YoungRes

Reforzar la resiliencia **de los jóvenes europeos** a través de los juegos serios

YoungRes: Una visión general del ciclo de vida del proyecto

A pesar del impacto de Covid-19 en el mundo, la difusión y la activación de YoungRes han recorrido un largo camino desde su creación. En este boletín, echamos un vistazo a los aspectos más destacados del proyecto y a la repercusión que ha tenido, ya que por fin se ha podido probar la aplicación de YoungRes, a través de Serious Games.

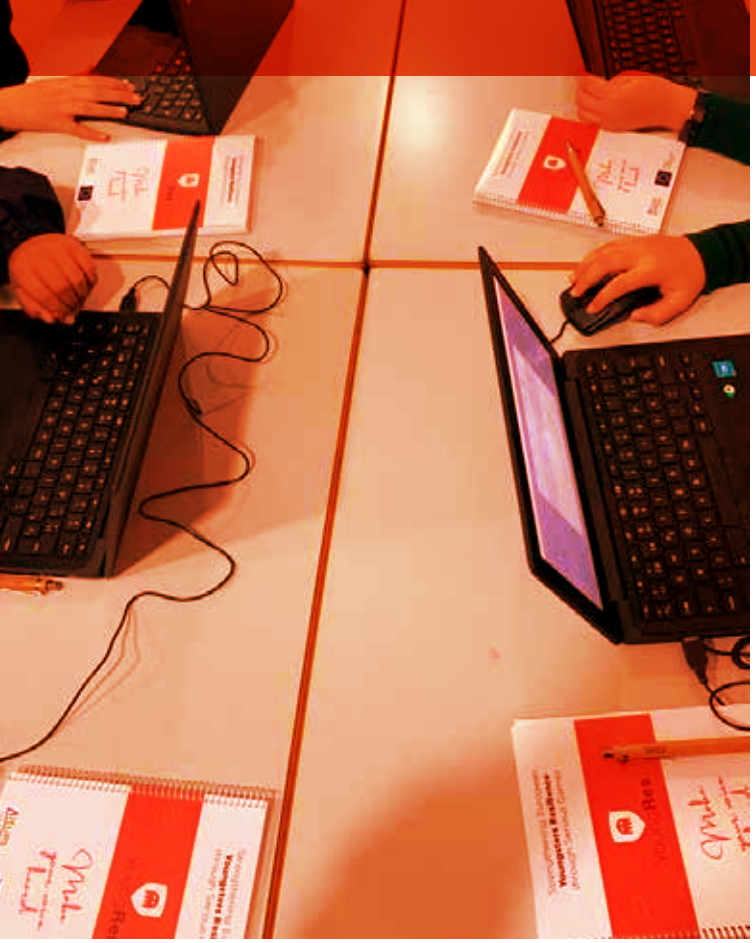
El proyecto YoungRes se dirige a la comunidad de educadores (profesores en las escuelas), así como a los profesionales (trabajadores sociales; psicólogos en los centros de apoyo a los jóvenes; agentes de policía; responsables políticos y de la toma de decisiones a nivel local, regional, nacional y de la UE). Estas partes interesadas están especializadas en los temas clave del proyecto, poseen competencias y conocimientos especializados y llevan a cabo actividades relacionadas y específicas. Por lo tanto, sus necesidades de información se centran en la comunicación especializada y en profundidad, tanto en línea como fuera de línea, así como en la información detallada y las instrucciones de aplicación en el caso de los profesores, que asistirán a la fase de aplicación (de prueba) del proyecto como facilitadores.

Antes de ver la aplicación directa de los Serious Games, es necesario hacer un breve repaso del apasionante viaje que ha llevado a esta herramienta de prevención de la radicalización.

1. **Juego serio (2 versiones, corta y ampliada)**
   - Videojuego
   - Manual del usuario
2. **Plataforma de aprendizaje (Moodle)**
   - Curso
   - Actividades
   - Videos
3. **Marco tecnológico (Front End + Back End)**
   - Base de datos
   - Herramienta de visualización
4. **Difusión**

POLITÉCNICA · UNIVERSITY OF OULU · Altum fundación · militos

This project has received funding from the European Union's ISF-P programme under grant agreement N° 823701



Diseño del programa de intervención

Al inicio del proyecto, se tomaron medidas para garantizar el desarrollo estratégico del programa de intervención. Para facilitar su aplicación, se investigó para encontrar un programa similar en el que basar la aplicación de juegos. Esto condujo al descubrimiento de una intervención llamada "Fortius". Ya validada en España, inspiró a los investigadores a invertir más tiempo en la intervención basada en el juego, tal y como se comentó en el boletín anterior a través de los artículos que el equipo publicó. Teniendo en cuenta que las intervenciones se basaban en el juego, algunos de los contenidos ya presentados en la propuesta original (Fortius) se establecieron como opcionales en la nueva propuesta (YoungRes).

Otra novedad destacable entre Fortius y YoungRes fue la adición de una sesión a YoungRes, que trataba exclusivamente de la empatía y el reconocimiento de emociones, para ampliar el contenido del triángulo de comportamiento abordado por Fortius en su primera sesión.

El software de desarrollo

El desarrollo de la arquitectura del software y del videojuego fue un esfuerzo combinado entre la UPM, Altum y Militos.

El videojuego se desarrolló utilizando un software privado existente, RPGMaker MV, debido a su interfaz amigable y su fácil usabilidad. A finales de septiembre de 2020 (un año y medio después del inicio del proyecto), la intervención del juego serio estaba lista para ser aplicada. Poco después, la aplicación de esta herramienta comenzó a llevarse a cabo.

