



## **- PRESS START -, LA GAMIFICACIÓN EN LA ADAPTACIÓN AL CAMBIO CLIMÁTICO Y EL ROL DE LAS COMUNIDADES NO ACADÉMICAS EN EL PROCESO**

**FÈVRE, Mario Ignacio; FÈVRE, Roberto Mario**

[marioignaciofevre@gmail.com](mailto:marioignaciofevre@gmail.com)

Centro de Investigación Gestión de Espacios Costeros, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires.

### **Resumen**

Campos del conocimiento asociados con la intervención directa sobre el hábitat, como la arquitectura, el diseño y la planificación territorial, presentan a menudo límites desdibujados entre las incumbencias de especialistas, ámbitos de discusión académica, tomadores de decisión, funcionarios, técnicos, población sensibilizada, población afectada, etc.

Sin ahondar en la problematización de esta dinámica difusa, del conocimiento emergente de esta y sus consecuencias, la línea de investigación desarrollada en el marco de la programación UBACyT - PDE, ha avanzado en explorar los canales propicios para difundir, divulgar y retroalimentar el conocimiento sobre adaptación al cambio climático a partir de la interacción con los actores sociales e institucionales involucrados, que requieren de información y acceso a la producción de saberes y nuevos abordajes sobre la problemática.

¡Ciclovías! es el primer ejemplo de gamificación realizado por el equipo de investigación del centro GEC (Gestión de Espacios Costeros) de la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo. El juego es resultado de implementar una matriz de generación semi-automática de juegos a partir de

indicadores ambientales desarrollados en el marco de la investigación aludida.

En la plataforma web diseñada al efecto, se proponen múltiples visualizaciones de los resultados obtenidos con las distintas alternativas para un mismo problema, en términos de indicadores ambientales. En el proceso, el especialista carga especificaciones y datos que permiten la evaluación de las distintas opciones, mientras que diferentes actores proponen soluciones diversas desde sus propias lógicas y verifican los valores obtenidos para cada alternativa.

Las características descritas de esta herramienta, la convierten en instrumento sumamente útil para instancias de capacitación en todos los niveles, a la vez que permite poner en discusión los criterios con los que son valorados los programas y proyectos, y cuales con las variables sensibles que en mayor medida aportan a los procesos de adaptación al Cambio Climático.

### **Palabras clave**

Mapas, Conocimiento y generación de imágenes, Imágenes para la gamificación, Divulgación, Difusión

