



ÁMBITO- PREFIJO

GEISER

Nº registro

000011221e2100072229

CSV

GEISER-7cd7-f148-a6fd-4a3c-88e5-524a-6800-247e

DIRECCIÓN DE VALIDACIÓN

<https://sede.administracionespublicas.gob.es/valida>

FECHA Y HORA DEL DOCUMENTO

14/07/2021 17:07:33 Horario peninsular

Validez del documento

Original



MEMORIA EL GRAN JUEGO DE RANCHO LIMÓN (ASOCIACIÓN LIBERO)

1.- Contexto

El “Gran Juego de Rancho Limón” es un proyecto de innovación en educación para el desarrollo. Se considerará un proyecto experimental y pionero, que proviene de un espacio físico (Rancho Limón en Cártama) pero que gracias a las nuevas tecnologías se puede desarrollar en cualquier parte del mundo a día de hoy.

En la convocatoria de Noria/Caixa de 2018, Asociación Libero desarrollo un proyecto de innovación educativa denominado “El Gran Juego del Valle del Guadalhorce”. Junto con el apoyo de la entidad bancaria y de Diputación, se adhirió al proyecto la Catedra de Gamificación, Videojuegos y Juegos Serios de la UMA y la empresa de videojuegos malagueña “A Bon Fire Of Souls” junto se creó una aplicación móvil con 7 videojuegos pedagógicos en desarrollo sostenible desde el entorno agrario.

Sin embargo debido a la emergencia sanitaria el proyecto apenas tuvo un mes de recorrido no alcanzando los 330 usuarios, debido a que las entidades educativas tienen prohibido o desaconsejado realizar excursiones.

2.-Descripción

Nuestro proyecto tendría dos propuestas.

- Realizarlo en Rancho Limón, donde los usuarios interactuarían con diferentes espacios y recursos en búsqueda de códigos QR de Realidad aumentada.
- Realizarlo en cualquier institución educativa simplemente escaneando los mismo códigos QR.

El proyecto constaría de tres partes:

- Realidad aumentada. 17 códigos QR (ODS de Naciones Unidas) donde los usuarios tienen que recorrer un espacio físico con buenas experiencias y los códigos se encuentran localizados en esos emplazamientos. (ODS 2 Hambre Cero en el huerto, ODS 14 Vida submarina en una piscina ecológica, ODS 6 Agua Limpia y saneamiento en un ecotoilet...y así hasta 17 experiencias)

- Trivial sobre aspectos teóricos: una vez escaneados esos códigos van apareciendo un total de 600 preguntas y retos sobre infinidad de conceptos ligados al desarrollo sostenible, cambio climático, igualdad de género, ODS, economía social, derechos humanos,...Las preguntas están divididas en dos franjas de edad con su respectivo aumento de dificultad.

- 17 videojuegos pedagógicos: es sin duda el aspecto diferencial de este proyecto. La empresa A Bon Fire of Souls ha desarrollado 17 videojuegos donde los jóvenes pueden aprender de una forma enormemente lúdica muchísimos conceptos vinculados a los ODS desde diferentes perspectivas: agroecología, bioconstrucción, fauna, desarrollo rural,...No se tiene constancia de una herramienta de gamificación a nivel internacional sobre los ODS.

Durante la crisis sanitaria en vez de subordinar el proyecto, se estudió la posibilidad de desarrollar un proyecto de mayor envergadura. “El Gran Juego de Rancho Limón” sería el mismo proyecto pero una versión 2.0 con mejoras en diferentes aspectos.

- Se apuesta por la internacionalización total del proyecto. En junio de 2021 el proyecto está

ÁMBITO- PREFIJO

GEISER

Nº registro

000011221e2100072229

CSV

GEISER-7cd7-f148-a6fd-4a3c-88e5-524a-6800-247e

DIRECCIÓN DE VALIDACIÓN

<https://sede.administracionespublicas.gob.es/valida>

FECHA Y HORA DEL DOCUMENTO

14/07/2021 17:07:33 Horario peninsular

Validez del documento

Original



implementado en español e inglés. Sin embargo desde septiembre de 2021 se va a implementar la aplicación en francés, ruso, árabe y chino. Teniendo las 6 lenguas oficiales de Naciones Unidas. Además se desvincula el área del Valle del Guadalhorce con la pretensión de tener más alcance, ya que se percibía que incluso para adolescentes de otros puntos de la provincia podían perder interés en ciertos aspectos teóricos del proyecto.

