

Título: Emerging leaders: juego serio para liderazgo joven

Autoras: Carina Lion y Verónica Perosi

Facultad de Filosofía y Letras, UBA

Resumen

Uno de los objetos más ponderados en los análisis de la tecnología en relación con la niñez y la juventud de los últimos años son los videojuegos. En gran parte de los casos podríamos reconocer la importancia en el fortalecimiento de estrategias para la resolución de problemas, el diseño de planes de acción, la puesta en marcha y su evaluación. Cuando pensamos en la fuerza cognitiva por desplegar nos preguntamos por los encuadres y los marcos de la enseñanza y de la tecnología educativa que contribuyan a generarla y sostenerla. Esta ponencia presenta un videojuego en desarrollo (en su etapa final) diseñado desde la perspectiva de los juegos serios denominado: "*Emerging leaders. Liderazgo sustentable y creativo en sociedades emergentes*" realizado para mobile, con el análisis para su discusión académica. En esta propuesta se crean desafíos que permitan la toma de decisiones frente a problemas de la comunidad. A medida que se resuelven las misiones y se adquiere reconocimiento comunitario a través de un sistema de seguidores, se va escalando en la escala de liderazgo que se compone de varios factores: reclutamiento de seguidores, de fondos, y resolución de misiones que dan cuenta de compromiso con la comunidad. La escala en el liderazgo lo habilita para funciones cada vez más complejas y de relevancia social. El desafío en la línea del edutainment es generar propuestas que resulten atractivas desde el punto de vista lúdico y que generen construcciones colectivas que resulten pertinentes desde el punto de vista educativo. Los videojuegos requieren que el jugador tome frecuentes e importantes decisiones. En este caso, las decisiones y la búsqueda de soluciones creativas y efectivas son vitales para crecer en liderazgo que es la meta del videojuego junto con el reconocimiento de la comunidad en las redes, componente necesario en los videojuegos actuales.

Palabras clave: juegos serios - edutainment - liderazgo creativo - fortalecimiento de toma de decisiones - redes sociales - inteligencia colectiva