basa en poder garantizar la implementación plena en la región: de los derechos de acceso a la información, mayor poder a la ciudadanía para poder participar en los procesos de toma de decisiones ambientales, entre otros. La lucha hoy está en conseguir su implementación en nuestro país, ya que si bien el acuerdo fue firmado el 22 de enero de 2021, aún no se está cumpliendo. Dicho instrumento sería de mucha ayuda para lograr desarrollar una inteligencia colectiva, en la cual se puedan analizar las problemáticas,

intercambiar conocimientos y tomar decisiones conjuntas. Creemos que representaría una gran conquista en nuestro país para que todas las voces de jóvenes activistas logren ser escuchadas, cumpliendo un rol clave en el cuidado ambiental.

Por esta razón y siguiendo a Da Porta Eva, quien cree que los medios y "(...) las TIC se instalan como dispositivos sociales de producción y circulación de sentido, atravesando distintos espacios e instituciones sociales" (Yeremian, Ana Gabriela, 2011, s.p.); creemos que nuestro juego puede contener la fórmula adecuada para crear impacto, generar sentido entre los jóvenes. Lo que antes se consideraba extralingüístico y era mirado con un estatus inferior, actualmente dentro de la perspectiva multimodal se le da el mismo lugar o incluso más importancia, ya que son los modos semióticos que circulan socialmente. En el caso de nuestra sala de escape al incorporar los propios códigos de los jóvenes, su interpelación va en aumento ya que es la *lengua* en la que hablan nuestro destinatarios, por lo tanto su valor de recepción y significación es mayor.

Al hablar del abordaje multimodal desde la perspectiva de la semiótica social, no podemos dejar de hablar de Vygotsky y de la teoría socio histórica; ya que ambas teorías ponen en un lugar central los factores históricos y sociales, así como las nociones de representación del ser humano y su accionar. De esta manera comprender las prácticas culturales equivale a entender la construcción del conocimiento en la mente humana, su forma de representar, pensar, actuar y comunicar el mundo. Entender estas prácticas actuales en nuestros jóvenes nos lleva a repensar y cuestionar el concepto tradicional de alfabetización, el cual se limitaba al enfoque monomodal. La noción de alfabetización en la actualidad necesita ser definida de manera más amplia, incluyendo el aprendizaje multimodal, que comprende expresarse en varios modos para participar de diversas actividades sociales de manera activa.

Además en la sala de escape pueden jugar, aprender, producir y compartir sus creaciones con sus compañeros. Teniendo en cuenta que el aprendizaje entre pares también es un punto importante en la teoría socio histórica, lo que Vigotsky llama

Zona de Desarrollo Próximo, ZDP (Hernandez Rojas,1998). Esta se describe como un traslado de un nivel a otro de aprendizaje, donde se parte de un nivel "real de desarrollo" (inicial), hacia una zona de desarrollo potencial (superior). Para pasar de un nivel menor a uno mayor de conocimiento. En esta teoría, tanto Vigotsky como su sucesor Bruner, hablan de la importancia de esta relación con sus pares o maestros. Donde la persona con mayor conocimiento ayuda al individuo a pasar de un nivel a otro. Bruner (1997) va a llamar a este sistema de aprendizaje; *andamiaje*. En estas relaciones el aprendizaje se da entre pares o compañeros, donde el que sabe más ayuda al otro a comprender y así lograr alcanzar el aprendizaje. Está diferencia entre estos dos niveles parte de la idea de que se aprende individualmente, pero fundamentalmente con un otro en la resolución de situaciones o problemas. Aunque en nuestro juego de la sala de escape, el joven juega individualmente sin estar en línea junto a otros jugadores, el hecho de tener que pensar en compartir en un padlet colaborativo su producción hace que el joven esté pensando en sus pares, que recoge esa información y al mismo tiempo produce una nueva. Esto hace que piense en transmitir sus saberes a sus compañeros y así estimular el aprendizaje continuo.

El término *Zona de Desarrollo Próximo,* acuñado por la teoría Socio Histórica nos parece muy interesante para explicar el desarrollo de nuestra tesina. Ya que comprende la distancia o diferencia en la que se encuentra nuestro jugador, aquello que pueden hacer, pensar o categorizar por ellos mismos (*zona de desarrollo real*); y aquello que pueden hacer, aprender o acceder con la ayuda del otro *(zona de desarrollo potencial*). A esta última es a la que pretendemos que accedan luego de realizar el juego y compartirlo con sus amigos. Así Vigotsky con este enfoque nos propone una mirada más holística y no fragmentada de la enseñanza y el aprendizaje. Para dicho autor las funciones superiores de entendimiento sólo pueden comprenderse a través del estudio de la actividad instrumental mediada. La mediación social de los elementos culturales en el aprendizaje se da en un ida y vuelta entre lo interindividual (entre pares) y lo intraindividual (para uno mismo) y así se va conformando el aprendizaje.

Comunicando en #comunidad

Es así que nuestros destinatarios de *Eco Caos,* aquellas nuevas generaciones nacidas en la era de Internet, acostumbradas a recibir continuo *feedback* y recompensas inmediatas, prefieren opciones más prácticas y rápidas. Nosotras los denominamos *Eco* líderes del planeta, a los cuales recurrimos, consultamos y finalmente investimos como una especie de guías en el despertar consciente de las antiguas generaciones. Con el fin de buscar un ambiente más sano, un planeta más limpio y en definitiva un mundo mejor. Dichos jóvenes *Eco* son personas interconectadas mediante las nuevas tecnologías y las redes sociales, quienes piensan en el ambiente en el que viven y se movilizan dejando atrás su zona de confort. Hasta incluso forman parte de algún tipo de activismo con los canales tecnológicos que tienen más a mano, acompañan con su rol fundamental de comunicar y transmitir valores y saberes ambientales. Generando conciencia en sus propios grupos y otros que estén al alcance de sus redes. Desde esta mirada vanguardista, ser un *Eco* líder del planeta, es una manera de pedir por nuestra transformación y protección ambiental. Consideramos que es una forma un tanto más efectiva de inspirar y contagiar a los demás, como así también que los propios actos cobren visibilidad e importancia. Comunicando desde la empatía, la humildad y desde la propia experiencia para que puedan ubicarse y situarse todos dentro de su misma tribu. En este camino estamos todos incluidos, cada uno con sus buenas prácticas y cambios individuales formará parte del futuro logro colectivo ambientalista.

Actualmente nuestra sociedad está atravesada por la institución de un imaginario *tecnocomunicacional* (Yeremian, 2011) en cuyo centro se ubican las TIC, por eso la importancia del uso del videojuego para enseñar. Esta significación imaginaria central cuenta con una alta capacidad performativa, es decir que funciona como motor de prácticas y como factor de creación de imágenes, creencias y deseos sociales. Hay perspectivas tanto optimistas como derrotistas acerca del uso de las TIC en la enseñanza. Desde nuestra postura queremos resaltar aquellas que están asociadas a una visión optimista respecto de sus beneficios y sus potencialidades, ya que ellas ocupan un lugar central en las representaciones sociales y en las

esperanzas de los jóvenes y adolescentes. Trasladándolo específicamente a nuestro juego, nos ayuda a proponer la idea de vivir en un mundo mejor, más limpio, con menos contaminación, el cual se muestra como deseable.

Entendemos a los jóvenes como protagonistas y representantes del futuro de nuestra sociedad; ya que en la actualidad cuentan con los recursos a su disposición para poder comunicar y transformar muchos hábitos de consumo en prácticas sustentables. De acuerdo a los resultados de la encuesta realizada por Deloitte en el año 2021, la preocupación por el cambio climático y la protección del medio ambiente es la principal para los jóvenes encuestados en Argentina. La cual reconoce porcentajes mayores a los registrados a nivel global. Luego de la pandemia, el 50 % de los jóvenes argentinos cree que mejorará el compromiso de la gente de tomar acción personal para atender las cuestiones climáticas y ambientales.

Desde nuestro punto de vista, pensamos en la utilización y difusión de nuestra sala de escape, no solo en el ámbito escolar, sino en diversos campos y escenarios en los cuales interactúa y convive dicho colectivo juvenil. Con el objetivo de que se conviertan en abanderados de la causa, como es el caso de la reconocida activista ambiental sueca Greta Thunberg, quien a sus 15 años inició una protesta todos los días viernes en su escuela para solicitarles a sus autoridades que reduzcan las emisiones de carbono. Dicha acción fue subida y publicada a través de sus redes sociales (Instagram y Twitter) y pronto cobró repercusión, volviéndose viral. *Fridays For Future* representa en la actualidad a un movimiento global de jóvenes cuyo lema reclama acción inmediata contra el calentamiento global y el cambio climático.

Los jóvenes y el uso de las nuevas tecnologías

Si bien la comunicación es un área que ofrece muchas posibilidades actualmente. La comunicación digital más específicamente, comprende el intercambio de información y conocimiento haciendo uso de las herramientas digitales puestas a nuestra disposición por el desarrollo tecnológico. Hoy por hoy, nos encontramos inmersos dentro de la denominada sociedad de la información, caracterizada por la aparición constante de nuevas tecnologías. Este hecho se encuentra marcado por

diversas habilidades y capacidades que deben desarrollar todos sus miembros para poder interactuar en ella. Dicha cultura digital está presente dentro de la realidad social, familiar, laboral, recreativa y educativa, incentivando la creatividad y permitiendo su aplicación de manera permanente y responsable en los jóvenes. Para dicho colectivo el *multitasking*[6] es como respirar, ya que utilizan al mismo tiempo computadoras, tablet, smartphone, reloj inteligente, libros digitales, aplicaciones, redes sociales y otros.

Sin embargo, sabemos bien que la tecnología en general, pero específicamente la tecnología digital para la información y la comunicación, así como la cultura que la rodea, no se encuentra al alcance de todos. Esta ausencia de tecnología es entendida como atraso e incapacidad en el desarrollo, entre otros sentidos. Aquí el gran desafío radica en la manera en la cual se incorporan y dominan estas tecnologías en la vida cotidiana, de manera que todo su potencial se pueda aprovechar positivamente evitando la ampliación de las desigualdades. Por ello, proponemos poder entender a las TIC como elementos claves dentro de áreas sociales, culturales e institucionales. En las cuales no solo colaboran con la circulación de información, sino también con la configuración de subjetividades y construcción de conocimiento permitiendo la integración en la cultura actual y la del futuro. Un claro ejemplo fue protagonizado por la desigualdad social y económica de los hogares en América Latina y el Caribe, fuertemente reflejada a efectos de la pandemia. En donde, cada país en función a un plan sanitario basado en el ensayo y error fue adoptando medidas que se reinventaron constantemente en función de sus variables y distintas realidades. Según la encuesta de UNICEF Argentina realizada en el año 2021, vemos reflejado el impacto del aislamiento social, preventivo y obligatorio dentro de un contexto de emergencia sanitaria. Allí observamos claramente la baja disposición de equipamiento tecnológico en los hogares con niños, niñas y adolescentes. Sólo el 44% de los estudiantes que asisten a instituciones estatales tienen acceso a una computadora. En cambio, aquellos que asisten a establecimientos de gestión privada, cerca del 80% poseen computadora. Asimismo, en relación a la conectividad a Internet y la calidad de la señal, menos de la mitad de los hogares poseen una buena conexión. Siendo que tres de cada diez hogares no acceden a ningún tipo de conectividad domiciliaria.