- Mejora en la aplicación: Durante este último año se ha trabajado mucho en la parte teórica del proyecto realizando un total de 17 videojuegos pedagógicos. Estos se corresponden con los

Objetivos de Desarrollo Sostenible de Naciones Unidas. Se considerará una acción pionera a nivel mundial, utilizar esta herramienta de nuevas tecnologías para enseñar estos conceptos y es por ello que se cree que el proyecto tendrá una incidencia importante.

También se ha trabajado mucho en la composición teórica del proyecto. A través de una revisión bibliográfica colosal se ha conseguido introducir muchos conceptos de una forma bastante lúdica, huyendo de otros conceptos de proyectos donde muchas de las preguntas se basan en preguntas sobre porcentajes. Además se abordan gran cantidad de áreas teóricas: ODS, cambio climático, igualdad de género, economía social,...

Se considerará que si el Gran Juego del Guadalhorce tuvo una excelente acogida entre los centros educativos existentes, esta nueva versión “El Gran Juego de Rancho Limón” será una experiencia completamente poderosa, debido a la mejora de la aplicación y de la infraestructura en Rancho Limón durante este último año.

3.- Recursos

Para este proyecto nos dotamos de dos elementos.

La aplicación. Diseñada por la empresa malagueña de videojuegos “A Bon Fire of Souls” y asesorada por Asociación Libero. Es una APP que ha conllevado unos 14 meses de trabajo entre el diseño, la búsqueda bibliográfica y el desarrollo de los 17 videojuegos. Pensamos que tener nuevas tecnologías es un elemento diferenciador para nuestra entidad y calculamos que el coste de la aplicación asciende a unos 25.000 euros, lo cual ha sido financiado entre la Diputación de Málaga y los recursos propios de Asociación Libero.

Por otra parte contamos con el recurso de un espacio agroecológico, denominado “Rancho Limón” en el municipio de Cártama. Es un espacio de 3 hectareas, con numerosas experiencias y propuestas en agroecología, permacultura, bioconstrucción y arte urbano entre otros. Lo cual eleva altamente la experiencia de la aplicación.

4.- Público objetivo

Esta experiencia en innovación educativa tiene un público muy segmentado: la población adolescente entre 13 y 17 años. La aplicación consta de dos niveles de dificultad segmentado estas dos franjas de edad. Hemos sido asesorado en todo momento por docentes colaboradores para ajustar el contenido del componente teórico a cada nivel y también para abordar temáticas más lúdicas sin eliminar el contenido pedagógico.

Sin embargo, nos hemos dado cuenta de que también la población adulta ha demostrado interés en la aplicación, no descartando en un futuro establecer un tercer nivel de dificultad para este segmento de población.

ÁMBITO- PREFIJO

GEISER

Nº registro

000011221e2100072229

CSV

GEISER-7cd7-f148-a6fd-4a3c-88e5-524a-6800-247e

DIRECCIÓN DE VALIDACIÓN

<https://sede.administracionespublicas.gob.es/valida>

FECHA Y HORA DEL DOCUMENTO

14/07/2021 17:07:33 Horario peninsular

Validez del documento

Original



5.- Metodología

En este proyecto hemos tenido unir las nuevas tecnologías con el conocimiento tradicional y la educación no formal. Sin duda la aplicación de nuevas tecnologías (realidad aumentada y videojuegos) es un extra de alto valor añadido. Nos ayuda a poder albergar a un mayor número de estudiantes (hasta 60) y nos permite extrapolar este proyecto a cualquier institución educativa del mundo con los dispositivos móviles

Pero para nosotros, la capacidad de poder desarrollar este proyecto en un espacio físico con numerosas buenas prácticas como es Rancho Limón, aumenta el potencial pedagógico de esta iniciativa enormemente. Llevamos 4 años albergando diferentes actividades educativas con adolescentes y somos muy conscientes de ellos.

