



Desafío Play

Innovación abierta

Videojuegos

Habilidades Siglo 21

Casos innovación

En colaboración con:

socialab



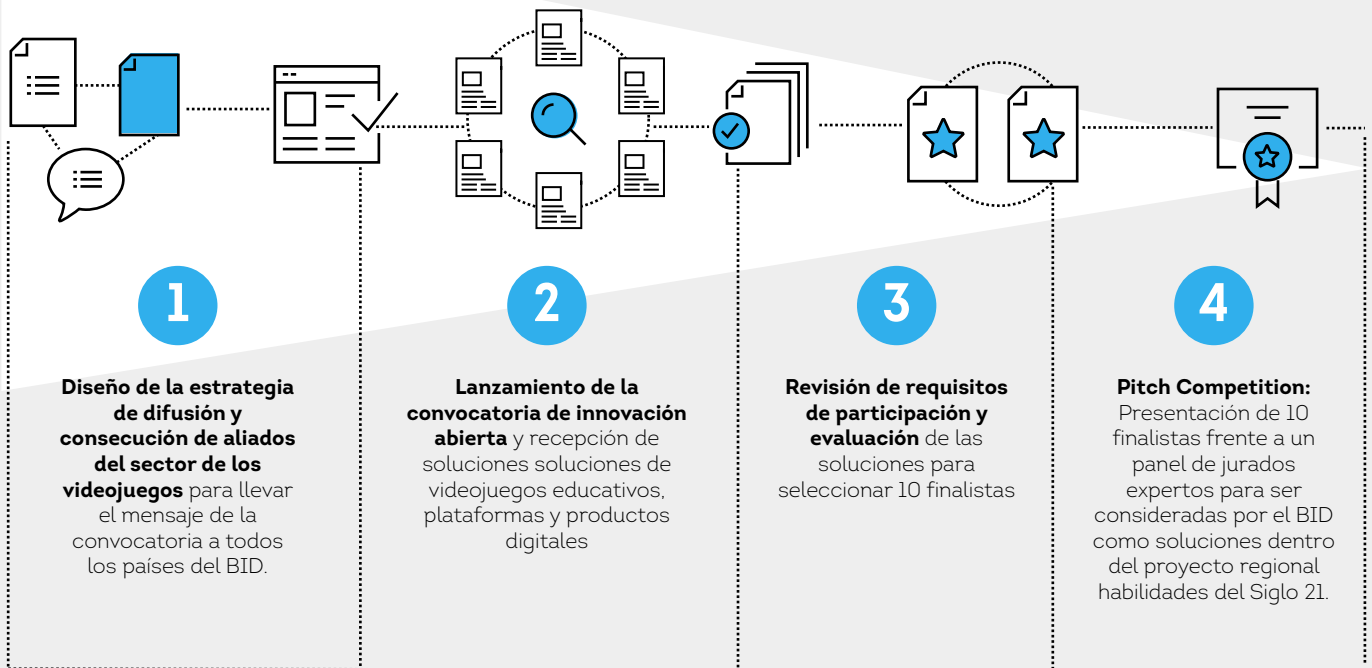
/Desafío

El talento latinoamericano en el desarrollo de videojuegos tiene una oportunidad de acercar los mundos del entretenimiento, la tecnología y la educación. Con el crecimiento del mercado de videojuegos, hemos visto la aparición de la 'Gamificación' en muchas industrias. Entonces, **¿por qué no debería usarse una industria tan grande para mejorar el mundo?**

Los videojuegos tienen muchas cualidades, fomentan el trabajo en equipo, la solución de problemas, la curiosidad y la creatividad, las habilidades sociales, motoras, digitales y, dependiendo del género del juego, también una gran cantidad de conocimiento. Por eso, pueden ser una oportunidad para **desarrollar habilidades del Siglo 21.**

El Banco Interamericano de Desarrollo a través del Desafío Play busca soluciones de videojuegos educativos, plataformas y productos digitales que usen la gamificación para desarrollar habilidades, mediciones o certificaciones de habilidades del Siglo 21.