[6] Persona multitarea o tarea múltiple. *Multitask :* hacer muchas cosas al mismo tiempo.

Creemos que con la producción de nuestra sala de escape virtual libre y gratuita colaboramos con reducir dicha brecha digital y estaremos contribuyendo a la toma de conciencia ciudadana en materia ambiental y ecológica en la era del hiperconsumo. Nos proponemos promover el acceso libre e inclusivo hacia un producto tecnológico cultural innovador con herramientas lúdicas digitales. Por esa razón, enmarcamos y resaltamos el espacio simbólico de las TIC, en donde converge el juego, la fantasía, el pensamiento crítico y la información dentro de la cultura digital. Por esto, ofrecemos un aporte para reducir el fenómeno específico de exclusión e incapacidad de acceso a la tecnología y cultura digital. Colaborando a disminuir la brecha social entre aquellos grupos de individuos que sí cuentan con los medios de conectividad digital de aquellos que no. Sabiendo lo que significa dicha exclusión en la era de la virtualidad y de la globalización.

Asimismo, en *Eco Caos* recurrimos a la incorporación de una herramienta colaborativa y gratuita. En la cual al finalizar el juego, invitamos a participar optativamente al jugador, permitiéndole compartir recursos multimedia e informaciones de diferentes fuentes, de manera individual y grupal. Dichos documentos se pueden generar en diversos formatos (enlaces, fotos, videos entre otros). También dichas creaciones, pueden ser realizadas a través de otras herramientas digitales gratuitas como Canva o Pixlr, para poder ser publicadas en un mural colaborativo dentro del entorno digital.

Capítulo 3

“Tenemos ante nosotros un mundo que está amenazado no sólo por múltiples formas de desorganización, sino también por la destrucción de su ambiente, y nosotros, hoy día, somos aún incapaces de pensar claramente sobre las relaciones entre un organismo y su ambiente. ¿Qué es eso que llamamos "organismo más ambiente"?.”

Beatson (1972)

Hábitos y consumos responsables

Tomando la pregunta que plantea Bateson como eje de este capítulo nos parece importante replantearnos cuál es la razón por la cual nos pensamos separados del ambiente en que vivimos. Si como dice el autor, no hay vida sin ecosistema, estamos incluidos en esa ecuación. La ilusión de la separación solo nos lleva a actos individualistas, que muchas veces pueden ser destructivos para el ambiente, la sociedad y por lo tanto para nosotros mismos. No vernos incluidos en el ecosistema significa estar cegados por el consumismo que amenaza con destruir y arrasar con todo lo que provee nuestra supervivencia en el planeta. Tales como el oxígeno, los alimentos naturales, los seres animales o vegetales, los espacios verdes, los mares y los ríos, entre otros. Dentro del sistema del hiperconsumo en el cual nos hallamos inmersos, debemos hacer lo que esté a nuestro alcance para mantenerlo controlado, evitando que se acentúe o se siga desarrollando, ya que éste es perjudicial para todos. Ser conscientes para no dejarnos caer en los lugares que este sistema propone de insatisfacción constante donde la publicidad y el consumo prometen colmar el vacío del hombre moderno. El vacío es inherente al ser humano y no se puede llenar consumiendo más. El consumo desmedido es una ilusión a corto plazo, que solo nos llevará a la destrucción de nuestro ambiente natural, al que debemos cuidar y proteger.

Ante dicho panorama, tenemos conocimiento que en el año 2015, la ONU aprobó la Agenda 2030 sobre el Desarrollo Sostenible como un plan de acción a favor de las personas, el planeta y la prosperidad. La Agenda cuenta con diecisiete Objetivos de

Desarrollo Sostenible (ODS) que se centran en las esferas de importancia crítica para la humanidad: la pobreza, el planeta, la prosperidad, la paz y las alianzas mundiales en relación a dicha agenda universal. Representan un llamado hacia todas las comunidades del planeta para que todos (los sectores privados, los gobiernos, la sociedad en general y las personas) accionemos y nos sumemos a la revolución del cuidado ambiental. Solo a través de una alianza global de colaboración podremos lograr un futuro sostenible para todos.

De acuerdo con el informe provisional de la Organización Meteorológica Mundial (OMM) sobre el estado del clima, los últimos siete años están camino a ser los más cálidos registrados. Dicho estudio sostiene que durante el año 2021 el planeta tierra llegó a tener concentraciones récord de gases de efecto invernadero en la atmósfera. Nuestro futuro no tan lejano parece desolador, por ello es importante tener conocimiento y transmitir que se está a tiempo de poder detener la catástrofe climática. Con dicha información, se debería replantear a conciencia la forma de consumo y la relación con los actuales recursos.

Siguiendo esta idea es que levantamos la bandera de la sustentabilidad y nos sumamos a la revolución del cuidado ambiental. El cual ya es un hecho; las nuevas formas de habitar, producir y consumir plantean un nuevo cambio de paradigma y es aquí donde las generaciones más jóvenes cobran protagonismo y pujan por un nuevo mundo. En Argentina, la marcha[7] realizada el 24 de septiembre del 2021 tuvo una repercusión muy grande y cobró relevancia histórica ya que alrededor de treinta mil personas asistieron al evento en Buenos Aires. Convocado por organizaciones sociales apartidarias, tales como: *Jóvenes por el Clima, Eco House, Alianza por el Clima, Fridays for Future Argentina*, entre otros. Allí el número de representantes que asistió demostró un gran compromiso y fuerte preocupación por los daños climáticos. Demostrando que la verdadera salida es colectiva y no por separado. Es un hecho que las nuevas generaciones marcan el fin de la apatía y arrojan una luz de esperanza para poder afrontar en conjunto y exigir soluciones frente a la emergencia planetaria.

[7] Esta marcha fue convocada por *Movilización Mundial por la Crisis Climática* que se desplazó de Plaza de Mayo al Congreso. Con el *hashtag* #AccionClimaticaYa

Creemos que el consumo responsable en los jóvenes es fundamental para la sustentabilidad que nos proponemos como objetivo de nuestra tesina, así como también la concientización por los efectos del consumo. Esto para nosotras conlleva a que los jóvenes se puedan responder las siguientes preguntas; ¿qué se hace con la basura que generamos?, ¿cómo podemos reducirla?, ¿cómo poder formar red entre los integrantes de una sociedad para poder ayudarnos y alentarnos en la tarea? Porque como dice Greta Thunberg (2018): “Nunca eres demasiado pequeño para marcar la diferencia”.

En la actualidad, observamos que la preocupación por cuidar el ambiente en el que vivimos se encuentra en aumento, pero lamentablemente es superado por el daño que se produce. Es decir, que mientras crece el uso y abuso desmedido de productos que dañan nuestro ambiente y nuestro organismo[8], como el plástico, los agroquímicos, los alimentos industriales; aumenta también la concientización y el activismo para frenarlo, o al menos controlarlo.

Ya que nos encontramos insertos en una sociedad consumista, donde hay un desarrollo exponencial de la tecnología, es que nos proponemos hacer un aporte a la concientización del cuidado del ambiente con la ayuda de las nuevas tecnologías (juego interactivo). Acercando el conocimiento de cómo reducir la basura para colaborar con la salud ambiental. Si bien el descuido ambiental es una realidad, es importante saber que cada acción cuenta y todos los pequeños aportes diarios son muy necesarios para poder dirigirnos hacia un futuro más sostenible. Es por esta razón, que junto a ellos también proponemos el desarrollo de los diversos proyectos de organizaciones y ONG.

El viaje comienza aquí: La propuesta *Eco*

Nuestros destinatarios fueron convocados como representantes del primer eslabón en la cadena de reciclaje y se los invitó a cumplir un rol activo en esta cuestión, sobre el cuidado del ambiente en el accionar hogareño, escolar y barrial. La

[8] La producción global de plásticos se ha disparado en los últimos 50 años, y en especial en las últimas décadas. De hecho, en los últimos diez años hemos producido más plástico que en toda la historia de la humanidad.Asociación Greenpeace España.

importancia de cómo clasificar la basura para poder separar, desechar y reciclar elementos orgánicos e inorgánicos, colaborando a disminuir la contaminación ambiental. Si bien sabemos que la lista de problemáticas ambientales, lamentablemente es muy amplia, todas se encuentran enraizadas dentro de un sistema productivo que va creciendo a costa de nuestro planeta. Para ello es muy importante colaborar con los cambios de hábitos y costumbres de los ciudadanos. Enseñarles y concientizarlos para poder modificar la manera en que se vinculan con la naturaleza, para que sus decisiones individuales contengan la potencialidad de convertirse en una acción colectiva. Ya que sin su participación activa no tendría éxito la iniciativa. Buscamos que el juego interactivo lleve a los participantes a repensar los hábitos de consumo diarios, modificando la manera en que se vinculan con la basura, el consumo y la naturaleza para poder ser más amigables y mucho menos destructivos con el ambiente en el que viven. Ya que cada decisión que toma un individuo, el dinero invertido, el consumo generado y la acción sobre el ecosistema, repercute en el mundo en el que queremos habitar.

Para lograr un producto acorde a la edad de nuestros destinatarios, fue que diseñamos y gestionamos una entrevista a un grupo de treinta jóvenes entre 16 a 18 años **(Anexo 6)** de género variado y residentes de zonas urbanas dentro de la ciudad y la provincia de Buenos Aires. El lugar geográfico estuvo delimitado en relación al territorio en el cual interactuamos y habitamos las tesistas. La entrevista fue realizada de manera virtual, debido a la situación de aislamiento y prevención establecidas por el gobierno nacional ante la pandemia provocada por el COVID, realizada en mayo del 2021. Dicha entrevista está compuesta por veinte preguntas abiertas, con la intención de conocer los hábitos sustentables, gustos, usos cotidianos, consumos digitales dentro de ese rango etario y el lenguaje utilizado entre los jóvenes. Con el material obtenido armamos un glosario de palabras claves **(Anexo 7)** conformado por códigos propios utilizados en sus vínculos cotidianos y en las plataformas más usadas por ellos. Asimismo, en relación al estilo de juego, motivaciones más relevantes y prácticas que llevan a cabo los *streamers y gamers*[9] en las redes sociales más utilizadas, nos decidimos a elegir el formato de Sala de

[9] *Streamer* es una persona con capacidad comunicativa y tecnológica que realiza transmisiones en vivo y directo a un audiencia. Deriva de *streaming*: transmisión. // *gamer*: videojugador, -ora, aficionado, -a.

