

NEWSLETTER

**¡Que comiencen las partidas! Probando el juego
Greenovate.**

¡Este verano pasamos de diseñar a jugar!

Los socios de Sustainable Minds – Aspira, Europa2020, Odráz y Udruga Svetlost – pasaron el verano preparando la prueba piloto del juego Greenovate, con Udruga Svetlost coordinando esta parte del proyecto. Los socios recibieron los materiales del juego, las instrucciones, las tarjetas y todos los elementos necesarios para dar vida al juego.

Nuestra tarea era sencilla: jugar y ser honestos al respecto.

Queríamos averiguar si las instrucciones eran claras, si a los jóvenes les parecía interesante e incluso el juego, si todos los elementos tenían sentido y si las preguntas y los retos funcionaban en la práctica.



NEWSLETTER

¡Que comiencen las partidas! Probando el juego Greenovate.

Los cuatro socios del proyecto probaron el juego Greenovate con jóvenes de sus comunidades locales.

En las distintas sesiones piloto destacaron tres mensajes clave:



🧩 Mantenerlo sencillo: Los jóvenes consideraron que el Mapa Circular era demasiado complejo, por lo que el juego necesita menos elementos, instrucciones más breves y mecánicas más sencillas.

🎮 Hacerlo más atractivo: Los jugadores sugirieron más oportunidades para tomar decisiones significativas, ganar fichas y colocar proyectos, para sentirse más implicados en la construcción del juego.

🌱 No perder el aprendizaje: El juego debería ofrecer más oportunidades para explorar temas de sostenibilidad, debatir ideas y entender por qué importan los distintos proyectos.

NEWSLETTER

**¡Que comiencen las partidas! Probando el juego
Greenovate.**

¿Qué pasa ahora?

La prueba piloto nos dio exactamente lo que necesitábamos: comentarios reales de jugadores reales.

El siguiente paso es utilizar estas ideas para mejorar el juego. Nuestro principio fundamental será sencillo:

Menos complejidad, más juego. Más aprendizaje, más sentido.

El objetivo es crear un juego que los jóvenes entiendan rápidamente, quieran jugar y – lo más importante – disfruten mientras aprenden sobre el desarrollo sostenible y sobre cómo los distintos sectores pueden contribuir a un futuro mejor.

Porque la mejor prueba de un juego no es si nosotros, sus desarrolladores, lo entendemos. Es si los jóvenes quieren volver a jugarlo.