/Proceso



/Finalistas



1. CodeMonkey Studios
Zack Isakow, Israel



2. Towi
Andrea Oviedo, México



3. Toolbox Academy
Francisco Vico, España



4. CodedArena
Jordi Rubio Moreno,
España



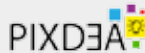
5. Elements ME
David Ahedo, México



6. Dadbox
Jennifer Reyna, México



7. Loly Midi
Nayeth Solórzano, Ecuador



8. PIXDEA
Xavier Rubio, Honduras



9. Canal SI Televisión
Luciano Zocola, Argentina



10. Instituto Empatizar
Julio Cesar Teixeira de Freitas,
Brasil

/Alcance



110.286
personas visitaron
la convocatoria.



8 semanas
de convocatoria.



+ 70 aliados
de difusión



296 soluciones
provenientes de 30
países.



\$10.000 USD
para la solución ganadora

/Soluciones ganadoras

- La startup **DADBOX** de México ganó el primer lugar, otorgado a la solución con mayor potencial de escalabilidad. Esta aplicación móvil de realidad aumentada desarrolla el pensamiento crítico, la empatía, y la resolución de problemas en niños de 6 a 10 años.

- La startup mexicana **ELEMENTS ME** recibió el segundo lugar por su potencial de contribución al desarrollo de habilidades del sector creativo y cultural. Su diseño pedagógico desarrolla los rasgos cognitivos que hacen de la música la mejor herramienta para entrenar y desarrollar habilidades cerebrales mediante la escucha, la teoría musical, el ritmo y la lectura.

- CODEDARENA**, una startup de España, ganó el tercer premio por su potencial de impacto en los empleos del futuro. Se trata de una plataforma basada en un videojuego para que niños de 11 años aprendan programación de una forma lúdica y divertida. Los docentes pueden ver sus avances a través de CodedClassroom, una plataforma en línea asistida por Inteligencia Artificial.

- La solución **LOLY-MIDI** de Ecuador ganó el cuarto lugar por su impacto en desafíos de inclusión en la educación. Este videojuego incluye tableros de control con inteligencia artificial y robótica social para mejorar el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas de niños regulares y con cierto tipo de discapacidades, como el síndrome del Trastorno de Espectro Autista (TEA), quienes asisten a escuelas de educación inclusivas.

/Jurado



Juan Pablo Pison (Pex)
Director Trojan Chicken



Mercedes Mateo
Especialista Líder en Educación BID



Irene Arias
Gerente BID Lab



Natalie Abuchaibe
Cofundadora/CEO Mindot



Marcelo Cabrol
Gerente Sector Social BID



Mariana Carril
Directora de Productos Globant



Mario Valle Reyes
CEO/Managing Partner Altered Ventures



Laia Barboza
Cofundadora Pincer Games



Marcelo Ortega
Presidente Film Andes



Leandro Folgar
Presidente Plan Ceibal



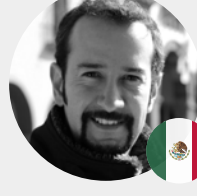
Alejandra Luzardo
Líder de innovación y creatividad del BID



Seth Allison
Diseñador de videojuegos Supercell



Martina Santoro
Evangelista America Epic Games



Gerardo Funes
Especialista en Integración y Comercio BID



Este Desafío PLAY responde a la necesidad de un mayor catálogo de soluciones que integren la tecnología con el sector educativo, así como parte de un proyecto del BID llamado Habilidades transversales del siglo XXI hemos logrado crear una coalición con otras instituciones.

Alejandra Luzardo, Líder de innovación y creatividad del BID

¿Quieres resolver un desafío de tu industria?

En Socialab solucionamos problemas a través de la innovación social empresarial. Únete a las más de 200 empresas que han logrado generar innovación abierta junto a nosotros en Latinoamérica.

contáctanos

socialab

www.socialab.com