Escape. Allí pudimos observar, que la mayoría de ellos (el 85%) tenían preferencias hacia este formato por sobre los demás juegos interactivos.

En función a la información recolectada, puntualmente sobre los hábitos y consumos de los jóvenes encuestados, fueron tenidas en cuenta las redes sociales más utilizadas. En la creación del juego plasmamos estos gustos utilizando un chat en un grupo de Whatsapp **(Anexo 8)**, notas de Twitter y videos de YouTube. Además, recurrimos a microvideos de Tik Tok e Instagram **(Anexo 9),** ya que supimos cuáles eran sus favoritos. Al igual que sus *emojis* y GIF preferidos **(Anexo 10)**, su estilo de música, como el Rap sobre el reciclaje que incorporamos en el final del juego. Gracias a los recursos que utilizamos, nuestro foco estuvo orientado en poder brindar información, transmitir buenas prácticas y posibilidades de mejoras en relación al consumo cotidiano. Con el objetivo de generar impacto emocional, para poder crear cierta profundidad a la historia que narramos con un estilo juvenil. Puntualmente en el último nivel, recurrimos a detallar las diversas carreras en materia de gestión ambiental **(Anexo 11),** dictadas a través de universidades públicas y privadas en la región del Área Metropolitana de Buenos Aires (AMBA)[10], a las que pueden acceder los jóvenes luego de concluir el ciclo escolar. Asimismo, compartimos links y sitios relacionados con organizaciones sociales apartidarias en su mayoría lideradas por jóvenes activistas al servicio de un futuro más sustentable. Con el objetivo de invitar a los jóvenes a que puedan experimentar un voluntariado o formen parte de dichas ONG **(Anexo 12)**. Ya que desde nuestra perspectiva, pretendemos que a través de ellos se logre potenciar el desarrollo de futuros colaboradores *Eco*, entendidos como portadores de conocimientos y nuevas prácticas sustentables, cuya finalidad está centrada en generar conciencia sobre otras generaciones, tanto en sus familias de origen, como entre sus pares y las venideras. .

Al concluir la primera versión de la producción de la sala de escape, realizamos un testeo en el que invitamos a diez de los jóvenes que ya habían participado en nuestro trabajo de campo con las entrevistas. Con la intención de formar parte de una especie de prueba, para que nos pudieran indicar los errores o incapacidades que presentaba *Eco Caos* según su juicio. A partir de dicha participación revisamos

[10] "El AMBA es la zona urbana común que conforman la CABA y los siguientes 40 municipios de la Provincia de Buenos Aires (...)"

los errores, ajustamos y mejoramos las interacciones que no estaban funcionando correctamente o bien impedían la navegabilidad. Junto a su devolución, realizamos algunas modificaciones con el fin de resultar más amigable su interacción. Gracias a dicha colaboración, logramos una muy buena recepción de nuestros destinatarios. Destacando como puntos positivos la correcta visualización de videos de Tik Tok y de Instagram, la incorporación de sus GIF favoritos junto con la participación en el muro colaborativo. Debido a que allí, pueden lograr expresar su creatividad e ideas libremente. Encontrándose muy a gusto con los personajes y la musicalización en la totalidad del juego. Esta consulta fue reiterada en varias ocasiones hasta que finalmente quedó armado de forma satisfactoria para nosotras y los jóvenes consultados. Por lo tanto, ya se encuentra listo para ser ofrecido a nivel colectivo en el futuro de manera más acertada.

Los síntomas corporales del hiperconsumo moderno

Hoy los ojos del mundo y de las grandes marcas están puestos en las nuevas generaciones de jóvenes, quienes llegaron fuertemente para mostrar nuevas formas de concebir y experimentar la vida. Estos jóvenes remiten a los nacidos en las primeras décadas del año 2000. Primera generación netamente digital, marcados por el uso de Internet, redes sociales y *smartphones*. Cuya comunidad es muy intuitiva con las nuevas tecnologías, consideran que todo lo que hacen es divertido: como hacer pequeños bailes *challenge*[11] en Tik Tok , transmitir horas en vivo a través de Twitch una partida de videojuego, subir una receta de cocina en Instagram o looks de moda-peinados en Snapchat. Las redes sociales poseen esta enorme capacidad de diversión para gran parte de los jóvenes, más allá de si resulta rentable o no. El surgimiento de las redes, supuso un gran cambio en la forma de comunicarse sobre todo en los años de restricción por la pandemia, estas fueron interiorizadas a tal punto que no son registradas como tales. Este espacio inmediato permite que las personas interactúen de forma virtual compartiendo mensajes e información en diversos formatos mientras llevan a cabo

[11] Hace referencia a un reto, desafío.

conversaciones. En base a la Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2017, el consumo de Internet es el que más creció tanto en extensión como en intensidad[12].

Esto se incrementó en la situación de aislamiento que sufrimos en los años 2020 y 2021 y en línea con lo que ya venía pasando con nuestro estilo de vida moderno, aumentando los casos de ansiedad, depresión y otras enfermedades típicas que sufren las personas que viven en las grandes urbes, alejados de la naturaleza[13]. A estos síntomas se le agrega el temor de contacto con otros seres humanos por miedo al contagio, como un factor más de estrés. De esta manera los efectos negativos de la vida moderna nos provocan cada vez más síntomas físicos los cuales no llegamos a gestionar. La corriente psicoanalítica sostiene que el cuerpo es el lugar del síntoma, la angustia encuentra en lo orgánico un lugar donde alojarse. En ese sentido, creemos que hacer consciente nuestras necesidades de conectar y cuidar de la naturaleza y de los otros, nos va a ayudar también a restablecer cierta dosis de salud y armonía perdida por la vida moderna y por el encierro que sufrimos los años de pandemia.

Usualmente escuchamos a la gente quejarse del estrés, de la hiperexigencia vivida en el trabajo, en la familia y hasta en el propio ocio. Ya que hasta el tiempo libre genera tensión, por lo que se ha convertido en una exigencia más de la vida moderna, la cual nos muestra cómo lo debemos vivir. Creemos que estos años de pandemia 2020 no han colaborado tampoco al bienestar de la población. El hiper contacto con la tecnología, el exceso a la exposición a las pantallas nos ha dejado un saldo de personas miedosas y estresadas que en muchos casos tienen serias dificultades para retomar con la vida *normal* fuera de sus casas.

Sabemos que el exceso de tecnología puede ser generadora de estrés, pero también sabemos que ya no podemos concebir un mundo sin ella. La tecnología

[12] "La extensión y la intensificación del uso de internet y del celular impactan en el tiempo y la modalidad que asumen las formas contemporáneas de consumo cultural: el consumo simultáneo y deslocalizado e hiperconectado de la cultura digital." (Encuesta Nacional de Consumos Culturales, 2017, p. 32).

[13] Según investigación radicada en el Instituto de Psicología Básica, Aplicada y Tecnología (IPSIBAT) la cual trata sobre la evaluación del impacto emocional del aislamiento por COVID-19. Relevamiento sobre los niveles de ansiedad, síntomas depresivos y niveles de afectividad.Con el objetivo de obtener información sobre las condiciones de habitabilidad, los comportamientos y los cambios emocionales que atraviesan las personas en estas situaciones.

forma parte de la vida cotidiana de los adultos y de los jóvenes, pero para estos últimos forma parte de su propio organismo, conformando una extensión de su cuerpo. Ya no nos podemos pensar sin un dispositivo móvil en la mano, en el bolsillo de la campera o en nuestro bolso. Aquí, podemos hacer una analogía con el concepto de *prótesis* que Mac Lujan (1967) acuñó en: *El medio es el masaje*, donde el autor ya lo estaba pensando para las viejas tecnologías de la radio y la televisión. En la actualidad, este concepto se expande cada vez más. Hoy no podemos prescindir de la tecnología, es por esta razón que queremos aportar un trabajo propositivo, ya que no nos podemos ver sin un dispositivo técnico cerca, al menos queremos encontrarle un sentido, en este caso en relación al cuidado del ambiente. Y en aquellos entornos menos favorecidos, introducir progresivamente las diversas herramientas digitales dentro de las tareas y procesos habituales, convirtiéndola en un espacio útil y valorable dentro del transcurso del aprendizaje y reproducción de mensajes.

Nosotras mismas podemos dar fe de esta situación ya que nos conocimos e interactuamos acerca de la preocupación del cuidado del ambiente a través de la tecnología. Nos vimos por primera vez en el transcurso del GIC (Grupos de Investigación en Comunicación) de *Proyectos y Materiales Educativos en Prácticas de Enseñanza Mediadas por Tecnologías,* cuya directora y tutora es Ana María Rita Otero, junto a su cotutora Paula Cecilia Morello. Luego de algunas charlas y reuniones con ellas empezamos a perfilar lo que hoy es nuestra producción final: *Eco Caos*. En esta instancia coincidimos en los mismos temas de interés y así creamos a través de un formato gamificado un juego interactivo. Nos pudimos organizar entre nosotras hacia un mismo objetivo gracias a nuestros grandes aliados virtuales como el Meet, Google Drive, FaceTime, Whatsapp, Gmail, Zoom y otros. Durante estos dos años de realización de la tesina que coincidió con los años de Pandemia que no fueron de manera continua, tuvimos que adaptarnos a cambios y desafíos constantes para lograr nuestro objetivo de recibirnos. Finalmente llegamos a concluir la tesina bajo la misma modalidad, siendo completamente autoras y compañeras virtuales.

Cierre y reflexión final

"¡Qué maravilloso es que nadie tenga que esperar un instante antes de comenzar a mejorar el mundo!"

Frank, A. (1947)

La tecnología en general, pero específicamente las TIC, no están al alcance de todos y no abunda el material de tipo lúdico, inclusivo e innovador para nuestros destinatarios. Es por esto, que nos interesamos en el desarrollo de un sistema gamificado al cual le dimos el formato de una sala de escape virtual, diseñado bajo el título de *Eco Caos*. Con el objetivo de generar conciencia, instruir e incentivar la participación de los jóvenes sobre la importancia de una economía circular, la cual comprende desde el consumo responsable, hasta la separación, clasificación y reciclaje de elementos orgánicos e inorgánicos en el día a día. Este es nuestro aporte, el cual está orientado a colaborar con la disminución de la brecha digital, la misma comprende una producción virtual, libre y gratuita; que pretende a su vez reducir el consumo desmedido e irresponsable de productos innecesarios.

Creemos que si los jóvenes cuentan con la información y recursos a su alcance, van a poder ordenar el *Eco Caos* presentado por el juego. Siguiendo con la idea de que el universo siempre tiene un orden, sabemos que si los jóvenes poseen los medios de información correctos y adecuados sobre los movimientos ambientales podrán generar un cambio. Teniendo en cuenta que el caos es un orden no descifrado aún, estimulamos a los jóvenes a poder ordenarlo. Y de esta manera mostramos a las nuevas generaciones un mundo ideal, más limpio y equilibrado al que pueden acceder si actúan en el presente de manera asertiva, teniendo conciencia de que no existe un planeta suplente. Todo esto se relaciona y queda en evidencia de principio a fin, es decir desde el título de nuestro juego interactivo hasta la producción final de nuestra tesina.

