

TÍTULO DEL LIBRO:

Handbook of Research on Cross-Disciplinary Uses of Gamification in Organizations

TÍTULO DEL CAPÍTULO:

Game-Based Learning for the Acquisition of Transversal Skills: Preventing and Addressing Hate Speech

AUTORES:

Eva Ordóñez-Olmedo, Sergio Albaladejo-Ortega, Marta Pérez-Escolar

EDITORIAL:

IGI Global

NÚMERO DE PÁGINAS DEL CAPÍTULO:

355-380

ISBN:

9781799892236

CITACIÓN:

Ordóñez-Olmedo, E., Albaladejo-Ortega, S., & Pérez-Escolar, M. (2022). Game-Based Learning for the Acquisition of Transversal Skills: Preventing and Addressing Hate Speech. In O. Bernardes, V. Amorim & A. Carrizo (eds.), *Handbook of Research on Cross-Disciplinary Uses of Gamification in Organizations* (pp. 355-380). IGI Global.

ABSTRACT:

Hate speech is increasingly hindering the possibility of raising collective understanding as well as the values of democracy based on mutual respect, tolerance, and equality. For that reason, the main objective of this chapter is to

determine how game-based learning favors the acquisition of transversal competences within the framework of 21st century skills for tackling and addressing hate speech. In doing so, a total of four serious games—*Bury Me, My Love*; *Another Lost Phone: Laura's Story*; *Never Alone*; and *Life is Strange: Episode 2 “Out of Time”*—have been selected to analyze their potential as a learning tool for combating hate speech. To this end, the Octalysis framework serves as a methodology for identifying transversal competences in matters of justice, equity, and emotional intelligence. The main results show that serious games are helpful assets in promoting empathy and other social values and skills that are necessary to combat hate speech in young people.

KEYWORDS:

Competences; education; game-based learning; hate speech; serious games; skills; Octalysis framework

RESUMEN:

Los discursos de odio están obstaculizando cada vez más la posibilidad de alcanzar un entendimiento colectivo, así como de garantizar los valores democráticos basados en el respeto mutuo, la tolerancia y la igualdad. Por esa razón, el objetivo principal de este capítulo es determinar cómo el aprendizaje basado en juegos favorece la adquisición de competencias transversales en el marco de las habilidades del siglo XXI para abordar y enfrentar el discurso de odio. Para ello, se han seleccionado un total de cuatro “serious games” —*Bury Me, My Love*; *Another Lost Phone: Laura's Story*; *Never Alone*; y *Life is Strange: Episode 2 “Out of Time”*— con el fin de analizar su potencial como herramienta de aprendizaje para combatir el discurso de odio. Con este propósito, el marco Octalysis se emplea como metodología para identificar competencias transversales en materia de justicia, equidad e inteligencia emocional. Los principales resultados muestran que los “serious games” son recursos útiles para promover la empatía, así como otros valores y habilidades sociales necesarios para combatir el discurso de odio entre los jóvenes.

PALABRAS CLAVE:

Competencias; educación; aprendizaje basado en juegos; discurso de odio; serious games; habilidades; Octalysis

NOTA:

- DOI del capítulo: 10.4018/978-1-7998-9223-6.ch017
- El capítulo puede adquirirse en: <https://www.igi-global.com/chapter/game-based-learning-for-the-acquisition-of-transversal-skills/296454>

- DOI del libro: 10.4018/978-1-7998-9223-6
- El libro completo puede adquirirse en: <https://www.igi-global.com/book/handbook-research-cross-disciplinary-uses/276508>