

ANEXO**FORMATO ESTÁNDAR PARA PRESENTAR INFORMACIÓN SOBRE
BUENAS PRÁCTICAS**

1. **Institución:** Nombre de la institución que está implementando la buena práctica:

El **Viceministerio de Transparencia Institucional y Lucha Contra la Corrupción**, dependiente del Ministerio de Justicia y Transparencia Institucional.

2. **Título:** Título de la buena práctica, tema que aborda y materia de la Convención con el que se relaciona:

Título: Videojuego “**Trascender - La Fosa Eterna**”, basado en la Herramienta educativa audiovisual “Trascender”, Videojuego utilizado para la difusión de las Políticas de Transparencia y Prevención.

Temas que aborda: El videojuego es una aventura interactiva que involucra al jugador en la resolución de **dilemas éticos**, influyendo en la progresión del juego y en los resultados finales. Las decisiones afectan el desarrollo del personaje principal y el desenlace de la historia, manteniendo una conexión directa con los valores que el videojuego busca transmitir.

El “Universo Trascender” compuesto por la Trilogía de la serie animada invita a los espectadores (jugadores) a sumergirse en un viaje espiritual y de autodescubrimiento a través de un mundo místico lleno de desafíos y enseñanzas ancestrales y el juego se constituye en la herramienta complementaria perfecta que permite a los niños y niñas aprender de manera interactiva, generando un mayor impacto emocional y cognitivo.

Materia de la convención con el que se relaciona: La materia de la Convención Interamericana Contra la Corrupción (CICC) con la que se relaciona es el Artículo II, Numeral 1 que señala como propósito de la convención *1. Promover y fortalecer el desarrollo, por cada uno de los Estados Parte, de los mecanismos necesarios para prevenir, detectar, sancionar y erradicar la corrupción*; asimismo se tiene al Artículo III, sobre las Medidas preventivas de la CICC en el Numeral 11, que dispone la aplicabilidad de mecanismos de prevención como ser: *“Mecanismos para estimular la participación de la sociedad civil y de las organizaciones no gubernamentales en los esfuerzos destinados a prevenir la corrupción”*.

3. **Descripción de la buena práctica:** Incluir una descripción breve y un resumen de la buena práctica, así como una explicación sobre la razón por la que debe ser considerada como una buena práctica, refiriéndose expresamente a la sustentabilidad de la misma:

La herramienta educativa audiovisual “Trascender – Las 3 Leyes Ancestrales”, “Trascender – La Segunda Tierra” y “Trascender- Los Tejidos de la Vida”, son tres series animadas en 3D con alta calidad de producción realizadas en el Estado Plurinacional de Bolivia. Su propósito es coadyuvar en los procesos educativos de concientización, capacitación y formación en transparencia e integridad y la lucha contra la corrupción, para niñas, niños y adolescentes mediante la enseñanza. Abordan temas que permiten promover y fortalecer los valores de integridad, transparencia y honestidad en niñas, niños y adolescentes, rescatando los saberes ancestrales y su cultura dentro el Estado. La serie es implementada por el Ministerio de Justicia y Transparencia Institucional (MJTI), a través del Viceministerio de Transparencia Institucional y Lucha Contra la Corrupción (VTILCC).

Ahora, se cuenta con la herramienta metodológica del Videojuego Trascender, tiene como núcleo del juego la enseñanza de valores a través de decisiones ético morales. En este Videojuego se presentarán situaciones donde el jugador tendrá que escoger entre diferentes acciones, cuyas consecuencias serán evaluadas en función de la ética y los valores promovidos por el Viceministerio de Transparencia Institucional y Lucha Contra la Corrupción (VTILCC). La mecánica de decisiones fomentará el pensamiento crítico y la reflexión sobre las consecuencias de las acciones. Cada nivel presenta desafíos de combate combinados con dilemas éticos que invitan a la reflexión, manteniendo el ritmo dinámico sin perder el foco en el mensaje.

4. **Razones e importancia:** Expresar las razones por las que se desarrolló la buena práctica. Describir la situación existente antes de la adopción de la buena práctica e identificar el problema o problemas que aborda:

Los instrumentos internacionales, reconocen que la lucha efectiva y decidida contra la corrupción requiere la implementación de instrumentos de prevención y lucha contra la corrupción dirigida al sistema educativo. La Constitución Política del Estado Plurinacional de Bolivia, reconoce la importancia de formar seres humanos con valores, integridad y compromiso con el Estado en la lucha contra la corrupción en todas sus facetas, razón por la cual la Política Plurinacional de Lucha Contra la Corrupción “*Hacia una gestión pública digitalizada y transparente*”, aprobada mediante Decreto Supremo N°4872 de 2 de febrero de 2023 en su Línea de Acción 3, determina la formación en valores de ética y transparencia desde la educación, superior y profesional.

