

Título de la comunicación:

Los serious games como herramientas educativas y de mejora de la gestión pública.

Asociada al GT4: Capacitar y empoderar a la juventud.

GT5: Impulsar la sostenibilidad en el ámbito local.

Autores: SEDANO HOYUELOS MÁXIMO (GESTIONET MULTIMEDIA, S.L.)

Persona que realizará la presentación: Máximo Sedano Hoyuelos

maximo@gestionet.net

Director Adjunto de Gestionet Multimedia, S.L. – Empresa de I+D en serious games..

Tfno: 944649339

Palabras clave: serious game, educación, sostenibilidad, gestión, economía pública.

Centro de trabajo:

Gestionet Multimedia, S.L., Polígono Industrial Axpe, Avenida Ribera de Axpe, Nº 11
Edificio A Local 209, 48950 Erandio - Bizkaia

Resumen:

La sostenibilidad pretende movilizar la responsabilidad colectiva para hacer frente al conjunto de graves problemas y desafíos a los que se enfrenta la humanidad, apostando por la cooperación y la defensa del interés general. En este sentido, es clave fomentar entre los jóvenes unos valores mínimos sobre medioambiente, sostenibilidad, responsabilidad social e involucrarle en los problemas medioambientales que hay hoy día en nuestro planeta e intentar hacerle participe para colaborar y ayudar en mejorar la Sociedad y el bienestar de los habitantes del planeta de una forma sostenible.

En este sentido, los Serious games son herramientas muy eficaces para capacitar e inculcar valores a los jóvenes. Estas herramientas tienen un objetivo que va más allá del mero entretenimiento buscando siempre un fin transmisor de valores y de contenidos involucrando al usuario o usuaria en el mensaje o en su aprendizaje a través de una metodología de juego que siempre tiene un carácter dinámico y motivador.

Además desde el punto de vista de gestión de organizaciones locales, los serious games permiten también formar y ayudar a sus gobernantes en la toma de decisiones para conseguir mejorar el bienestar de los habitantes de su municipio de una forma sostenible poniéndole en diferentes escenarios para que pueda mejorar en su gestión a través del sistema de ensayo error.

En este sentido, se quiere presentar el ejemplo de un serious game que permite por un lado ser tanto una herramienta de capacitación como un sistema para mejorar la gestión pública.