

El Umbral. Una Gamificación para sensibilizar sobre el sinhogarismo



Jan Gonzalo, Jordi de Andrés, Javier Coca y Neus Sabaté

Universidad Rovira i Virgili

¿Se puede explicar un informe técnico sobre el sinhogarismo en Europa a través de una actividad lúdico-pedagógica? Este es el reto que nos planteó en marzo de 2018 el Dr. Sergio Nasarre, director de la Cátedra UNESCO de vivienda de la Universitat Rovira i Virgili. Durante los cursos anteriores, la Cátedra había producido el film documental El Umbral con el objetivo de divulgar el tema

(<http://housing.urv.cat/es/documental-el-umbral/>), pero las peticiones de algunos centros del territorio para poder acceder a es-

tos contenidos hizo surgir la idea de generar material complementario. Partiendo de esto, los objetivos que se nos plantearon fueron los siguientes.

1) Crear un producto ludificado que permitiera explicar el informe europeo “*Promoting protection of the right to housing – Homelessness prevention in the context of evictions*” a los jóvenes.

2) Que la actividad pudiera ser amena y divertida, pero sin frivolizar el asunto de tal forma que reuniera en ella pedagogía y simulación de forma divulgativa y dinámica.

3) El material debía estar terminado para ser presentado en verano del 2018.

Para poder hacer frente a estos retos se formó un equipo multidisciplinar formado por expertos en comunicación y divulgación, pero también en el uso de los juegos en la educación, en ludificación y en diseño gráfico e ilustración. La idea principal era aplicar los principios del Aprendizaje Basado en Juegos (el uso de juegos analógicos o digitales en las aulas como material educativo), los *serious games* (diseñar juegos o materiales lúdicos con un propósito extrínseco más allá del entretenimiento) y de la ludifi-

cación o gamificación (el uso de los elementos o las experiencias de juego en entornos no lúdicos) para crear un producto nuevo y específico que abordara el tema del sinhogarismo. Este tipo de técnicas se están utilizando actualmente en campos muy diversos porque permiten aumentar la motivación, el interés y la implicación de los participantes, manteniendo la atención y convirtiéndolos en parte activa del proceso.

En un principio se planteó crear un juego familiar de tablero, pero finalmente se decidió desarrollar una actividad de simulación basada en los juegos de rol que permitiera a los participantes sentir la realidad de las personas en riesgo de quedarse sin hogar y, a la vez, que visibilizaba las problemáticas a las que se enfrentan los organismos y entidades encargadas de gestionar los recursos y ayudas. Se decidió sacrificar la rejugabilidad, la posibilidad de que una persona pueda jugarlo diversas veces, por la experiencia y la narrativa.

Por tanto, El Umbral es una actividad ludificada de entre una hora y hora y media de duración pensada para alumnos con edades a partir de los 15 años. Se ha apostado por un formato físico, para no depender de la tecnología y generar mayor interacción entre los participantes. Una parte de los alumnos (un máximo de 15) representan posibles casos reales de gente que está o puede

quedarse sin hogar. Los personajes tienen características que perfilan su contexto y que permiten a los alumnos identificar o identificarse con ellos/as. Entre estos rasgos tenemos la voluntad (una medida de las ganas o capacidad de enfrentarse a sus problemas y buscar soluciones) y la situación (el momento vital en el que se encuentran en relación a su acceso a la vivienda), pero también su situación laboral, su nivel de estudios o su contexto familiar. La combinación de estas dimensiones perfila casos muy diversos: Tonet, una persona que lleva 20 años viviendo en la calle y que ya no ve salida a su situación; Nina, una emprendedora con negocio propio, pero en una situación económica compleja y con su padre enfermo a su cargo; o Dembo, un inmigrante subsahariano en busca de trabajo y que actualmente convive con varios de sus compatriotas en un piso compartido. Los casos se han generado a partir de los datos que nos ofrece el informe a la Comisión Europea.

Otra parte de los participantes representan cuatro entidades públicas y privadas, y a la familia (en total cinco entidades) que serían las encargadas de intentar paliar las problemáticas de los ciudadanos. Estas entidades tienen como características propias un valor en recursos que pueden utilizar para adquirir diferentes Ayudas Sociales tales como viviendas de diversas dimensiones,

tratamientos de desintoxicación, ayudas económicas o asesoramiento jurídico, entre otras. Cada entidad tiene un número de recursos y un tipo de ayudas diferentes para mostrar los tipos de organizaciones que trabajan en el campo de los servicios sociales. También para visibilizar las problemáticas con que este tipo de entidades se encuentran en su día a día. Las Fundaciones Voluntaris Cor Solidari y Cases d'Algú o el Departament d'Habitatge deberán decidir que ofertas sociales adquieren y, en la fase final de la sesión, qué personajes deben recibirlas y por qué.

La dinámica de la sesión se estructura

en diversas fases que van permitiendo introducir la información tanto del juego, como del tema que se está tratando. En un primer momento se explica la problemática del sinhogarismo, luego se introduce el juego, se reparten los roles entre los participantes y a partir de ahí empieza la simulación. Una fase de eventos introduce cambios y nueva información: llega la crisis, las entidades pierden recursos, algún persona-

je tiene un golpe de suerte... Finalmente, los personajes y las entidades deben interactuar entre ellos, explicando los primeros cuáles son sus circunstancias y tomando decisiones los segundos sobre cómo actuar de la forma más eficiente. Toda la actividad termina con una reflexión conjunta sobre qué ha pasado, por qué y de qué forma podrían cambiar las cosas.

Uno de los grandes retos que surgieron fue que la actividad no podía caer en ningún tipo de banalización o estigmatización o que se formularan tópicos y clichés sociales. Se decidió crear una matriz de personajes con riesgo de quedar sin hogar y de entidades de ayuda

social que representaran el amplio abanico de posibilidades que se contemplan en el informe para la Comisión Europea. Para el equipo era obvio que la actividad no podía resultar una experiencia negativa o frustrante para los participantes sino que su objetivo principal por encima de la simulación y la experiencia personal, era suscitar reflexiones y sensibilizar sobre las cuestiones que llevaban a parte de la población a



estar en situaciones de riesgo de pérdida de su vivienda. El equilibrio entre la realidad y la pedagogía exigió un esfuerzo de contención por parte del equipo diseñador en cuanto a las posibles incorporaciones de elementos que, aunque se antojaban estimulantes o incluso hacían más real la simulación (tales como la influencia de entidades bancarias o el fenómeno de la okupación), acababan por entorpecer el principal objetivo de comunicación de la materia a los participantes.

Para probar su funcionamiento y corregir los posibles desajustes que el sistema o la temporización pudieran tener, la actividad se ha testado en el Colegio La Salle de Tarragona en dos sesiones con grupos de 24 y 30 alumnos de edades comprendidas entre los 15 y los 17 años, y en el Camp de Treball d'Estiu del Casal l'Amic de Tarragona con un grupo de 24 jóvenes de entre 13 y 18 años. Esas sesiones de prueba son una forma recurrente en los diseños de los juegos y permiten mejorar el producto final. En nuestro caso en particular se ajustaron el funcionamiento de algunas cartas, se aumentó la información de contexto de personajes e instituciones para potenciar la identificación y se utilizó la información recogida para crear una guía del dinamizador que fuera útil para las personas encargadas de liderar la actividad en futuras sesiones.

Se espera que a partir del curso 2018-19 la Cátedra esté en disposición de poder ofrecer esta experiencia a cualquier centro educativo, organismo o institución que esté interesado en hacer divulgación o sensibilización sobre un tema tan complejo, pero a la vez tan actual.