Otro aspecto trascendente es la enorme cantidad de conocimiento y disciplinas que alberga este proyecto, hemos trabajado durante muchos meses para poder aglutinar recursos de educación global y para el desarrollo como cambio climático, género, desarrollo rural, economía social, ODS, migraciones, agroecología, bioconstrucción, biodiversidad, justicia social, geopolítica, desarrollo sostenible, cooperación internacional, derechos humanos,... nos encontramos ante una herramienta pedagógica "titánica".

6.- Carácter innovador

No tenemos duda que nos encontramos ante un proyecto novedoso y transgresor. Hasta el punto de que al inicio nos costaba ponerle una etiqueta, por que podía entenderse como la unión de diferentes iniciativas (videojuegos, free tour, gimkana y educación para el desarrollo)

El trabajo que hemos hecho en redes sociales y los medios de comunicación nos han apoyado en poder explicar el proyecto de una forma más eficaz.

Además no tenemos constancia de ninguna experiencia mundial donde los ODS esten gamificados y mucho menos desde un enfoque de economía social y rural. Es por ello que vamos a incidir con diferentes organismos como CIFAL para poder dar más incidencia a nuestro proyecto.

Creemos que es un proyecto ciertamente atractivo para la población juvenil, a la vez que pedagógico y que es un proyecto que ofrece viabilidad con la visita de los grupos escolares.

7.- Resultados: Impacto cuantitativo y cualitativo

a) Alcance e impacto

Como se ha mencionado con anterioridad la versión anterior de este proyecto se inicio un mes antes de la emergencia sanitaria, solo pudiendo desarrollar el proyecto en condiciones óptimas durante un mes. Recibimos un total de 330 adolescentes bajo el proyecto financiado por la Noria/Caixa. En 2021 hemos recibido la visita únicamente de dos clases de FP de Ronda bajo un proyecto financiado por el Fondo Social Europeo, esto unido a las descargar totales de la aplicación sumaría unas 500 experiencias de la aplicación en total.

Sin embargo desde septiembre, se espera relanzar el proyecto con enormes énfasis, aprovechando la

ÁMBITO- PREFIJO

GEISER

Nº registro

000011221e2100072229

CSV

GEISER-7cd7-f148-a6fd-4a3c-88e5-524a-6800-247e

DIRECCIÓN DE VALIDACIÓN

<https://sede.administracionespublicas.gob.es/valida>

FECHA Y HORA DEL DOCUMENTO

14/07/2021 17:07:33 Horario peninsular

Validez del documento

Original



vuelta a la normalidad de la comunidad escolar, y se espera alcanzar un total de 2000 visitas durante todo el próximo curso escolar.

b) Repercusión en los medios e incidencia

Nuestro proyecto ha tenido varios hitos a nivel de difusión.

El Gran Juego del Valle del Guadalhorce ha parecido dos veces en Canal Sur. En el informativo de mediodía junto con otras iniciativas andaluzas y con un dossier en el programa temático de nuevas tecnologías “En Red”.

En la primavera de 2020 se presentó nuestro proyecto en el seminario virtual que celebró CIFAL denominado “Jóvenes y ODS: Líderes que construyen el futuro”.

También el proyecto se ha presentado via online en el festival mediterráneo de desarrollo sostenible ACJM de Marsella, junto con otras 60 iniciativas mediterráneas.

Además el proyecto también ha sido presentado en la Cumbre del Clima de Naciones Unidas de Madrid/Chile de 2019 y estamos a la espera de ser seleccionados para la próxima Cumbre del Clima de Glasgow.

c) Proyección Internacional

El motivo de darle un enfoque más internacional a nuestro proyecto nace con la perspectiva de exportar este proyecto a numerosas latitudes internacionales. Se está en contacto con diferentes entidades europeas para que utilicen esta aplicación como herramienta educativa en sus ciudades. Los dos primeros enclaves seleccionados son entidades en Belgrado (Serbia) y Dnirpo (Ucrania) en la segunda quincena de agosto, donde se realizarán sendas visitas por parte del equipo de Libero.

ÁMBITO- PREFIJO

GEISER

Nº registro

000011221e2100072229

CSV

GEISER-7cd7-f148-a6fd-4a3c-88e5-524a-6800-247e

DIRECCIÓN DE VALIDACIÓN

<https://sede.administracionespublicas.gob.es/valida>

FECHA Y HORA DEL DOCUMENTO

14/07/2021 17:07:33 Horario peninsular

Validez del documento

Original