Dicho juego lo pensamos para los verdaderos protagonistas y representantes del futuro; quienes poseen la capacidad tanto individual como colectiva y los recursos digitales a su disposición para poder accionar y transformar muchos hábitos y

prácticas sustentables que favorecen a la humanidad y al planeta. Con el fin de conseguir y lograr mejores resultados, ya sea para adquirir determinados conocimientos, mejorar alguna habilidad o comportamiento sobre el cuidado del ambiente. En base a la idea rectora de que los jóvenes representan el futuro de nuestra sociedad, y que tomando conciencia en materia ambiental, contribuyen a un mundo mejor y más habitable, es que apostamos a eso.

Todo esto planteado al principio de los encuentros y luego de varias reuniones virtuales entre nosotras dos, finalmente le fuimos dando forma a este proyecto, hasta llegar a la versión actual. Si bien veníamos hablando sobre la posibilidad de hacer una tesina de producción, pensando en diseñar un videojuego, no contábamos con los recursos digitales ni económicos para afrontar dicho objetivo. Por ello, buscando diversas variables, las tutoras nos acercaron la idea de una sala de escape virtual utilizando como herramienta principal a Genially, con la cual tuvimos que ir familiarizándonos y aprendiendo de su ductilidad. Así, fuimos ganando conocimiento de las herramientas tecnológicas a medida que íbamos avanzando y ajustando al mismo tiempo el juego interactivo con el *feedback* de los entrevistados, para obtener la mejor versión final.

Al mismo tiempo, todo el proceso fue generando un impacto en nuestras propias vidas, ya que nos fuimos adentrando en conocimientos cada vez más específicos sobre el tema. De esta manera, fuimos implementando cambios en nuestras propias prácticas acerca del reciclaje y del compost, lo cual propició mejorar nuestro propio aprendizaje. Es por todo esto que concluimos señalando la importancia de nuestra tesina, ya que no solo nos habilitó el cierre de una etapa muy esperada y ansiada, sino que también nos hizo adentrarnos y expandirnos aún más en conocimientos muy valiosos para nuestra vida personal en relación con el ambiente, las nuevas tecnologías y nuestro entorno social.

Referencias

-ACUERDO DE ESCAZÚ.Recuperado de: https://www.argentina.gob.ar/ambiente/contenidos/escazu. [Fecha de consulta:12 de mayo de 2022].

-ALPHA BEAT CÁNCER. Recuperado de: https://beaba.org/game/. [Fecha de consulta: 16 de abril de 2022].

-AVATAR. (s. f.). Recuperado de: https://avachara.com/avatar_es/. [Fecha de consulta:07 de agosto de 2021].

-BATESON, G. (1972), "Pasos hacia una ecología de la mente". Capítulo 6: "Forma, sustancia y diferencia" en Sustancia y diferencia. Conferencia anual en memoria de Korzybski, General Semantics Bulletin.

-BANCO INTERAMERICANO DE DESARROLLO (BID) (2019) , "Los videojuegos no son un juego: Los desconocidos éxitos de los estudios de América Latina y el Caribe", Recuperado de: https://publications.iadb.org/es/los-videojuegos-no-son-un-juego-los-desconocidos-exitos-de-los-estudios-de-america-latina-y-el

-BRUNER, J. (1997). "La educación, puerta de la cultura". Editorial Visor. Madrid.

-CASTELLS, M. (2000). "La era de la información: economía, sociedad y cultura". Vol. I: La Sociedad Red. México: Siglo XXI Editores. 2da Edición.

-COMISIÓN ECONÓMICA PARA AMÉRICA LATINA Y EL CARIBE (CEPAL).Recuperado de: https://www.cepal.org/es/acuerdodeescazu [Fecha de consulta: 12 de mayo de 2022].

-DELOITTE (2021). Encuesta Millennial y Gen Z. Recuperado de: https://www2.deloitte.com/global/en/pages/about-deloitte/articles/millennialsurvey.html .[Fecha de consulta: 12 de mayo de 2022].

-DELOITTE (2012). «Gamification». En: Tech Trends 2012. Elevate IT for digital business (págs. 8-14).Recuperado de:

http://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/us/Documents/technology/us-cons-tech-trends-2012.pdf. [Fecha de consulta: 26 de junio de 2022].

-DETERDING, S., DIXON, D., KHALED, R., Y NACKE, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. En Memorias del 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, pp. 9–15. doi:10.1145/2181037.2181040.

-DICCIONARIO CAMBRIDGE: Recuperado de: https://dictionary.cambridge.org/ [Fecha de consulta: 20 de junio de 2022].

-eLAC. (2018 y Virtual 2020) Quinta y Séptima Conferencia Ministerial sobre la Sociedad de la Información en América Latina y el Caribe. Recuperado de: https://conferenciaelac.cepal.org/7/es.

-ELIZABETH LAPENSÉE. Juegos: Recuperado de: http://www.elizabethlapensee.com/games/ [Fecha de consulta: 16 de abril de 2022].

-FERRAN TEIXES (2015), “Gamificación: Motivar jugando”. Editorial UOC (Oberta UOC Publishing SL).Barcelona.

-FRIDAYS FOR FUTURE. ONG.Recuperado de: https://fridaysforfuture.org/ [Fecha de consulta: 01 de mayo de 2022].

-FUNDACIÓN HUESPED: Recuperado de: https://supervac.huesped.org.ar/ [Fecha de consulta: 16 de abril de 2022].

-GEE, J. P. (2005) “Ámbitos semióticos: ¿es una "pérdida de tiempo" jugar con los videojuegos?” En: Lo que nos enseñan los videojuegos sobre aprendizaje y alfabetismo. Editorial Aljibe.Málaga.

-GOBIERNO DE BUENOS AIRES. (s. f.). Acerca de: https://www.buenosaires.gob.ar/gobierno/unidades%20de%20proyectos%20especiales%20y%20puerto/que-es-amba. [Fecha de consulta: 16 de abril de 2022].

-GREENPEACE.ONG:Recuperado de:https://es.greenpeace.org/es/trabajamos-en/consumismo/plasticos/datos-sobre-la-produccion-de-plasticos/ [Fecha de consulta: 28 de junio de 2022].

-HERNÁNDEZ ROJAS, G. (1998) “Paradigmas en Psicología de la Educación”. Editorial Paidos. México.

-IPSIBAT- de triple dependencia (CONICET – UNMdP – Centro asociado a CIC de la provincia de Buenos Aires). Impacto Emocional Covid-19.(2022),Recuperado de: https://ipsibat.mdp.edu.ar/impactoemocionalcovid/ [Fecha de consulta: 28 de junio de 2022].

-MCLUHAN, M. y FIORE, Q. (1967), “El medio es el masaje”, Editorial Paidos, publicidad y marketing serie menor 1. S A I C F. Bs AS. Argentina.

-MANGUI HAQUIN, D.(2011) en Revista Electrónica Diálogos Educativos ISSN 0718-1310 N° 22- año 2011. Recuperado de: http://www.dialogoseducativos.cl/revistas/n22/manghi .

-MINISTERIO DE CULTURA DE LA NACIÓN .(2017). Encuesta Nacional de Consumos Culturales y Entorno Digital, realizada por el Sistema de Información Cultural de la Argentina (SInCA). Recuperado de: encc_2017_informe_general.pdf (cultura.gob.ar)

-MUSEO NACIONAL ESTANCIA JESUÍTICA DE ALTA GRACIA Y CASA DEL VIRREY LINIERS. Recuperado de: https://museoliniers.cultura.gob.ar/noticia/juego-museo/ . [Fecha de consulta: 01 de mayo de 2022]

-ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS (ONU). (2015) Transformar nuestro mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, Resolución aprobada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 25 de septiembre de 2015. Recuperado de: https://sdgs.un.org/es/2030agenda

-ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS (ONU). ONU Mujeres.[@onumujeres].(27 de enero de 2019). *«¡Qué maravilloso es que nadie tenga que esperar un instante antes de comenzar a mejorar el mundo!» -- Ana Frank.En el Día de #RecordaciónDelHolocausto*. [Publicación de estado]. Facebook.https://www.facebook.com/onumujeres/photos/qu%C3%A9-maravilloso-es

-que-nadie-tenga-que-esperar-un-instante-antes-de-comenzar-a-m/2287739701238546/

-ORGANIZACIÓN METEOROLÓGICA MUNDIAL (OMM) (2021) Recuperado de: https://library.wmo.int/index.php?lvl=notice_display&id=21982. [Fecha de consulta: 28 de junio de 2022].

-ROCHA,L. (2021) *#24S: miles de jóvenes marcharán en todo el país y el mundo para reclamar acciones contra la crisis climática*. Infobae. Recuperado a partir de:https://www.infobae.com/sociedad/2021/09/23/24s-miles-de-jovenes-marcharan-en-todo-el-pais-y-el-mundo-para-reclamar-acciones-contra-la-crisis-climatica/.

-YEREMIAN, A, G. (2011) “Aproximaciones a la apropiación docente de TIC. Algunas dimensiones para su abordaje” Question/Cuestión, 1(31). Recuperado a partir de: https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/1219

-VALDERRAMA, B. (2015). “Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar”. Capital Humano, Madrid, n° 295, p. 73-78.

-VIGOTSKI, L. (1995) “Pensamiento y Lenguaje”. Editorial Fausto.Buenos Aires.

-UNICEF ARGENTINA. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2021). Encuesta de Percepción y Actitudes de la Población. Impacto de la pandemia COVID-19 y las medidas adoptadas por el gobierno sobre la vida cotidiana. Cuarta ronda. Informe Sectorial Educación Primera edición, junio 2021.Recuperado de: https://www.unicef.org/argentina/media/11626/file/Impacto%20de%20la%20pandemia%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20de%20ni%C3%B1as,%20ni%C3%B1os%20y%20adolescentes.pdf

-WERBACH, K. y HUNTER, D. (2014). “Gamificación”. Editorial Pearson. Madrid.

Referencias de *Eco Caos*

➔ Twitter:

-Alertas Transito [@AlertasTransito]. (01 de Julio de 2021). *#Incendio de calderas en Castillo al 1.200. Humo en la zona cercana al Puerto.Trabaja personal de bomberos en forma preventiva.* [Noticia y Fotografía]. Twitter. https://twitter.com/AlertasTransito/status/1410602097624584203.