En cumplimiento a este aspecto normativo el Viceministerio de Transparencia Institucional y Lucha Contra la Corrupción (VTILCC), contempla la promoción y difusión de valores humanos y éticos mediante el Videojuego Trascender, que es educativo, interactivo y entretenido dirigido a niñas, niños, adolescentes, con la finalidad de fortalecer los valores que se manifiestan en la trilogía del Trascender.

5. **Enfoque:** ¿Cuáles fueron el diseño y la metodología propuestos para aplicar la buena práctica? ¿Qué se consideró para su diseño y metodología? ¿Se tomaron en cuenta experiencias en otros países? ¿Se utilizó una legislación modelo?:

El diseño y la metodología responden a fortalecer procesos educativos formativos de prevención de la corrupción, utilizando herramientas innovadoras como el Videojuego Trascender, que es una herramienta educativa para niños y adolescentes de entre 8 y 16 años, centrado en dilemas éticos para la enseñanza de valores como la honestidad, integridad y transparencia. El videojuego es parte del universo visual y narrativo de la serie animada TRASCENDER.

La decisión de combinar acción y reflexión en el diseño del Videojuego Trascender responde a nuestra experiencia previa con juegos educativos. Hemos observado que los jugadores, especialmente públicos más jóvenes, pierden interés rápidamente cuando el enfoque es puramente educativo. Al incluir mecánicas de acciones dinámicas y entretenidas, logramos mantener el interés del jugador mientras transmitimos mensajes de valores de forma orgánica y efectiva.

El uso de un videojuego como herramienta educativa para la transmisión de valores en la educación primaria se sustenta en varios factores pedagógicos, psicológicos y tecnológicos que potencian el aprendizaje significativo en los niños. Los videojuegos permiten que los niños aprendan valores de manera práctica y contextualizada, experimentando las consecuencias de sus acciones dentro de un entorno seguro y controlado.

A diferencia de métodos tradicionales, los videojuegos capturan la atención de los estudiantes, fomentando una participación activa y motivación intrínseca para aprender. Además, los maestros

pueden utilizar el videojuego como un recurso didáctico para reforzar conceptos de manera lúdica, integrándolo con actividades en el aula para consolidar los valores enseñados. En un contexto marcado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), los jóvenes y niños utilizan cada vez más dispositivos móviles y han dejado en gran medida los juegos físicos, lo que brinda nuevas oportunidades para integrar el aprendizaje en entornos digitales familiares para ellos.

6. Implementación: ¿Cómo se está implementando la buena práctica? ¿Cuáles fueron los recursos financieros y humanos necesarios para su implementación?:

A partir del 10 de febrero de 2025, se está socializando el Videojuego Trascender, a través de difusiones presenciales en:

- a) Unidades Educativas del subsistema de educación regular a nivel nacional;
- b) Gobiernos Autónomos Municipales y Departamentales donde se realicen las Brigadas de prevención y lucha contra la corrupción; y,
- c) Ferias, actividades, talleres, seminarios donde se cuente con población de niñas, niños y adolescentes.

El Videojuego Trascender se difunde a través medios y/o plataformas virtuales, cuenta con una estructura multiplataforma y está diseñado para funcionar tanto en dispositivos móviles como en PC, se encuentra disponible en:

- a) Google Play Store, en el link:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.FirebotStudio.TrascenderFosa>
- b) Para PC, en el link:
https://drive.google.com/drive/folders/1TX4YiVS5nYaBOqYI8kk868O_iIB8zro6?usp=sharing

7. Resultado: ¿Cuál es el resultado final o el resultado final esperado de la implementación de la buena práctica? ¿Cuáles han sido los beneficios o experiencias exitosas? ¿Se han enfrentado los problemas identificados que dieron origen a la implementación de la buena práctica? ¿Cuál ha sido su impacto?¹:

El día de su lanzamiento, se ha socializado en cuatro unidades educativas: Unidad Educativa La Paz "A", Unidad Educativa Emeterio Villamil de Rada, Unidad Educativa René Barrientos Ortuño (Villa Armonía), Unidad Educativa Alonso de Mendoza), resultado de la misma más de 700 estudiantes fueron espectadores de la miniserie "Trascender" y también jugando participaron en el Videojuego, una experiencia que tiene como objetivo, a través de la distracción, focalizar ideas y conceptos importantes respecto a la transparencia como valor humano.

