

# FOOD FORCE: EL PRIMER VIDEOJUEGO HUMANITARIO

MARÍA VIEITES CASADO

PSICOPEDAGOGA

U nos meses después de la operación de asistencia humanitaria más grande de todos los tiempos a causa del tsunami, el Programa Mundial de Alimentos (PMA) de las Naciones Unidas, presenta este videojuego en el que el objetivo fundamental es hacer llegar ayuda humanitaria a aquellas personas que lo necesitan.

En Food Force, el fin es reconstruir la ficticia isla de Sheylan (diseñada especialmente para reflejar los efectos del hambre y de la guerra en nuestro planeta). El juego posee seis misiones diferentes en las que los niños y niñas se enfrentarán a situaciones de la vida real para hacer llegar los alimentos a la población desfavorecida lo más rápidamente posible. Para ello tendrán que volar en helicóptero en misiones de reconocimiento, negociar con rebeldes armados el paso de un convoy, hacer uso de los alimentos para reconstruir pequeños poblados... Además tendrán que estar atentos a los niveles de nutrición, prevención contra el SIDA, etc. para aumentar la felicidad y la calidad de vida de la población. Cada misión comienza con una breve explicación de la tarea y



un video con el trabajo concreto desarrollado por el Programa Mundial de Alimentos sobre el terreno.

El videojuego está pensado para niños y niñas de entre 8 y 13 años.

Posee también una parte pedagógica orientada a los educadores: "Feeding Minds, Fighting Hunger" (Alimentar mentes para combatir el hambre). En ella encontrarán material suficiente para elaborar sus propias unidades didácticas sobre la existencia y las razones del hambre en el mundo, así como ideas para implicar a la escuela en los proyectos de la ONU.

El formato del videojuego se aparta de la línea tradicional usada para los videojuegos

educativos, y utiliza un formato más atractivo a pantalla completa y con imágenes en 3D. Está diseñado para PC's y Mac's y se puede descargar gratuitamente en [www.food-force.com](http://www.food-force.com)

Actualmente solo está disponible en Inglés pero dado su éxito (más de un millón de descargas en seis semanas) se está planteando su traducción a otros idiomas.

"Los niños en los países desarrollados no saben lo que se siente al irse a dormir con el estómago vacío o vivir con la constante amenaza del hambre" Neil Gallagher, Director de Comunicación del Programa Mundial de Alimentos de las Naciones Unidas. ■