➔ Noticias Electrónicas:

- Pública: *Joven científico argentino crea vasos biodegradables hechos de algas*. (14 de agosto de 2019). NATIONAL GEOGRAPHIC.https://www.ngenespanol.com/ciencia/joven-cientifico-argentino-crea-vasos-biodegradables-hechos-de-algas/

- Pública: Ignacio Sala. *Un Aconcagua de basura* .(09 de octubre de 2020). ANCCOM.http://anccom.sociales.uba.ar/2020/10/09/un-aconcagua-de-basura/#:~:text=El%20objetivo%20es%20evitar%20la,lugares%20donde%20es%20casi%20inexistente.

➔ Videos de YouTube:

- Steve Cutts (Copyright © 2012 www.stevecutts.com). *Man.* [Archivo de video]. Youtube.https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdalClU

- ONU Argentina (2020) .*Jerónimo Batista Bucher - Joven científico reconocido a nivel global* . [Archivo de video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=_up-CGpeCzE

- Eco House Global (2020) . *3R de la Ecología - Educación Ambiental Digital . Eco House.* [Archivo de video]. Youtube.https://www.youtube.com/watch?v=rRCZzrMjiY0&t=23s

- Dirección de Comunicación Institucional - FAUBA (2018) . *Licenciatura en Ciencias Ambientales* . FAUBA. [Archivo de video].Youtube.https://www.youtube.com/watch?v=Orv5wqH5fn0

- Emprende Rapeando. (2021). *Rap para Cuidar la Naturaleza | RAP para Niños* [Canción]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=ZJjks48czVw

➔ Instagram:

- Escuela de cocina y artes de la naturaleza [@cocinaresdivertido]. (18 de abril de 2021). *3 muy buenas razones para cultivar tu compost.*[Reel]. Instagram. https://www.instagram.com/reel/CN0ftS6A0MR/?igshid=hc98nwvopj40

- Tips para llevar una vida más ecofriendly. [@eco.cambios]. (31 de marzo de 2020). *Hoy vengo a hablarles sobre mí poca experiencia con el compost.* [Video]. Instagram. https://www.instagram.com/p/B-a3YglFa56/?igshid=xyioacc0jti2

➔ Tik Tok:

-Buenos Aires Ciudad [@baciudadverde]. *RAEES* [Video].Tik Tok.

-Buenos Aires Ciudad [@baciudadverde]. *Armado de Botella de amor.* [Video].Tik Tok.

-Buenos Aires Ciudad [@baciudadverde]. *Compras a granel.* [Video].Tik Tok.

-Buenos Aires Ciudad [@baciudadverde]. *Reutilizar prendas*. [Video].Tik Tok.

-Buenos Aires Ciudad [@baciudadverde]. *Info Pilas.* [Video].Tik Tok.

-Come verde [@comeverdemx]. *Reciclaje de Latas de aluminio.* [Video].Tik Tok.

-Lili Ferrari [@liliferrari69]. *Separación de Residuos.* [Video].Tik Tok.

-Huertas Urbanas Agroecológicas [@soberana.huertas]. *Compost.* [Video].Tik Tok.

-Lucre Nicolosi [@lucrenicolosi]. *Ecoladrillos vs Botella de amor.* [Video].Tik Tok.

➔ Páginas Web:

★ Acceso a la Sala de Escape:

-https://view.genial.ly/611e6e357502640da752c5e7/interactive-content-tesis-sala-de-escape

★ Activismo/ ONG / Cooperativas / Organizaciones sociales:

-Ecohouse.(s. f.). Acerca https://ecohouse.org.ar (https://twitter.com/ecohouseok)
-Jóvenes por el clima.(s. f.). Acerca @jovenesporelclimaarg
-XR Argentina.(s. f.). Acerca https://xrargentina.org/
-Sustennials.(s. f.). Acerca hola@sustennials.org
-BA Recicla.(CABA). (s.f). Acerca https://ciudadverde.gob.ar
-Direcciones de Puntos Verdes.Gobierno de la Provincia de Buenos Aires (Gran Buenos Aires) .(s.f). Acerca https://www.gba.gob.ar/municipios
-Chicas en bici BA.Portal de moda, cultura y movilidad sustentable de Lucía Dumais. (s.f). Acerca @chicasenbiciBA

★ Carreras:

-UBA.Licenciatura en Ciencias Ambientales. (s. f.). Acerca de.https://www.agro.uba.ar/

-Instituto Universitario de Seguridad Marítima.Técnico Universitario en Salvamento y Protección Ambiental.(s. f.). Acerca https://www.argentina.gob.ar/prefecturanaval/educacion/instituto-universitario-de-seguridad-maritima
-Universidad CAECE. Técnico Universitario en Gestión, Manejo y Conservación de Biodiversidad.(s. f.). Acerca https://www.ucaece.edu.ar/es/
-Universidad de Flores.Ingeniero en Ecología.(s. f.). Acerca https://www.uflo.edu.ar/
-Universidad de Morón.Técnico Universitario en Gestión Urbano Ambiental.(s. f.). Acerca https://www.unimoron.edu.ar/
-Universidad del Salvador. Analista en Ciencias Ambientales.(s. f.). Acerca http://www.usal.edu.ar/
-Universidad Nacional de General San Martín. Ingeniero Ambiental.(s. f.). Acerca https://www.unsam.edu.ar/

★ Creación de Sala de escape en Genially:

- https://app.genial.ly/dashboard?from=login-true

★ Creación de Avatares:

-https://avachara.com/avatar_es/

★ Banco de Imágenes:

- https://www.freepik.es/
- https://www.pexels.com/es-es/
- https://pixabay.com/es/
- https://unsplash.com/es
- https://ar.pinterest.com/
- https://gifer.com/es/gifs/descargar
- https://www.educonecta.com.ar/

★ Imágenes:

-Freepik. (2021). *Ciudad Dia* . Recuperado de:https://www.freepik.es/foto-gratis/gran-ciudad_1242678.htm#page=1&query=edificios&position=22

-Freepik. (2021). *Ciudad Noche* . Recuperado de: https://www.freepik.es/foto-gratis/genial-vista-ciudad-noche_973439.htm#page=1&query=ciudad%20gris&position=3

-Freepik. (2021). *Habitación 1* . Recuperado de:https://www.freepik.es/vector-gratis/fondo-dibujos-animados-sala-buhardilla-vacia-moderno-apartamento-loft-techo-madera_3519640.htm#page=1&query=habitaci%C3%B3n&position=25%20/

-Freepik. (2021). *Habitación 2*. Recuperado de: https://www.freepik.es/vector-gratis/interior-dormitorio-nino-adolescente-computadoras-escritorio_8924570.htm#page=1&query=habitaci%C3%B3n%20adolescente&position=10

-Freepik. (2021). *Medio ambiente fondo de pantalla*. Recuperado de:https://www.freepik.es/foto-gratis/pantalla-digital-dia-medio-ambiente_12976397.htm#page=1&query=reciclaje&position=42

-Freepik. (2021). *Lombrices. Compost*. Recuperado de: https://www.freepik.es/vector-gratis/conjunto-gusanos-rosados-dibujos-animados-plagas-onduladas-rizadas-o-lombrices-tierra-aisladas-blanco_13146213.htm#page=1&query=compost&position=37

-Freepik. (2021). *Envases de plástico*. Recuperado de:https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-ilustraciones-planas-residuos-plasticos-brillantes_14623561.htm?query=separacion%20de%20residuos

-Freepik. (2021). *Contenedores de basura*. Recuperado de:https://www.freepik.es/foto-gratis/conjunto-contenedores-basura-simbolo-reciclaje_3686942.htm#page=1&query=separacion%20de%20residuos&position=8

-Freepik. (2021). *Restos de alimentos*. Recuperado de:https://www.freepik.es/vector-gratis/juego-basura-alimentos-frutas-podridas-verduras-carne-pescado-pan-residuos-organicos-aislados-sobre-fondo-mierda-ilustracion-plana_12699080.htm?query=separacion%20de%20residuos

-Freepik. (2021). *Papel y cartón*. Recuperado de:https://www.freepik.es/vector-gratis/basura-residuos-carton-papel-realista-aislado_7497460.htm#page=1&query=basura%20vidrio&position=17

-Freepik. (2021). *Bicicleta*. Recuperado de:https://www.freepik.es/vector-gratis/familia-andar-bicicleta-parque-ciudad_7732616.htm#page=1&query=bici&position=3

-Freepik. (2021). *Aula de colegio*. Recuperado de:https://www.freepik.es/vector-gratis/fondo-clase-escuela-vacia_10301555.htm#page=1&query=aula%20de%20escuela&position=2

-Freepik. (2021). *Carril cuenta KM*. Recuperado de:https://www.freepik.es/foto-gratis/primer-plano-carril-bici-carretera_11382596.htm#page=1&query=bici&position=32

-Pexels. (2021). *Palets de madera*. Recuperado de:https://www.pexels.com/es-es/foto/encendido-macbook-plateado-en-cama-blanca-916337/

-Pexels. (2021). *Cubiertos reutilizables*. Recuperado de:https://www.pexels.com/es-es/foto/cuchara-pincel-madera-cocina-4397817/

-Pexels. (2021). *Compra a granel*. Recuperado de:https://www.pexels.com/es-es/foto/persona-de-compras-en-la-tienda-3735170/

-Pexels. (2021). *Caja de cereales*. Recuperado de:https://www.pexels.com/es-es/foto/caja-con-etiqueta-blanca-y-azul-5893066/

-Pexels. (2021). *Compra a granel 2*. Recuperado de:https://www.pexels.com/es-es/foto/persona-de-compras-en-la-tienda-3735179/

-Pexels. (2021). *Bolsa de Reciclaje*. Recuperado de: https://www.pexels.com/es-es/foto/persona-sosteniendo-botella-desechable-roja-y-blanca-1933386/

-Pexels. (2021). *Tacho de basura*. Recuperado de: https://www.pexels.com/es-es/foto/cubo-de-basura-negro-con-lleno-de-basura-3806764/

-Pexels. (2021). *Latas de aluminio*. Recuperado de:https://www.pexels.com/es-es/foto/reciclaje-naturaleza-muerta-reciclar-residuos-6591436/

-Pexels. (2021). *Bolsa de tela*. Recuperado de: https://www.pexels.com/es-es/foto/persona-mano-amarillo-sin-rostro-7194911/

-Pinterest. (2021). *Sillas con neumáticos*. Recuperado de:https://ar.pinterest.com/pin/327707310359817448/feedback/?invite_code=4e25b7b8c92847b797ab0689d0ec03ae&sender_id=699676629517192364

-Pinterest. (2021). *Latas para macetas*. Recuperado de:https://ar.pinterest.com/pin/619315386263349675/feedback/?invite_code=e0b87c9dab1d489aa4e5ecffe9a9a425&sender_id=699676629517192364

-Pinterest. (2021). *Palets de madera en hamaca*. Recuperado de:https://ar.pinterest.com/pin/350437033243384 35/feedback/?invite_code=2f73a0d6eb584268a4566a844853b04d&sender_id=699676629517192364

