

## Entrevista a Miguel Abrajam, especialista en proyectos de 'Gamification & Serious Game' aplicado al desarrollo de personas

Tipus: [1]

Autor: [Ciència](#) [2]

Creació: Publicat per [Ciència](#) [2] el 31/10/2018 - 15:33 | Última modificació: 17/01/2019 - 19:01

Categories: Entrevistes

Contingut relacionat :



**Nos presenta el proyecto Pintando historias, un movimiento para una Smart Social City en colaboración con el Ayuntamiento del Hospitalet del Llobregat. Le pedimos también que nos dé una visión global sobre los efectos de la tecnología hoy en día.**

**Miguel Abrajam.** Licenciado en Ciencias de la Comunicación y Relaciones Públicas. Colabora en el departamento de innovación social del Ayuntamiento de Hospitalet para construcción de Social Smart Cities. Ejerce también como docente en diferentes universidades en el área de post-gradados y master como Universitat de Vic, Universitat de Catalunya, La Salle Ramon-Llull y la Universidad de Barcelona, y es colaborador externo para el Tecnológico de Monterrey en México. Desde hace más de 10 años ayuda a los departamentos de Recursos Humanos (RRHH), Comunicación y Marketing a definir e implantar estrategias creativas e innovadoras utilizando la tecnología como medio y al usuario como principal protagonista.

***“El principal reto que se debería trabajar no es la evolución de la tecnología en sí misma, sino como ésta se vuelve amigable para los usuarios, si no es así muchas de las innovaciones tecnológicas no sirven de nada”.***

**Usted es especialista en Consultoría de Innovación educativa, Contenidos eLearning a medida, Mobile Learning e Implantación a plataforma.**

**Podríamos afirmar que usted es pionero en la unificación de aspectos culturales con tecnológicos.**

**¿Qué aspectos cree que aporta la tecnología a estos campos?**

Sin duda la tecnología ha revolucionado la forma en que nos comunicamos y accedemos a la información. Gracias a herramientas que facilitan y mejoran nuestros procesos, nuestra productividad y la toma de decisiones, que a través de datos nos permiten reducir la "subjetividad" que existía en algunos campos, como podría ser la decisión por parte de una empresa de implantarse o no a otro país.



La tecnología hoy en día permite medir si esta implantación tendrá éxito o no, mide índices de población, de capacitación, etc. Y, a partir de logaritmos predictivos, se puede conocer si las personas que se están reclutando se alinean o no a la empresa de forma productiva y eficiente.

Sin embargo, este hecho no serviría de nada, sino se tiene en cuenta el factor humano, ya que lo importante no es la tecnología en sí misma, si no como los usuarios la adoptan y utilizan, es decir cómo usan estas herramientas para su vida diaria.

Muchos de los fracasos en implantaciones tecnológicas son debido a que ésta es percibida por los usuarios (ciudadanos, empleados de una empresa, etc.), como lejana.

Este es un reto fundamental, no es la tecnología en sí misma que evoluciona, sino como ésta se vuelve amigable para los usuarios, este es el principal reto que se debería trabajar.

### **¿Cómo está determinando la tecnología el desarrollo de las ciudades?**

La tecnología contribuye al desarrollo de las ciudades haciéndolas más eficientes, mejor conectadas, más inclusivas y más respetuosas con el medio ambiente. Sin embargo, lo que hay que generar es un impacto positivo en los ciudadanos y que éstos entiendan y se sumen al desarrollo de las mismas.

Por ejemplo en Barcelona siendo una "Smart City", hay muchos de sus ciudadanos que, en su día a día, no conocen las ventajas que les ofrece esta tecnología y que tienen a su alcance, afectando esta premisa también al desarrollo local.

Hay empresas pequeñas de barrio, por ejemplo, que no son conscientes de cómo una smart city puede ayudarles a mejorar la productividad de su negocio, la eficiencia o su impacto de forma local en la población.

Pienso que este conocimiento es lo que es necesario, nos falta democratizar esta cultura para que las personas puedan evidenciar que existe esta ventaja y lo puedan asumir.

El verdadero desarrollo está en esto y un ejemplo claro lo encontramos en los países asiáticos, tienen una tecnología de punta, sus escuelas, ayuntamientos, habitantes... usan la tecnología en su vida diaria, la mayoría son "heavy users" y saben sacar provecho de la tecnología que está a su alcance.

### **¿Puede la tecnología contribuir a paliar las desigualdades sociales?**

Hablamos de un tema extremadamente complejo que no depende sólo de la tecnología, sino que se añaden otros factores externos muy relevantes como es la visión de los propios de gobiernos y su apuesta por nuevas políticas públicas que fomenten el desarrollo de infraestructuras, la capacitación y formación de personas.

La propia aceptación y el propio ecosistema en el que conviven estas tecnologías determina conseguir o no este objetivo.

