



## AISLADOS

**Videojuego gratuito para la Prevención de Drogodependencias y otros comportamientos de riesgo.**

[www.aislados.es](http://www.aislados.es)

**Alejandro Gañán Durán, Elia Gonzalez Guajardo, Berta Gordón Nuevo**

### DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

**AISLADOS** es un programa de prevención de drogodependencias y otros comportamientos de riesgo, dirigido a adolescentes.

El objetivo es que aprendan mientras juegan. O que jueguen mientras aprenden. Para ello, proponemos herramientas innovadoras y cercanas al adolescente como plataforma para el aprendizaje global, activo y lúdico de habilidades sociales, cognitivas y emocionales ("Habilidades para la vida").

El **videojuego gratuito ([www.aislados.es](http://www.aislados.es))**, puede ser utilizado de forma individual o en grupo. Es la propia mecánica del juego, con el posterior apoyo del educador, el que ayuda al alumnado a asimilar los contenidos. El formato, una aventura gráfica con diálogos, retos, pruebas y minijuegos, nos asegura la motivación por parte del alumnado.

En el [juego de rol](#), un educador debe ir dirigiendo una historia en la que los jugadores interactúan y trabajan los contenidos propuestos en tableros de juego creados para nuestra aventura. Este formato está evaluado por la Universidad Complutense de Madrid.

El programa AISLADOS y su enfoque metodológico han sido reconocidos por el Observatorio Europeo de Drogodependencias y Toxicomanías (OEDT), siendo incluido en la base de datos [EDDRA](#) donde están recogidos los programas preventivos de referencia en Europa.

Además, ha sido reconocido como el mejor videojuego del año 2014 en el ámbito de la promoción de la salud, en el [Fun & Serious Game Festival](#).

## OBJETIVOS

El objetivo fundamental de **AISLADOS** es fortalecer los factores protectores (o reducir los riesgos) de los adolescentes, promoviendo una eficaz transición a la vida adulta. Buscamos que los usuarios del programa (en cualquiera de sus formatos) aprendan herramientas para prevenir actitudes poco saludables que puedan degenerar en conductas adictivas, violentas, sexistas...

Clasificamos los **contenidos** específicos que se trabajamos, en los siguientes bloques de habilidades:

- **Mentales o cognitivas:** Toma de decisiones, Pensamiento crítico y creativo.
- **Sociales o interpersonales:** Solución de conflictos, Asertividad/Habilidades para la comunicación efectiva y Relaciones interpersonales:
- **Manejo de emociones:** Autoestima, Detección y control de emociones.
- **Áreas de información:** Drogas legales (tabaco y alcohol) y cánnabis, Ocio saludable, Sexismo, Ciclo de la violencia.

En ésta primera fase del videojuego (primeros dos escenarios) se trabajarán los siguientes contenidos concretos:

### - ASERTIVIDAD:

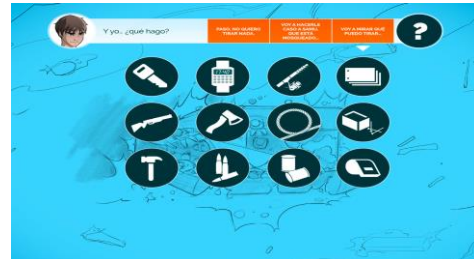
- A) **Derecho a opinar.** Diferenciar **críticas negativas** de **constructivas**. Estrategias para **realizar y responder críticas**.
- B) **Estilos de comunicación-comportamiento.** Introducción general de **estilos Pasivo-Asertivo-Agresivo**.
- C) Análisis de los **estilos comunicativos, comportamentales y de las consecuencias de los tres estilos de comportamiento**.
- D) **Estrategias concretas para decir NO**.



### - RELACIONES INTERPERSONALES:

- E) **Empatía.** Saber "leer" emociones en los demás. Importancia de **mostrarle al otro que le comprendes**.
- F) Tipos de **toma de decisiones grupales**. Características de las decisiones grupales **democráticas. Ventajas y desventajas** de los grupos.