-Pinterest. (2021). *Posavasos con tapitas plásticas*. Recuperado de:https://ar.pinterest.com/pin/576249714804094071/feedback/?invite_code=855154a44d9d45549784343e78b5d2a8&sender_id=699676629517192364

-Pinterest. (2021). *Candelabros con frascos de vidrio* Recuperado de:https://ar.pinterest.com/pin/785385622491065037/

★ Edición de Audios:

-https://edityouraudio.com/
-https://pixabay.com/es/music/search/genre/suspenso/

★ Edición de fotos e imágenes:

-https://www.canva.com/
-https://pixlr.com/es/

★ Muro Colaborativo (Padlet):

-https://padlet.com/educonectainfo/egzhzyj7mxc77tnf

★ Juegos:

-https://wordwall.net/es

ANEXO

Anexo 1

Anexo 2

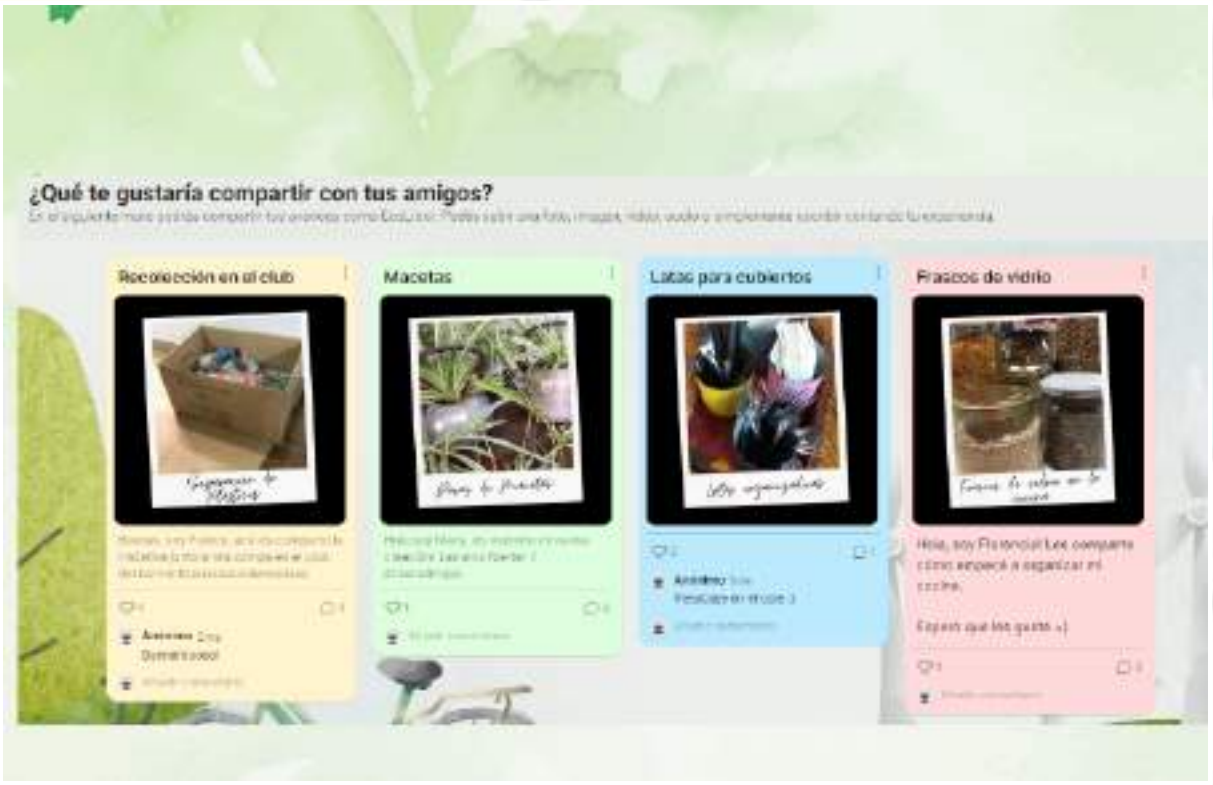
LALI
¡Muy bien jugado! Sumaste 250 km. Podes avanzar al próximo nivel
PRÓXIMO NIVEL
LALI
¡Lo lograste! Sumaste 55 km. El total acumulado es de: 757.
Anotá este número final.
DESCUBRIR

Anexo 3

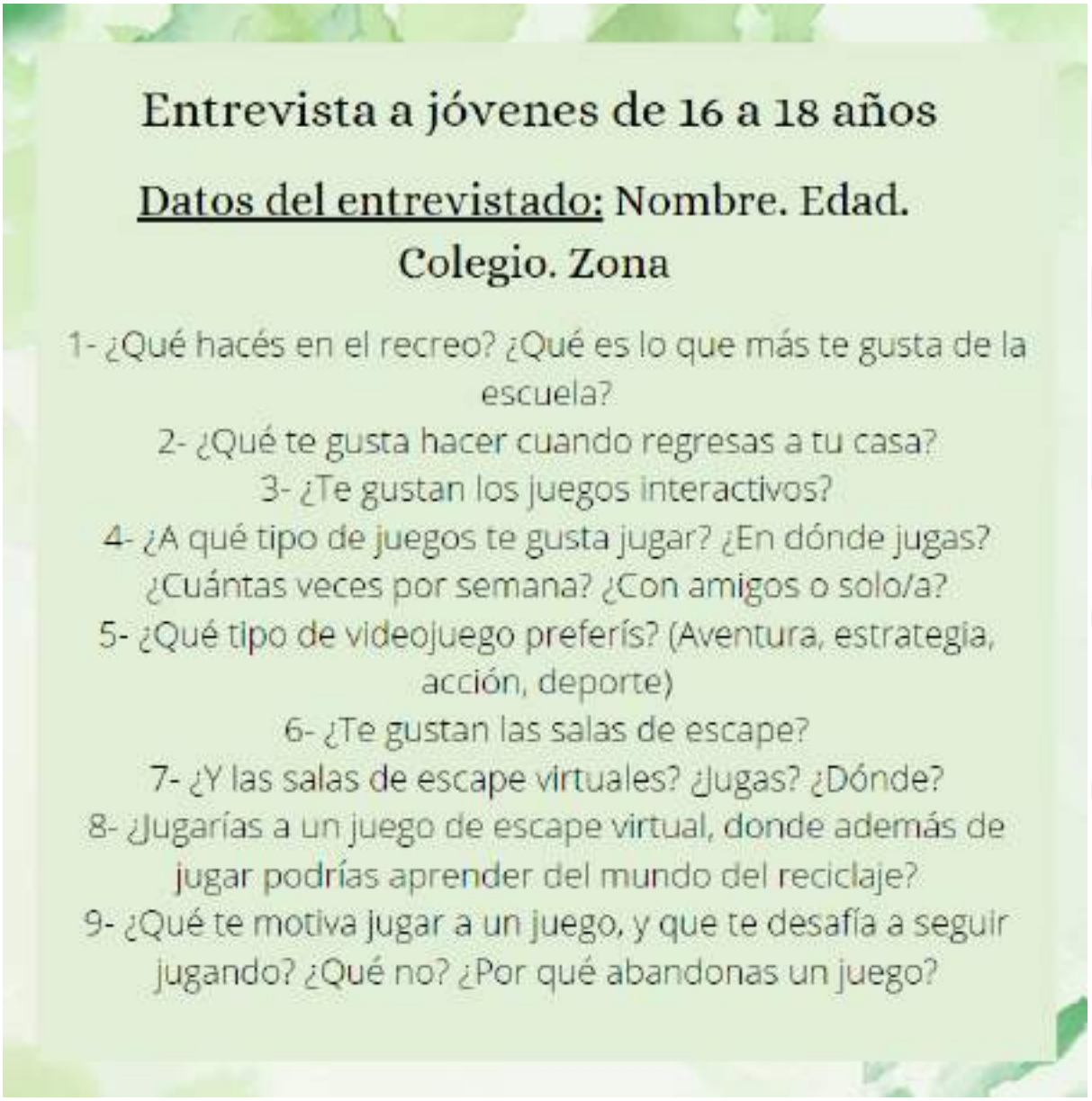
APPROVED
Certificado de Reconocimiento
Para el mejor
Eco líder del Planeta

Anexo 4

Anexo 5


¿Qué te gustaría compartir con tus amigos?
Recolección en el club
Macetas
Latas para cubiertos
Frascos de vidrio