El caso de Colombia, por ejemplo, en el Mobile World Congress de hace 4 o 5 años, apuntaron que Colombia sería el país de habla hispana con las mejores infraestructuras 5G, por delante de España o México. Mi visión es que está bien generar infraestructuras, pero si las personas no las usan o no las conocen, no sirven de nada.

La tecnología puede ayudar a paliar, puede ser un pilar, pero sobre todo en países en desarrollo existen otras

prioridades que no necesariamente es la tecnología puntera.

En el caso de África, las grandes distancias existentes entre poblaciones y las carencias tecnológicas, hacen más necesario que los móviles tengan batería suficientemente de larga duración más que tener un Smartphone. Por este motivo, teléfonos móviles que en Europa estaban ya sin uso de banda 2G, se están utilizando allí.

Es importante conocer y medir qué es exactamente lo que se quiere implantar, la tecnología adecuada a un territorio. Acostumbramos a pensar que lo novedoso, y sobre todo lo necesario es lo que ocurre en el primer mundo, cuando no es así. Lo importante es adaptarse a las diferentes realidades en cuanto a infraestructuras y a la población a la que nos queremos dirigir.

**MásqueLearning está trabajando actualmente en el proyecto [Pintando historias: Un movimiento para una Smart Social City](#) [3]. [4]**

**¿Cuál es el reto de este proyecto? ¿Qué valores quieren transmitir? ¿Quién debería estar interesado en este proyecto?**

El reto del proyecto es recuperar la memoria histórica de las ciudades.

Trabajamos uniendo generaciones a través de la creatividad y la diversidad cultural.

El funcionamiento es que vamos a casals de avis, lugares públicos emblemáticos, etc. donde encontramos a personas mayores que a través del juego, ya que les planteamos una serie de actividades, cuentan cómo era la ciudad hace 40 o 50 años, cuando ellos eran jóvenes, a qué olía, a qué respiraba. Qué escuchaban... todo esto es conocimiento que se está perdiendo.

Lo que hacemos es grabar estas historias, el juego nos permite atomizar muy bien las preguntas, por ejemplo: Cómo estabas, qué sentías, cómo era, que había aquí en 1954 (y estamos en la Sagrada Familia), a partir de aquí dejamos que la creatividad de los propios abuelos y abuelas explique la historia según lo que sintió y vivió.

Estas historias se guardan en la nube (nos apoyamos obviamente de la tecnología) y se recuperan más tarde en las escuelas donde son escuchadas por los niños que a su vez, en un proceso creativo pintan la historia contada.

La metodología es de participación, un niño la dibuja, otro la colorea y un tercer niño pone el nombre al dibujo, con lo que estamos trabajando diferentes competencias como puede ser la empatía.

En este proyecto que está en la fase piloto con el Ayuntamiento de l'Hospitalet del Llobregat, nos hemos encontrado como el lenguaje formal ha cambiado. La forma de expresarse de los abuelos es a veces difícil de comprender por los niños.

Otro aspecto que ha salido a la luz en la recolección de datos a parte de la vertiente lingüística es la propia historia. Es decir, la historia que nos llega es a menudo, contada por vencedores o perdedores, aquí la historia es simplemente contada.

Lo que queremos generar es un movimiento ciudadano.

Una vez tenemos el relato y el dibujo, se pasa a las escuelas multimedia y se cuelgan en una app y una página web.

La idea es que los ciudadanos a través de una aplicación móvil, puedan recorrer su ciudad de forma diferente.

Los ciudadanos pueden pasear por las calles de su barrio, por sus monumentos emblemáticos, etc. escuchando la historia de estos lugares contada por personas de su propio barrio y desde un prisma muy diferente.

Actualmente ya está activa la página web [www.pintandohistorias.org](http://www.pintandohistorias.org) [3]

El proyecto que nació en el Ayuntamiento de l'Hospitalet del Llobregat junto a [Masquelearning](#) [5] ha llamado la

---



atención de varios municipios como Girona o en países como Francia o México, así que poco a poco vamos a ir expandiendo esta manera de conocer la historia de la propia ciudad.

Por el momento estamos trabajando en las escuelas con niños, pero queremos abrir el proyecto a otros colectivos y trabajar en temas de igualdad e inmigración.

**Categories:** Entrevistes

- [6]

**URL d'origen:** <https://sciencecorner.diba.cat/news/2018/10/31/entrevista-miguel-abrajam-especialista-proyectos-de-gamification-serious-game-aplica>

**Enllaços:**

- [1] <https://sciencecorner.diba.cat/>
- [2] <https://sciencecorner.diba.cat/members/ciencia>
- [3] <http://www.pintandohistorias.org/>
- [4] <http://www.masquelearning.com/web2014/?p=3207>
- [5] <http://www.masquelearning.com/>
- [6] <https://sciencecorner.diba.cat/node/727>