

















Escuela genial: Donde reina la paz

 Enlace al juego	https://www.commonsemmedia.org/game-reviews/cool-school-where-peace-rules
 Promotor	Panevezys District Education Center (Lithuania) Amigos de la Educación (FYROM o Macedonia del Norte)
 Tipo de juego	Juego online – uno o varios jugadores – juego narrativo
 Edad	5-9
 Idioma(s)	Inglés
 Valor(es) Prosociales	Relaciones personales/ amistad Respeto/tolerancia/aceptación de las diferencias Empatía Emociones Ayudarse unos a otros
 Habilidades Prosocial(es)	Comunicarse con otros Respetar a los otros Ponerse en el lugar del otro Identificar y expresar sentimientos y emociones Ser empático/a Identificar señales sociales Autocontrol Cooperación Resolución de problemas Esperar el turno Establecer objetivos y hacer planes Ayudar a los otros
 Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ‣ <i>Directo</i>: aprender a resolver conflictos y reducir las situaciones de acoso ‣ <i>Psicológicos, sociológicos, prosociales</i>: modelar buenas y malas conductas; involucrar a los jugadores en cómo tomar buenas decisiones.





 <p>Descripción de los juegos</p>	<p>“Escuela genial” es un juego gratuito, prosocial y psicológico en el que los jugadores tienen como misión llevar la paz, ayudando a los estudiantes a resolver sus conflictos pacíficamente.</p> <p>Este juego es un ejemplo de cómo un videojuego se puede utilizar con fines educativos. En él se utilizan animaciones de video para crear contextos familiares para el aprendizaje, modela el comportamiento utilizando un lenguaje accesible, refuerza el aprendizaje a través de la repetición y motiva y capacita a los niños para que practiquen tomando buenas decisiones.</p> <p>Los escenarios son realistas y las respuestas no siempre son claras, de este modo se anima a los niños a explorar por sí mismos y a aprender a través del ensayo-error y les ayuda a desarrollar un conjunto de herramientas con técnicas de resolución de conflictos aplicadas a diferentes situaciones. Cualquiera puede relacionarse con los personajes utilizando objetos como libros o lápices, y los nombres y acentos de los personajes contribuyen a crear la diversidad y la inclusión.</p> <p>Durante su “misión” los alumnos ven 26 videos de historias sociales en los que los estudiantes discuten sobre un tema común, como por ejemplo, hacer trampa en un examen o no dejar que alguien se una a su equipo. Los jugadores escuchan las dos versiones de la historia, luego eligen entre 4 opciones sobre cómo deberían responder los personajes para resolver el conflicto. El video continúa mostrando si esa elección mejora la situación. Si es así, el jugador gana un trofeo, si no, el jugador sigue tratando de tomar la decisión correcta.</p> <p>A medida que el alumno va explorando la Escuela, se encontrará con diversos estudiantes que viven conflictos cotidianos. Deberá escuchar a las dos partes, luego decidirá qué deben hacer los personajes. Para tomar la decisión correcta, el alumno/a tendrá que considerar lo que es justo, amable, honesto y lo mejor para todos. Al igual que los personajes, está bien cometer errores y puede seguir intentándolo hasta hacerlo bien. Cuando termine el alumno/a será una Estrella de la resolución de conflictos!</p>
 <p>Equipo necesario</p>	<p>Mac, Windows, disponible online</p>
 <p>Descripción de la actividad</p>	<p>En este juego, se pide al niño que elija un método de resolución de conflictos y que lo haga cuando está en medio de un conflicto en curso (en ese momento, la acción se “congela”) y se le pide que observe el desarrollo del conflicto y su resultado en función de su elección, por lo tanto, los niños reciben un feedback directo sobre el resultado de su elección (de modo que sepa si su técnica agravaría o resolvería el conflicto). El juego tiene, por tanto, un valor intrínseco, incluso cuando no se “gana”.</p> <p>Se puede jugar de manera individual o con un “competidor” que puede ser dentro de la propia escuela o fuera. El objetivo es poder llenar con</p>



	<p>éxito (y rápidamente) la vitrina de trofeos con letras del abecedario. Los trofeos se ganan cuando se resuelven con éxito los conflictos. Los dilemas se presentan de modo atractivo, a través de los personajes animados, y, al jugador, se le ofrecen opciones de elección múltiple para su resolución. Cada opción viene con retroalimentación, de modo, que se explican las consecuencias de la elección hecha. El juego “Escuela Genial” tiene varios niveles. Los personajes son muy bonitos, la animación emocionante y los problemas promueven la reflexión. El juego se dirige al niño personalmente y permanece siempre a cargo del “tour” escolar.</p> <p>Este juego puede ir precedido de varias actividades que se centran en la equidad y la resolución pacífica de conflictos. Más abajo se indican algunas ideas.</p> <p>Estos juegos están pensados para diferentes edades porque se pueden adaptar y modificar fácilmente.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor/a lee un breve cuento o una pequeña historia de unos amigos que han discutido y ahora están criticándose uno a otro pero sin hablar entre ellos. Diseña un escenario en el que se ayude a ambos a superar su problema y conseguir que vuelvan a ser amigos. 2. Para alumnado de menor edad. Dibuja imágenes de cómo te sientes cuando alguien discute contigo y te grita. Presta atención para detectar en qué parte del cuerpo sientes la emoción. 3. Un juego bastante sencillo es tirar un ovillo de lana de un estudiante a otro y luego decidir cómo desenredarla (promueve la cooperación). 4. Comenzar a dibujar algo, la siguiente persona continuará el dibujo hasta que el último termine el dibujo. Luego se puede inventar un cuento alrededor del dibujo realizado.
 <p>Tiempo</p>	<p>El tiempo depende de las actividades y el tipo/ nivel de los debates que el docente quiera incorporar. También depende de la edad del alumnado.</p>
 <p>Imágenes u otros documentos</p>	 <p>The screenshot shows three panels from the game. The top panel shows a character and a map with an arrow pointing to a trophy room. The middle panel shows a character and a trophy room with a trophy. The bottom panel shows a character and a notebook with a pencil icon. A 'START ->' button is visible at the bottom right.</p>



	
 Fuente	Developer: Realtime Associates, Inc.