Anexo 6



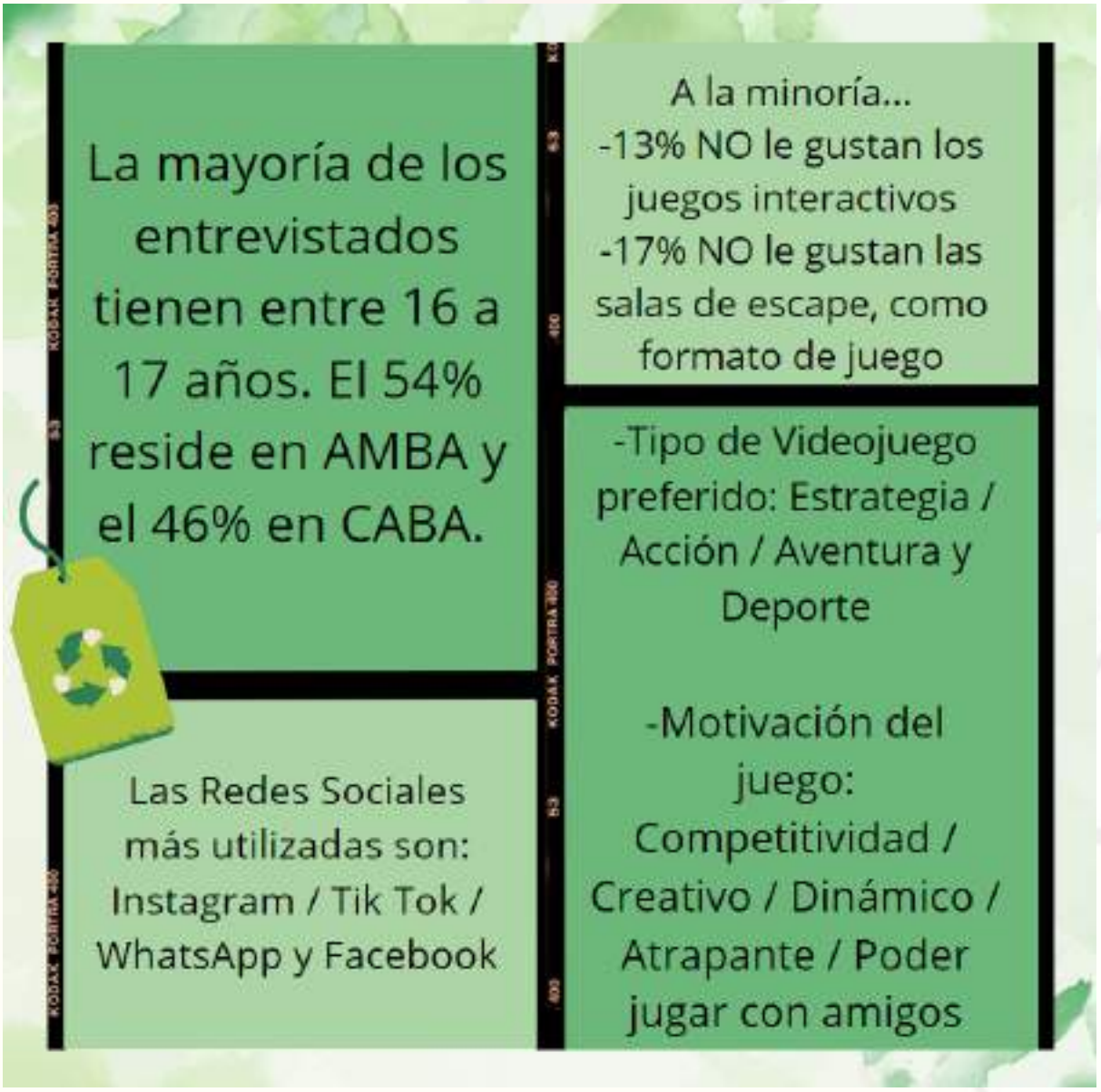
Entrevista a jóvenes de 16 a 18 años

Datos del entrevistado: Nombre. Edad.
Colegio. Zona

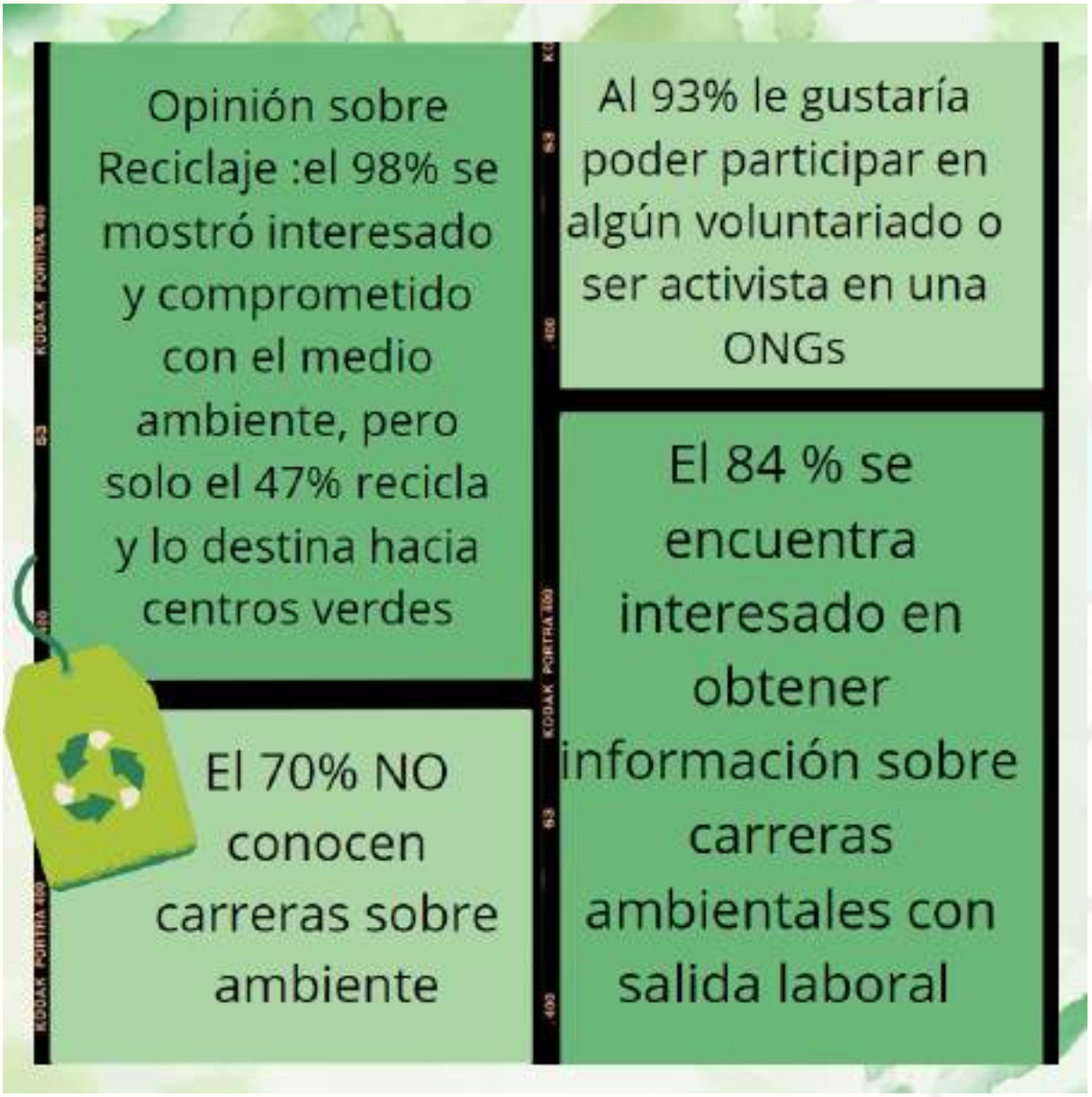
1- ¿Qué hacés en el recreo? ¿Qué es lo que más te gusta de la escuela?
2- ¿Qué te gusta hacer cuando regresas a tu casa?
3- ¿Te gustan los juegos interactivos?
4- ¿A qué tipo de juegos te gusta jugar? ¿En dónde jugas? ¿Cuántas veces por semana? ¿Con amigos o solo/a?
5- ¿Qué tipo de videojuego preferís? (Aventura, estrategia, acción, deporte)
6- ¿Te gustan las salas de escape?
7- ¿Y las salas de escape virtuales? ¿Jugas? ¿Dónde?
8- ¿Jugarías a un juego de escape virtual, donde además de jugar podrías aprender del mundo del reciclaje?
9- ¿Qué te motiva jugar a un juego, y que te desafía a seguir jugando? ¿Qué no? ¿Por qué abandonas un juego?

10- ¿Participarías de juegos interactivos pensados para tu edad en espacios públicos como plazas, estaciones verdes, etc?
11- ¿Utilizas redes sociales? ¿Cuáles?
12- ¿Qué red social usas más o en cuál interactúas más?
13- ¿Tenés un canal o podcast propio?
14- ¿Producís videos / audios propios?
15- ¿Subís videos a las redes o participas de vivos?
16- ¿Cuál te resulta más atractiva para conocer cosas nuevas?
17- ¿Qué pensás del cuidado del medio ambiente?
18- ¿Reciclas? ¿Separas la basura? ¿En tu barrio hay estaciones de reciclado?
19-¿Te gustaría poder participar en algún voluntariado o ser activista en una ONGs?
20-¿Conoces alguna carrera sobre el ambiente? ¿Quisieras saber si cuentan con salida laboral