La idea en la propuesta original era enfocar la intervención de una de las dos maneras: realizando la intervención dirigida por los miembros de YoungRes o formando a alguien para que la llevara a cabo. Como ya se ha mencionado, la crisis del Covid-19 llevó a una tercera opción: los educadores, los individuos y los facilitadores recurrieron al mundo del vídeo para explicar los principales conceptos propuestos durante las sesiones, y desarrollar ejercicios complementarios para asegurar que los niños y los educadores tuvieran suficiente contenido.

Como resultado, los facilitadores desarrollaron un curso basado en Moodle para recoger los contenidos de la intervención. El videojuego también se incluyó en el curso, de modo que cualquiera que participara en la intervención tuviera todo el contenido en el mismo lugar.

Los educadores también recibieron roles especiales, para que pudieran controlar el progreso de sus alumnos y bloquear o desbloquear los contenidos que consideraran durante una sesión.

El objetivo del equipo de OULU fue crear una plataforma de visualización para los educadores, que permitiera mostrar el contenido del backend de forma integral. Esta plataforma se desarrolló para facilitar la visualización de la información de dos maneras. La primera (la considerada originalmente) era mostrar una comparativa de las decisiones tomadas por los niños durante el juego, agrupadas por clases. La segunda fue propuesta por los profesores de Sevilla, que pidieron tener información sobre niños específicos.

Finalmente, se concedió acceso a la información de algunos niños, pero siempre con el código de usuario que se les proporcionó al principio del proyecto para respetar la ley europea de protección de datos. Esto ayudó a los monitores con los informes de progreso, a la vez que se mantenía el anonimato de los niños para todas las demás personas con acceso a los datos (incluido el equipo de investigadores).

Mediante una combinación de gráficos y estadísticas, los educadores pudieron ver las decisiones tomadas, con una breve explicación del evento, junto con la distribución de las respuestas realizadas por todo el grupo.

Serious Games are more than Fun

Estructura del juego serio (SG)

VIDEOJUEGO 1
(4 sesiones, versión enviada a la UE)

VIDEOJUEGO 2
(11 sesiones, utilizadas para las intervenciones)

Cada sesión se compone de:

2 Episodios

1 Video educativo

Actividades complementarias

Plataforma de aprendizaje (PA)

- **Desarrollada con Moodle**
- **Curso**
  uno para cada nueva escuela, adaptado a las necesidades de los educadores
- **Actividades**
  complementarias, desarrolladas siguiendo las actividades del programa Fortius
- **Vídeos**
  uno de cada sesión, explicando el contenido educativo de cada una de ellas

Sesiones de juegos serios

1. Triángulo de comportamiento
2. Empatía
3. Respiración
4. Relajación
5. Visualización
6. Escucha activa
7. Habilidades sociales
8. Cultura islámica
9. Estilos interpersonales
10. Autoinstrucciones
11. Resolución y gestión de problemas

La aplicación: La intervención en las escuelas

Como se ha dicho anteriormente, la crisis del COVID supuso un retraso general del desarrollo y la aplicación de todo el proyecto. La aplicación del juego tuvo lugar después de septiembre de 2020, con Altum como socio responsable de liderar a los investigadores con sus escuelas afiliadas. Se llevaron a cabo cuatro fases clave de la intervención.

La primera fue una intervención de tipo beta con los profesores. Los responsables del proyecto se pusieron en contacto con más de 50 educadores para que jugaran al primer capítulo del videojuego, recabando su opinión y comentarios, al tiempo que promocionaban el propio juego y comprobaban cualquier problema técnico relevante que surgiera.

A continuación, se realizaron intervenciones reales. Las escuelas participaron activamente durante las intervenciones, ya que solicitaron reuniones de seguimiento con los investigadores y aportaron valiosos comentarios. Según los comentarios de los propios alumnos, en general, el videojuego fue valorado positivamente, en particular por los que ya tenían experiencia con los videojuegos.

Las intervenciones en números

Qué	Cuándo	Quién	Cuántos	A quién
Intervención YoungRes (Córdoba)	Enero de 2021	UPM	13 estudiantes	Secundaria (1º - 2º ESO)
Intervención YoungRes en el centro RIBAMAR (Sevilla)	Abril – Junio de 2021	Fundación Altum	56 estudiantes	Secundaria (1º - 2º ESO)
Intervención YoungRes en dos campamentos de verano (Cádiz y Huelva)	Julio de 2021	Fundación Altum	132 estudiantes	Primaria y secundaria (5º y 6º EP & 1º ESO)
Intervención YoungRes en el colegio Fundación Vedruna (El Puerto de Santa María, Cádiz)	Noviembre – Diciembre de 2021	Fundación Altum	155 estudiantes	Primaria y secundaria (5º y 6º EP & 1º ESO)

Conclusión

Como se indica en algunas de nuestras publicaciones y otros resultados, la intervención logró mejorar el conocimiento de los niños sobre otras culturas (en este caso, la cultura islámica), la escucha activa y las técnicas de relajación. Lo que no mejoró, por desgracia, fue la sensibilidad emocional y las habilidades sociales de los alumnos. Otra observación significativa fue la evidente dificultad para captar el interés de las escuelas en aplicar una intervención como la de este proyecto con una duración de tres meses completos. Sin embargo, la experiencia con los colegios que decidieron participar en el proyecto fue en conjunto bastante positiva, tanto para el equipo investigador como para ellos.

Para terminar, a pesar de la crisis provocada por el Covid-19, todos los que participaron en este proyecto, las conferencias que se celebraron y la investigación que se llevó a cabo, contribuyeron a facilitar la difusión de YoungRes.

Se establecieron maravillosas conexiones nuevas y significativas, y se avanzó considerablemente con una innovadora aplicación de juegos para ayudar a la cultura juvenil. Brindemos por más asociaciones comunitarias de colaboración.