El Videojuego Trascender está disponible a través medios y/o plataformas virtuales, cuenta con una estructura multiplataforma, que está diseñado para funcionar tanto en dispositivos móviles como en ordenadores personales o PC, a fin de alcanzar a la mayor cantidad de población objetivo que son las niñas, niños y adolescentes, entre los 8 a 16 años.

8. Potencial para cooperación técnica: ¿Puede la buena práctica ser adaptada y servir a otros países? ¿Podía brindar asistencia técnica a otros países para la implementación de la misma? Indicar el punto de contacto de la entidad que podría brindar esta asistencia:

¹ Por ejemplo, prácticas que puedan generar un cambio de conducta, comportamiento de una población o institución.
DLCI02424S01

El videojuego tiene el potencial de difundirse y aplicarse tanto a nivel nacional como internacional, ya que muchos países de la región comparten principios y valores éticos ancestrales y morales. Además, al estar disponible en plataformas digitales globales como Play Store para dispositivos Android y Microsoft Store para computadoras, se convierte en una herramienta ideal para promover estos valores éticos en una audiencia más amplia.

9. **Seguimiento:** ¿Quién o qué grupos se encargarán de dar seguimiento a la implementación de la buena práctica? ¿Cómo se vigilará su implementación? ¿Habrán informe de seguimiento?

La instancia encargada de hacer seguimiento a la difusión del Videojuego Trascender, es el Ministerio de Justicia y Transparencia Institucional (MJTI), a través del **Viceministerio de Transparencia Institucional y Lucha Contra la Corrupción (VTILCC)**, mediante Informes sobre los resultados de la difusión del Videojuego Trascender a nivel nacional e internacional.

10. **Lecciones aprendidas:** ¿Cuáles han sido algunas de las lecciones aprendidas de la implementación de la buena práctica? ¿Cuáles han sido los desafíos para la implementación de la buena práctica?:

El videojuego Trascender está diseñado para niñas, niños y adolescentes de entre 8 y 16 años, con un enfoque en dilemas éticos para fomentar valores como la honestidad, la integridad y la transparencia. Formará parte del universo visual y narrativo de la serie animada TRASCENDER y está disponible para dispositivos móviles y PC, cumpliendo los estándares de calidad necesarios para su publicación en Google Play Store. Asimismo, corresponde señalar que se ha optado por el formato de juego móvil debido a la disminución en el uso de juegos físicos y porque el videojuego, al ofrecer una experiencia interactiva, es una herramienta más eficaz para la enseñanza, facilitando que los niños asimilen mejor los conceptos a través de la práctica y la participación activa.

Con la implementación de un Videojuego se pretende buscar:

- a) Una Educación Interactiva: Crear un entorno interactivo donde los jugadores puedan aprender y experimentar los valores ético-culturales de manera dinámica y palpable.
- b) Ampliar el Alcance: Llegar a un público más amplio, incluyendo jóvenes y adultos, que pueden beneficiarse del formato interactivo para internalizar los valores promovidos por la serie.
- c) Refuerzo de Aprendizajes: Utilizar la interactividad del videojuego para reforzar y consolidar los aprendizajes obtenidos a través de la serie animada.

11. **Documentos:** ¿Dónde puede encontrarse más información sobre la buena práctica? (por ejemplo, enlaces en Internet):

El Videojuego Trascender descargar de:

- a) playstore: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.FirebotStudio.TrascenderFosa>
- b) PC: https://drive.google.com/drive/folders/1TX4YiVS5nYaBOqYI8kk868O_iIB8zro6?usp=sharing
- c) Observatorio Ciudadano de Transparencia: <https://observatorio.gob.bo/#/>

12. **Contacto:** Con quién comunicarse para recibir mayor información:

Dra. Julia Susana Ríos Laguna, Viceministra de Transparencia Institucional y Lucha Contra la Corrupción. Asimismo, correo electrónico: ríos.susy@gmail.com; y, teléfono: +591 2 2158900 int. 2800.