- G) **Presión de grupo, concepto y tipos.** Presiones positivas y negativas. Presiones derivadas de la pertenencia al grupo.
- H) **Roles existentes dentro de un grupo**



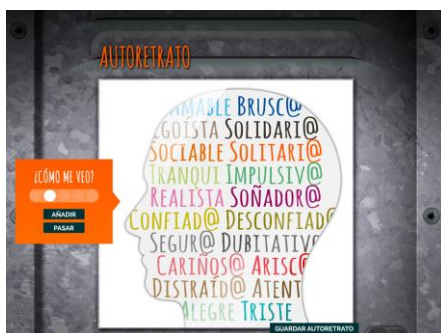
- **PROCESO DE TOMA DE DECISIONES:**

- I) **Definición adecuada de los problemas y de nuestros objetivos** para poder resolverlos de forma adecuada. **Diferenciar hechos de opiniones.** Importancia de **contar con toda la información posible**
- J) **Factores internos y externos** que influyen en la toma de decisiones. Conocer los diferentes **estilos de afrontamiento (reflexivo, impulsivo y rayado)** a la hora de tomar decisiones.
- K) Importancia de una adecuada **generación de alternativas** (técnica de la **tormenta de ideas**). **Evaluación** de alternativas.
- L) Elaboración de un **Plan de acción:** Estructurar y secuenciar acciones, supervisarlas, reformularlas y evaluar el plan.



- **AUTOCONCEPTO-AUTOESTIMA:**

- M) **Concepto de identidad/autoconcepto y autoestima.** Evitar **análisis polarizados**.
- N) Fomentar el **autoconocimiento.** **Virtudes y defectos.** Importancia de una **Autovaloración ajustada.** Síntomas/comportamientos de personas con **alta o baja autoestima.**
- O) Factores que influyen en la autoestima: **Dialogo interno.** Detección y desmontaje de algunos **estilos de pensamiento erróneos.**
- P) Factores que influyen en la autoestima: **Feedback de los otros.** **Enfrentarse-superar miedos**



Aunque el videojuego ya se puede utilizar (para trabajar los contenidos mencionados), durante el primer semestre del 2015 estamos trabajando para introducir (en un nuevo escenario) otros bloques de contenidos:

- **INTELIGENCIA EMOCIONAL:** Conciencia emocional, estrategias para detectar, gestionar y regular emociones, comunicación verbal y no verbal e influencia de nuestros estilos de pensamiento en nuestras emociones.

- **ADICCIONES:** Definición y reflexión sobre el concepto de droga, análisis de nuestros estilos de ocio, diferenciación entre uso-abuso-dependencia, análisis de las ventajas y desventajas de las nuevas tecnologías (móviles, tablets, ordenadores, consolas).



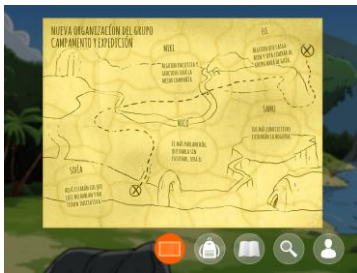
## JUSTIFICACION

La **adolescencia** es un periodo fundamental en la construcción de la propia identidad personal. Es un proceso de exploración y búsqueda que acaba con el compromiso con una serie de valores y con un proyecto de futuro, que definirán su identidad personal y profesional. Esta necesaria búsqueda de nuevas sensaciones y experiencias va a verse favorecida por algunos cambios sociales y cognitivos que pueden influir en que el adolescente tenga un deficiente cálculo de los riesgos asociados a algunos comportamientos poco saludables (drogas, violencia, sexismo...), haciendo más probable su implicación en ellos. Todos los estudios nos dicen que es en esta edad cuando suele producirse el inicio en éstas conductas de riesgo.