Resultados de entrevistas



Mariana Elsa Pérez
Cynthia Yamila Fernandez

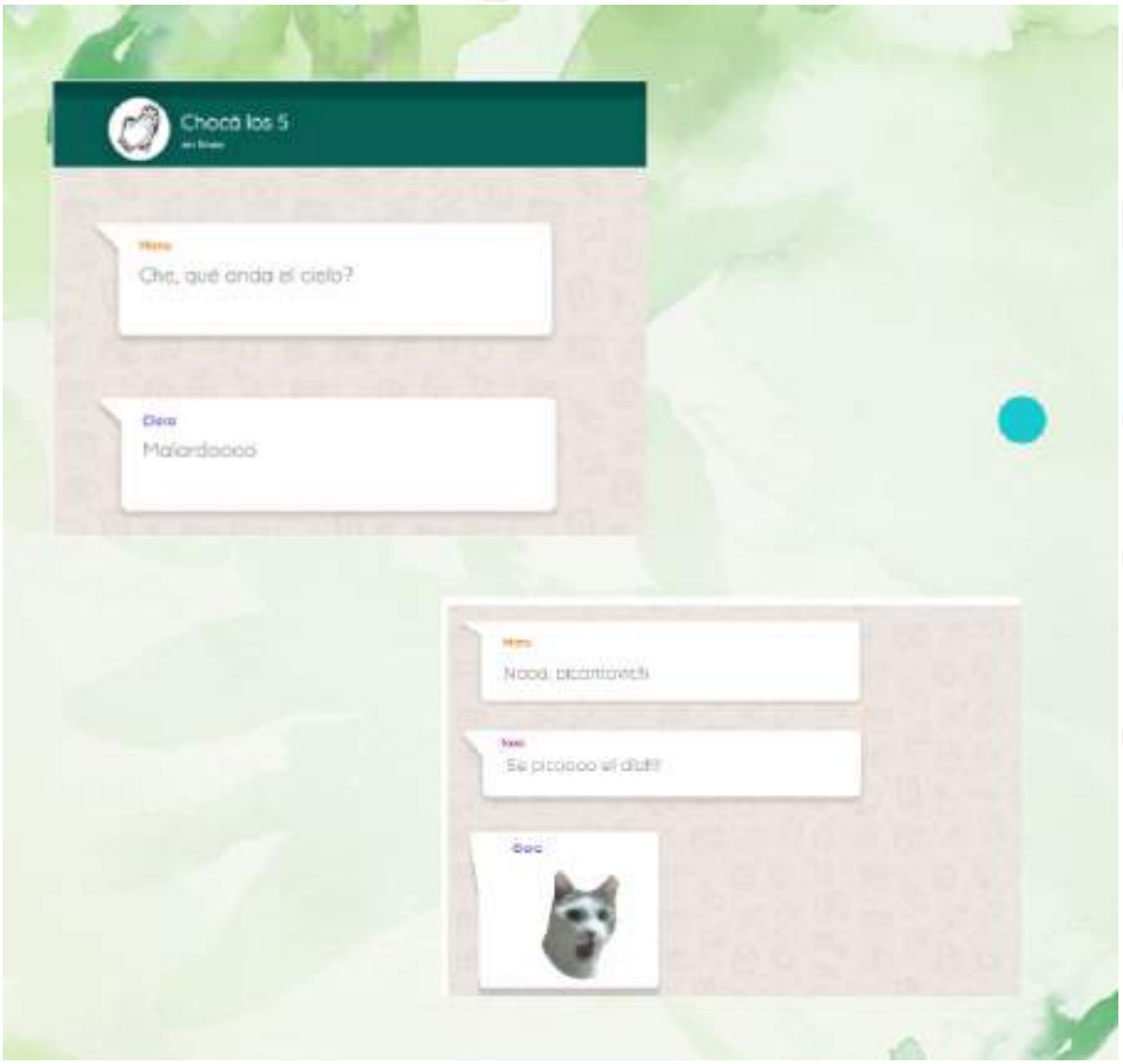


Anexo 7

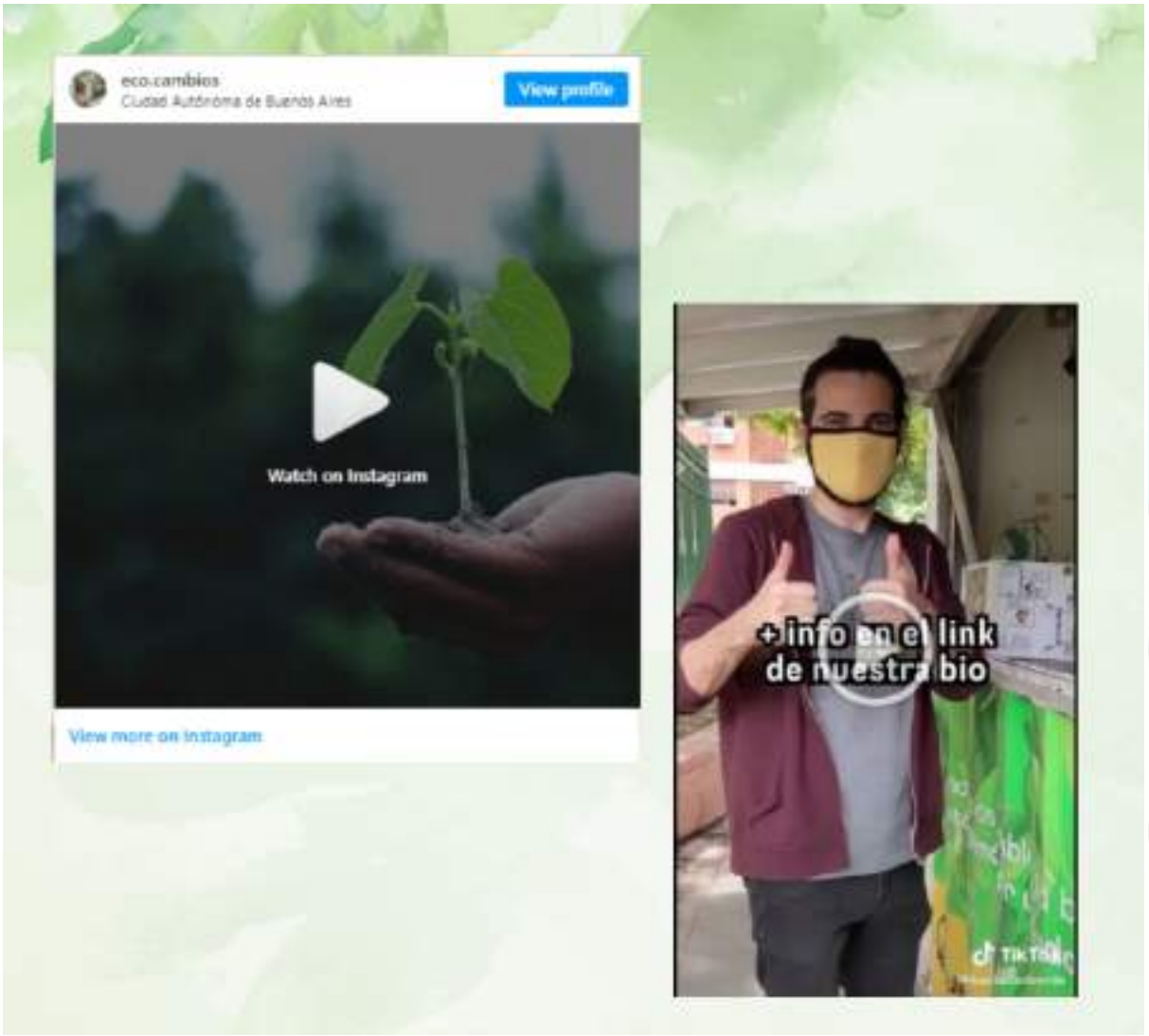
Glosario
"INSTA": Algo que esta muy bueno o algo que va a pasar.
"SE PICÓ / PICANTOVICH": Todo lo que derive de "picado": se usa para decir que una situación te enoja o para graficar algo que te desborda.
"MALARDO": Remite sobre algo q esta muy malo.
"DE RUTA / BUENARDO": Remite sobre algo q esta muy bueno.
"RANKOVICH": Remite sobre algo o alguien q molesta.
" NDEAH / AHRE": Es utilizado para cancherear entre sus pares.
"RANDOM": Se refiere a un suceso o algo inesperado .
"TEMAIKEN / TEMARDO" : Remite a una canción q esta de moda.
"ÉPICO": Remite sobre algo super bueno.
"MESSIRVE": Utilizada para aprobar algo, como decir "genial" (es por Messi/10).
"CRINGE": Cuando te morís de vergüenza.
"VIRGO / GOVIR": Se refiere a alguien o algo sin experiencia.

.

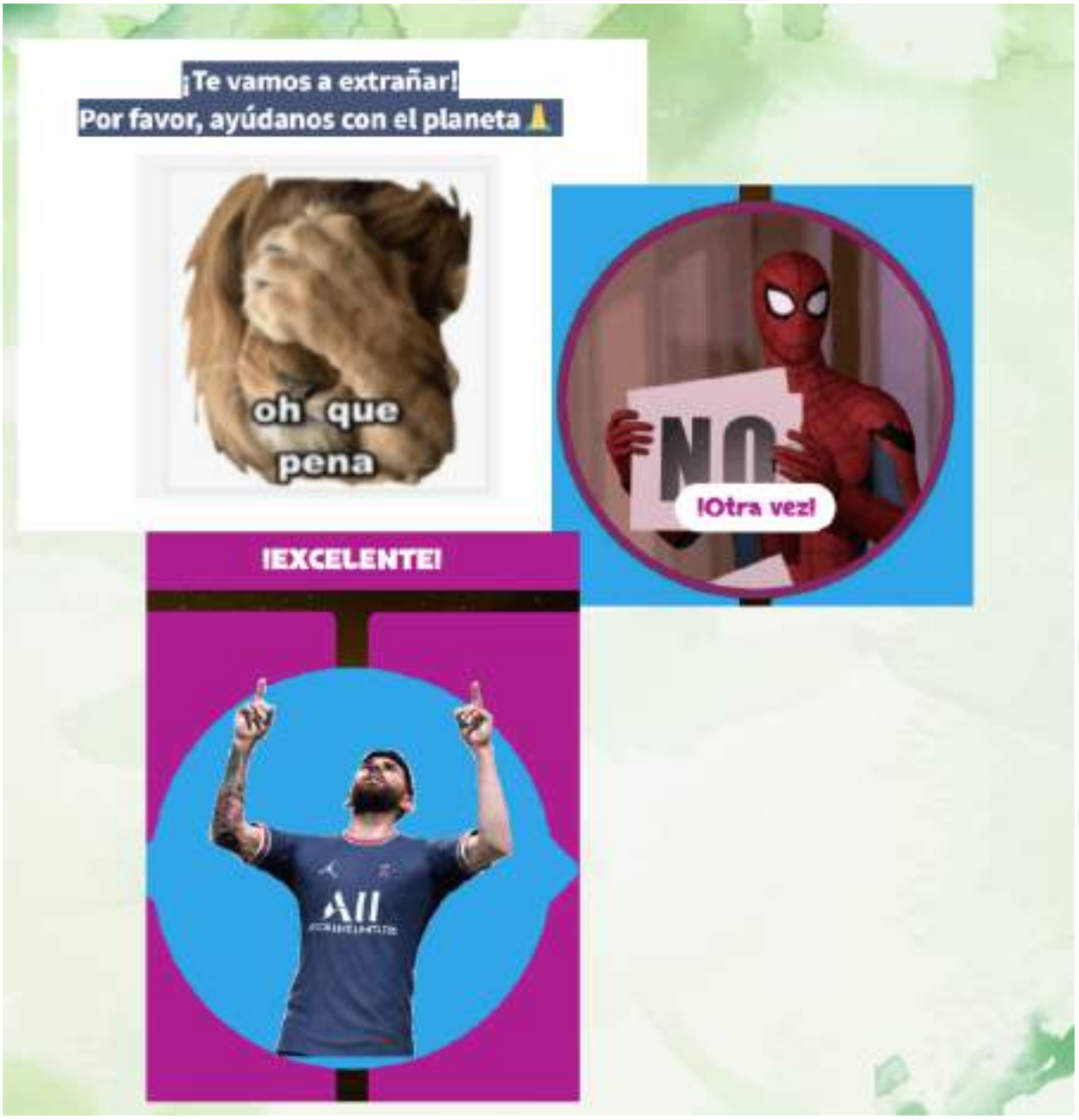
Anexo 8


Choca los 5
Che, qué onda el cielo?
Malardoooo
Nooo, picantoneti
Se picoooo el dulll
Dani

Anexo 09


eco.cambios
Ciudad Autónoma de Buenos Aires
View profile
Watch on Instagram
View more on Instagram
+info en el link
de nuestra bio

Anexo 10


¡Te vamos a extrañar!
Por favor, ayúdanos con el planeta
oh que pena
NO
¡Otra vez!
¡EXCELENTE!

Anexo 11

Universidades	Titulos	Gestion	Duracion	Ubicación
Universidad de Buenos Aires (UBA)	Licenciado en Ciencias Ambientales	Publica	5 años	CABA
Instituto Universitario de Seguridad Maritima (IUPNA)	Técnico Universitario en Salvamento y Protección Ambiental	Publica	2 años	Zarate, Bs As
Universidad CAECE	Técnico Universitario en Gestión, Manejo y Conservación de Biodiversidad	Privada	2 años	CABA
Universidad de Flores (Uflo)	Ingeniero en Ecología	Privada	5 años	CABA
Universidad de Morón (UM)	Técnico Universitario en Gestión Urbano Ambiental	Privada	3 años	Moron, Bs As
Universidad del Salvador (USal)	Analista en Ciencias Ambientales	Privada	3 años	Pilar, Bs As
Universidad Nacional de General San Martin (UNSaM)	Ingeniero Ambiental	Publica	6 años	Gral. San Martin, Bs As

Anexo 12

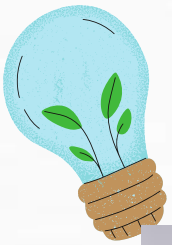
Cada vez son más las organizaciones que impulsan la movilización como vehiculo para acelerar el cambio y vos podes ser parte.
Te mostramos diversas voces y miradas para que puedas elegir...
NIVEL 4
Ecohouse
Jóvenes por el clima
XR Argentina
Sustennials

Perez Mariana
Fernandez Cynthia

2022

HAZ CLIC AQUÍ

CÓDIGO DE ACCESO: 123456



¿Te animás a comenzar el desafío y develar el misterio de la ciudad ?