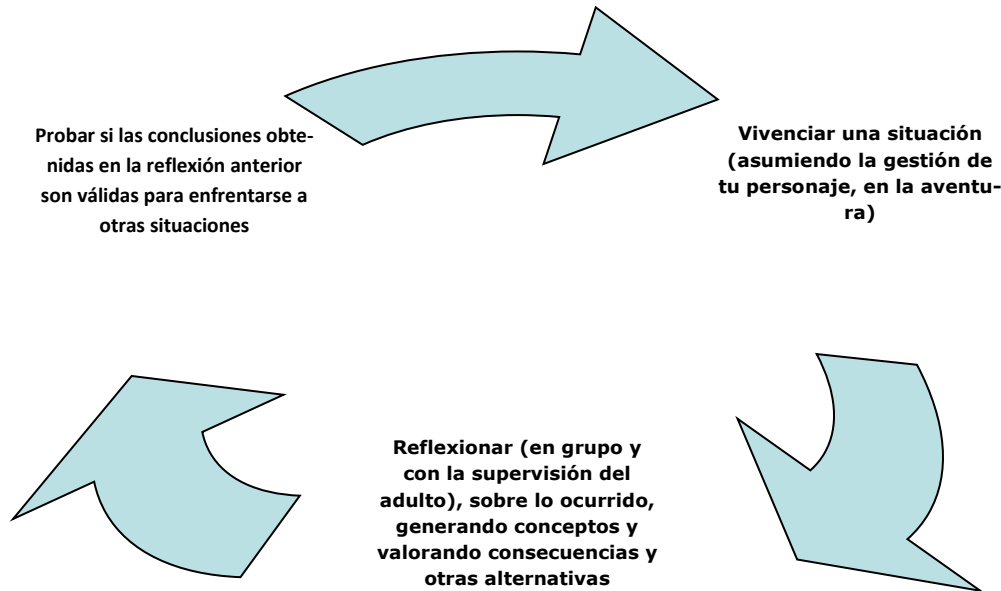
En nuestro país, la forma de **prevenir** problemas derivados del consumo de drogas y de otros comportamientos de riesgo ha ido cambiando según los resultados obtenidos. Los diferentes intentos preventivos han ido desde el NO a las Drogas, hasta la información como base de la intervención.

En la actualidad, uno de los modelos más utilizados es el de las **habilidades generales**, que considera que hay que entrenar al sujeto en el manejo de herramientas cognitivas, emocionales y sociales para evitar que desarrollen conductas adictivas. Dentro de este enfoque, se han desarrollado programas llamados de **Entrenamiento en habilidades para la vida** (Botvin), que han mostrado su validez para prevenir riesgos psicosociales. La eficacia demostrada en el tiempo por distintas evaluaciones y el aval de prestigiosas entidades e instituciones internacionales, como la OMS o UNESCO entre otras, han ayudado a promocionar ésta forma de intervención.



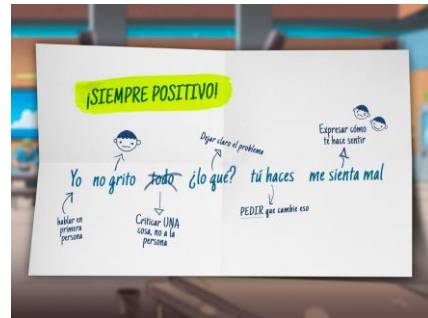
Su objetivo es mejorar la capacidad de las personas para vivir una vida más sana y gozosa, con mayor control sobre los determinantes de la salud y el bienestar. Las "Habilidades para la vida" han demostrado ser mediadoras en las conductas problemáticas. Se trata de un enfoque psico-educativo que "entrena" a las personas para enfrentarse con éxito a las exigencias y desafíos de la vida diaria, participando en la construcción de sociedades más justas, solidarias y equitativas.

Además, el enfoque del **Aprendizaje Experiencial** (Kolb) certifica la importancia de llevar a cabo un proceso vivencial para la adquisición de determinados contenidos. En el caso que nos ocupa, se trata de:



## DESTINATARIOS

El programa está diseñado para ser aplicado en las horas de tutoría (o desdobles) de 5º y 6º de Primaria, así como en 1º y 2º de ESO. También puede ser utilizado en Centros de Menores o asociaciones de tiempo libre. Para ello el alumnado jugará primero cada escenario del videojuego (en casa o en el Centro Educativo) y, posteriormente en clase, el educador promoverá la reflexión (con una serie de dinámicas grupales) sobre las situaciones que sus personajes han vivido en la aventura gráfica y cómo la ha resuelto cada uno. La guía didáctica que sirve como eje para el trabajo en el aula puede ser descargada en la Zona de Educadores de la web, también de forma gratuita.



## RECURSOS UTILIZADOS

El Equipo de trabajo para el desarrollo de este material está compuesto por:

- 2 Psicólog@s (especialistas en programas de intervención psicológica en contextos educativos)
- 1 Pedagoga, diplomada también en Educación Social
- 1 Licenciado en Comunicación Audiovisual
- 1 Diplomada en Magisterio, Doctora de Nuevas tecnologías en Contextos educativos.
- Empresa especializada en el desarrollo de videojuegos (Taúmaco), que cuenta con profesionales de diferentes características: redactor@s, ilustrador@s, diseñador@s gráfic@s, programador@s.....

El presupuesto para el desarrollo del videojuego ha sido, para los dos primeros escenarios, de 65000 euros.

## METODOLOGÍA

La utilización de videojuegos en el aula supone una motivación extra para el alumnado. Solo hay que observar a cualquier menor usando aplicaciones de un Smartphone para entender que este formato nos asegura su atención e implicación.

En los últimos tiempos son crecientes las investigaciones (Lacasa, Gros, Escribano, Balaguer, **Okagaki y Frensch, Dominguez** ...) que están prestando mucha atención a la incorporación de los videojuegos a la acción educativa. Los videojuegos contribuyen al aprendizaje de conocimientos y destrezas de todo tipo, entre las que se encuentran las intelectuales y socio-emocionales. **El resultado inmediato que proporcionan los retos a los** usuarios y la necesidad de una respuesta continua

en el juego, suponen un estímulo a la curiosidad de niños y adolescentes, lo cual puede ser muy aprovechable en entornos de aprendizaje.

En el caso de **Aislados**, para un aprendizaje significativo de los contenidos propuestos, es fundamental el **rol mediador del educador**. Los alumnos juegan cada escenario del videojuego (en casa o en el centro educativo) y, posteriormente, el educador promueve la reflexión en el aula sobre algunas situaciones del videojuego, profundizando en los contenidos propuestos para cada sesión (Ver Sesiones para Grupo, en Zona Educadores)



Las **aventuras gráficas** son un tipo de videojuegos en los que el jugador dirige a un personaje que protagoniza una serie de peripecias. En nuestra historia, debe sobrevivir en una situación extrema, enfrentándose a los misterios e incertidumbres de una isla (aparentemente desierta), donde han llegado después de naufragar en su viaje de fin de curso. Tendrá que interactuar con otros PNJs (personajes del videojuego), superar minijuegos, resolver pruebas, decidir lo que hace y cómo lo hace, resolver retos, anticipar consecuencias, imaginar, entender determinadas emociones o solucionar conflictos.... El jugador toma decisiones poniéndose en la piel de su personaje y simulando ser él.

Al comenzar **Aislados**, el jugador debe registrarse describiendo algunas características de su personalidad. Una vez elaborado el avatar (basado en su persona) irá cumpliendo distintas misiones, buscando objetos y escogiendo entre varias alternativas de respuesta, que determinarán un camino u otro. Cada jugador tendrá una **ficha de habilidades** con una serie de atributos numéricos que se van modificando según como responda a las situaciones que se le planteen.

A través de este método de enseñanza, primero buscan, identifican y experimentan en un mundo virtual sin tener que exponerse emocionalmente a las consecuencias de sus actos, lo que convierte el error en un valor pedagógico del juego. En lugar de recibir instrucciones sobre lo que tiene que hacer, se le da libertad para que explore los escenarios, interactuando con objetos y PNJs. Después, ya en grupo, reflexionan y profundizan sobre las Habilidades que han utilizado, generalizando las conclusiones para aplicarlas a la vida real.



*Simular ser uno de los personajes, (asumiendo la gestión de las diversas situaciones planteadas) requiere la puesta en marcha de procesos cognitivos que impliquen una representación adecuada de los problemas, así como una secuenciación de los pasos tendentes a solucionarlos (Hayes, 1989). El formato y el guión enmascaran el **objetivo pedagógico** del juego: **el aprendizaje y entrenamiento en habilidades sociales, emocionales y cognitivas.***

El presente videojuego tiene desarrollados los dos primeros escenarios (barco y llegada a la isla) de los cuatro que compondrán el material en su totalidad.

## **FECHA DE INICIO DEL PROYECTO**

El videojuego de Aislados es una adaptación de el juego de Rol (con el mismo guión argumental) que ha sido desarrollado, entre los años 2004 y 2011, por los profesionales (psicólogos, educadores sociales, profesores y técnicos en comunicación audiovisual) de la Asociación Siad ([www.asociacionsiad.com](http://www.asociacionsiad.com)), quienes han trabajado en programas de Apoyo Psicopedagógico.



En el año 2014, el Plan Nacional sobre Drogas (<http://www.pnsd.msssi.gob.es/>) financió la adaptación del Juego de Rol a formato videojuego, apostando por una innovadora vía de trabajo para la prevención de drogodependencias.

El videojuego gratuito está colgado en la web ([www.aislados.es](http://www.aislados.es)), disponible para ser jugado desde enero de 2015.

En Septiembre de 2015, tendremos un escenario más (también financiado por el Plan Nacional sobre Drogas) en el que se abordarán las áreas temáticas de Inteligencia Emocional y Adicciones.

## **DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD**

El uso de este material en el aula de informática (jugando cada alumno su partida de forma paralela) da lugar al uso cooperativo del mismo. Los alumnos buscan ayuda en sus compañeros para resolver retos, pruebas y minijuegos lo que supone que tengan que tutorizarse entre ellos, debiendo discutir (en ocasiones) qué alternativas son más convenientes para cada situación. De esta manera el videojuego, usado en grupo, promueve la reflexión y discusión de conceptos y gestión de situaciones sociales entre los alumnos, lo que prepara un caldo de cultivo muy adecuado para la posterior profundización de los mismos en las sesiones propuestas en la guía didáctica.

El acceso a los contenidos durante el videojuego se basa en una metodología que busca el abordaje activo por parte de los alumnos. Es por ello que intentamos utilizar un lenguaje atractivo y cercano a los adolescentes.



Asimismo, las dinámicas propuestas en la Guía didáctica para las sesiones en grupo, están planteadas para la creación común del conocimiento, el debate, la participación, la reflexión y el aprendizaje de los errores. La puesta en marcha de un aprendizaje activo es fundamental para el aprendizaje, desarrollo y entrenamiento de las habilidades que pretendemos que adquieran.

La aplicación grupal de este material didáctico, comprende varias fases:

1) **Registro:** El profesor se registra y añade a cada alumno.

2º) **Inicio del videojuego:** Cada alumno inicia su aventura. Aislados puede jugarse en grupo (en un aula de ordenadores, todos a la vez, pero cada uno con su partida independiente) o de forma individual (cada uno en su casa). En cualquier caso, cada jugador debe registrarse rellenando una serie de datos personales y contestando unas preguntas muy básicas sobre su forma de ser. Este pequeño cuestionario será la base de las puntuaciones de su ficha de personaje inicial.

REGÍSTRATE | ¿QUIÉN ERES?

Es hora de conocerte un poco a ti mismo. Responde estas preguntas:

- ¿Te cuesta imaginar diferentes soluciones para resolver un mismo problema?
- ¿Te gusta hacer manualidades o chapuzas en casa?
- Cuando tomas una decisión, ¿solo piensas en ti y en tus sentimientos?
- ¿Tienes muchas faltas de ortografía cuando escribes?
- ¿Tienes un hobby que se te da especialmente bien?
- ¿La gente recurre a ti cuando tiene problemas o necesita ayuda?
- ¿Sueles ser tú el que encuentra primero la respuesta a adivinanzas o acertijos?
- ¿Dices que eres todo un cerebro?

COMENZAR ¡BUENA SUERTE!

3º) El educador puede extraer **información del rastro** (formas de responder y resolver los retos) que sus alumnos han dejado en cada escenario ó prueba. Este rastro permite tener información sobre qué pruebas han jugado ya y cómo han respondido individual y grupalmente en cada uno de los retos. Por tanto, podemos conocer en qué contenidos es más necesario profundizar. Para obtener esta información debe acceder a la pantalla de los jugadores (o a las medias del grupo) y buscar el contenido que trabajará en la sesión grupal.

ALUMNO	AVANCE EN EL JUEGO	VER
Mario López	Prueba 2	▶
José Manuel Villén	Minijuego 1	▶
Ana González	Prueba 2	▶
Laura Crespo	Prueba 3	▶
Miguel Fernández	Prueba 2	▶

CALCULAR MEDIAS DE EQUIPO

LAURA GÓMEZ GARCÍA

Tempo jugado: 02:43:37

Avance: PRUEBA 1

HABILIDADES

- CONTABILIDAD: 4/100
- ASISTENCIA: 20/100
- DESTREZA: 35/100
- SABIDURÍA: 5/100
- CONVICCIÓN: 60/100

BLOQUES DE CONTENIDOS DIDÁCTICOS

ASERTIVIDAD	RELACIONES INTERPERSONALES	TOMA DE DECISIONES	AUTOESTIMA	OTROS
ASERTIVIDAD 1	ASERTIVIDAD 2	ASERTIVIDAD 3	ASERTIVIDAD 4	

Varios personajes están a punto de pelearse por culpa de unas críticas hirientes que se han lanzado.

- Quiso mediar para evitar la pelea.
- Diferencia críticas positivas de negativas.
- Escogió pedir más información para responder a una crítica.
- No teme que claro que siempre se tiene derecho a opinar.

DESCARGAR

4º) **Trabajo grupal.** La guía didáctica (gratuita) ofrece orientaciones y dinámicas para el trabajo en el aula. Cada sesión incluye un soporte visual para entregar a

cada alumno, con diferentes pantallazos del videojuego que servirán como base para el debate y las dinámicas complementarias.

## ÍNDICE

¿DÓNDE ESTÁ CADA CONTENIDO?	PÁG: 03
ORIENTACIONES PARA EL TRABAJO EN GRUPO	PÁG: 04
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	PÁG: 08
SESIÓN 1 EMPEZANDO	PÁG: 18
SESIÓN 2 EL ALBUM (Relaciones Interpersonales 1)	PÁG: 19
SESIÓN 3 LA PELEA (Asertividad 1)	PÁG: 22
SESIÓN 4 EL ESPEJO (Autoestima 1)	PÁG: 26
SESIÓN 5 LAS TAREAS (Asertividad 2 y Toma de decisiones 1)	PÁG: 31
SESIÓN 6 CUADRO DE LUCES (Autoestima 2)	PÁG: 37
SESIÓN 7 BODEGA (Toma de decisiones 2)	PÁG: 40
SESIÓN 8 LOS BOTES (Relaciones Interpersonales 2)	PÁG: 44
SESIÓN 9 REAGRUPACIÓN (Autoestima 3)	PÁG: 48
SESIÓN 10 ASAMBLEA (Toma de decisiones 3)	PÁG: 52
SESIÓN 11 EL HUMO (Toma de decisiones 4)	PÁG: 57
SESIÓN 12 LA BESTIA (Autoestima 4)	PÁG: 60
SESIÓN 13 EL MAPA (Asertividad 3)	PÁG: 64
SESIÓN 14 LOS DOS GRUPOS (Relaciones Interpersonales 3)	PÁG: 67
SESIÓN 15 LAS ROCAS (Relaciones Interpersonales 4)	PÁG: 72
SESIÓN 16 EL TELÉFONO SATELITE (Asertividad 4)	PÁG: 75

El trabajo en grupo puede organizarse de diferentes maneras:

- Por **bloques de contenidos**. Agrupando las sesiones según el contenido pedagógico al que pertenecen y trabajándolas seguidas.
- Respetando el **orden cronológico de las sesiones**. Tras el paso de todos los jugadores por una prueba, el profesor puede plantear la sesión de trabajo. El profesor debe avisar a los alumnos de que en la siguiente sesión se va a hablar determinada prueba, indicando a los alumnos que deben haberla jugado. Con el sistema de registro, puede saber qué jugadores han llegado a la prueba en



cuestión.

Por supuesto, se puede seguir la guía que planteamos para cada contenido o adaptar según las necesidades.

## EVALUACION

A fecha de 25 de junio de 2015, el videojuego ha contado con un total de **2866 personas registradas**. De ellas, 2379 han iniciado la partida como jugadores y 487 se han dado de alto como educador@s.

La provincia de Valencia es la que presenta un mayor nº de registros (310), seguida de Barcelona (257) y de Madrid (241). Es interesante reflejar que hemos contado con un total de 623 registros de fuera de España (principalmente de países latinoamericano, pero también europeos).

En cuanto al registro por tipo de Centros, podemos indicar que del nº total de educador@s registrad@s, un 60 % proceden de Centros educativos o de Reforma de régimen público, el 10 % de Centros privados, el 13 % de Centros Educativos concertados. El 17 % restante provienen de otro tipo de recurso (asociaciones de tiempo libre, centros de juventud....).

Se puede desprender, del análisis de la base de datos procedente del videojuego, que los diferentes educador@s han dado de alta a 78 grupos de alumn@s, aprovechando de esta manera el sistema que les permite registrar a sus grupos y obtener un feedback de su paso por aislados. Encontramos desde un grupo de 32 personas

hasta 25 grupos de 4-5 personas (se supone que para trabajar con alumnos que presentan necesidades educativas especiales).

Un total de 821 alumn@ han descargado a sus ordenadores el pdf con las ideas clave que resume los contenidos que se trabaja en el videojuego.

En cuanto a las visitas a la web ([www.aislados.es](http://www.aislados.es)), podemos indicar que desde su puesta en marcha (el 30 de septiembre de 2014), hemos recibido un total de **14994 visitas** de 10728 usuarios (u ordenadores) diferentes. De esas visitas, contamos con un total de 10099 de España, 855 de EEUU, 809 de Colombia y 726 de México.

### **CONCLUSIONES**

Es indudable la motivación que supone la utilización de nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje, más si cabe en una generación de adolescentes que son conocidos como nativos digitales.

Las aventuras gráficas (y los videojuegos en general) forman parte de su mundo y de su ocio. Con Aislados pretendemos iniciar ir rebajando las barreras que separan el mundo del ocio del aprendizaje reglado. La adquisición de conceptos, procedimientos y actitudes por medio de metodologías lúdicas basadas en lo vivenciado supone una importante mejora. Más si cabe en la enseñanza de ámbitos tales como las habilidades sociales, emocionales y cognitivas.

Aislados es un material diseñado para espacios de tutoría. La flexibilidad con la que puede ser utilizado, escogiendo bloques de contenidos (o sesiones concretas) según las necesidades de cada grupo está resultando estimulante para que orientador@s de habla hispana propongan a l@s tutor@s esta herramienta. También resulta sencillo el uso de la guía didáctica gratuita descargable de la web, la cual puede ser seguida al pie de la letra o ser adaptada según necesidades. Además, ofrecemos documentación de apoyo para familias, en la que introducimos algunos contenidos básicos (con orientaciones sencillas) para que el trabajo realizado en el aula se extienda al hogar de cada alumn@.

De nuestra experiencia utilizando el videojuego en el aula y de lo que vemos en diferentes centros educativos, las dificultades provienen más de la formación de algunos docentes y de los obstáculos que anticipan ante la utilización de un material (videojuegos) que el alumnado maneja perfectamente.

Es cuestión de tiempo, que el uso de estas herramientas se generalice en centros educativos de Primaria y Secundaria. Consideramos que se necesita más formación para el profesorado, mejores equipos informáticos y más materiales de este tipo para normalizar su uso.

**ALGUNOS ENLACES CON VIDEOS (Pueden encontrarse más en el canal de aislados en youtube)**

[Sesión 2.](#)

[Sesión 3](#)

[Sesión 4](#)

[Sesión 5](#)

[Sesión 6](#)

[Sesión 7 y 8](#)

[Sesión 9](#)

[Sesión 10](#)

[Sesión 11](#)

[Sesión 12](#)

[Sesión 13](#)

[Sesión 14 .](#)

[Sesión 15](#)

[Sesión 16](#)

[Transición de llegada al poblado.](#)

