



Gamify youR yOuth Work

Plan de estudios
sobre la gamificación
en el trabajo con jóvenes

Gamify youR yOuth Work



Número de proyecto: no. 101052049

Convocatoria: ERASMUS-YOUTH-2021-CB

Fecha de inicio del proyecto: 01.01.2022

Fecha final del proyecto: 31.12.2023



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



"Financiado por la Unión Europea y cofinanciado por el Ministerio de Administración Pública de Montenegro. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA), o el Ministerio de Administraciones Públicas. Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos."

Contenido

CONTENIDO	PÁGINA
MÓDULO 01: Introducción a la Gamificación	2
MÓDULO 02: Gamificación en el trabajo juvenil y la educación no formal	10
MÓDULO 03: Gamificación en el trabajo juvenil y la educación no formal (ejemplos específicos y estudios de casos exitosos)	22
MÓDULO 04: Planificación de la gamificación. Cómo planificar eficazmente las actividades de gamificación (¿qué, por qué, cómo?)	35
MÓDULO 05: Herramientas prácticas para la creación de actividades de gamificación	45
MÓDULO 06: Métodos de evaluación y evaluación de la gamificación (insignias, autoevaluación, cuestionarios, etc.)	64



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



GROW: Plan de estudios sobre la gamificación en el trabajo juvenil

MÓDULO 01: Introducción a la Gamificación

INTRODUCCIÓN

Este módulo está diseñado como una introducción a la gamificación, sus principales elementos y los beneficios de su uso en diferentes entornos y situaciones.

El módulo contiene una breve parte teórica seguida de ejercicios que se pueden utilizar en Formación de Formadores, o capacitaciones para trabajadores juveniles y educadores. El módulo finaliza con un conjunto de actividades de aprendizaje y autoevaluación autodirigidas.

El objetivo de este módulo es lograr los siguientes resultados de aprendizaje:

TEMA	Conocimiento	Habilidades	Actitud
Introducción a la gamificación (¿qué es? ¿Cuáles son sus principales elementos? ¿Cuáles son los beneficios?)	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento y comprensión de la "Gamificación" • Familiarización con las formas y configuraciones en las que se puede utilizar la gamificación • Conocimiento del uso y beneficios de la gamificación 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para explicar qué es la gamificación a otros trabajadores/educadores juveniles, etc. • Capacidad para sacar conclusiones sobre lo que constituye la gamificación y lo que no 	<ul style="list-style-type: none"> • Ser más abierto a utilizar métodos de gamificación en diferentes configuraciones • Toma conciencia de la utilidad de la gamificación en diferentes entornos

PARTE 01. TEORÍA CORTA

1.1 ¿Qué es la gamificación?

1.1.1 Definición de Gamificación

El término gamificación es una palabra relativamente nueva que hizo su aparición en los diccionarios ingleses a principios del siglo XXI. Hay diferentes definiciones de gamificación. Por ejemplo, el diccionario de estudiantes de Oxford define la gamificación como: el uso de elementos de juego-juego en otra actividad, generalmente con el fin de hacer que esa actividad sea más interesante, mientras que el diccionario de Cambridge como la práctica de hacer actividades más como juegos con el fin de hacerlos más interesantes o agradables. Sin embargo, la definición con la que la mayoría de las fuentes parecen estar de acuerdo, es que la gamificación es simplemente el uso de elementos de diseño de juegos y principios del juego en contextos que no son de juego.

Independientemente de que el término sea relativamente nuevo, la idea es agregar elementos de juego, como puntos, insignias, tablas de clasificación, misiones, historias, etc. Un gran ejemplo de gamificación es el sistema de insignias que usan los scouts, donde éstos necesitan completar ciertas actividades/tareas para ganar sus insignias (orientación, pesca, camping, etc.).



Además, las empresas han estado utilizando estrategias de gamificación para promocionar sus productos durante años, utilizando sistemas de puntos, premios de lealtad o niveles de membresía, donde cuanto más use un servicio/producto, mayor será el nivel y por tanto se consiguen más beneficios (consulte tarjetas de viajero frecuente).

Imagen 1: Fuente: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Gamification-in-business-illustration-web.jpg>
de <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Gamification-in-business-illustration-web.jpg>



1.1.2. Elementos del juego en la gamificación

En un artículo de conferencia presentado en 2019 durante la 19ª Conferencia Internacional sobre Tecnologías de Aprendizaje Avanzado, Toda y colegas hicieron una lista de 21 elementos del juego que se pueden utilizar en la gamificación con fines educativos.

Después de extensas investigaciones y consultas con expertos, Toda (2019) propuso una taxonomía que comprende 21 elementos del juego (como se ve en la imagen 2 anterior) y su descripción (véase el cuadro I).

Lo que es muy importante recordar es que aunque la gamificación utiliza elementos del juego en configuraciones de no-juego y no debe confundirse con el aprendizaje basado en juegos, que utiliza juegos preexistentes o especialmente desarrollados para alcanzar los resultados de aprendizaje deseados.

La gamificación se utiliza principalmente como una herramienta para aumentar el compromiso y la motivación de los usuarios/aprendices. Al establecer metas específicas a alcanzar, insignias a ganar, niveles a conquistar; los usuarios están más inclinados a trabajar para lograr estos objetivos.

Tomemos por ejemplo la plataforma de aprendizaje Duolingo. Es principalmente una plataforma que ayuda a sus usuarios a aprender un idioma extranjero. Anima a los usuarios a utilizar más la plataforma al hacer que los usuarios pasen niveles, compitan en desafíos, ganen insignias después de cada logro (es decir, tras completar conjuntos de historias o aprender XX de nuevas palabras, etc.), y tener una función de transmisión diaria que cuenta los días de juego continuo. Todos estos son elementos que hacen más divertido el uso de la plataforma y motivan a los usuarios a seguir utilizando la app.

Otra cosa que se debe tener en cuenta al diseñar o usar la gamificación es que el «reconocimiento» o, en otras palabras, la retroalimentación es un elemento que no debe subestimarse, sino que debe ser parte de cualquier planificación de actividades de gamificación. La retroalimentación directa ya sea positiva o negativa (puede ser un mensaje corto, una insignia, un simple reconocimiento de un trabajo bien hecho o de la necesidad de volver a intentarlo) es crucial, ya que permite a los usuarios monitorear su progreso y motivarlos a completar sus tareas y alcanzar sus objetivos.

1.1.3. Beneficios de la gamificación

La gamificación se utiliza en muchos entornos diferentes y no sin razón. Vemos que se utiliza en marketing, fitness, educación y capacitación, salud, entornos corporativos, diferentes aplicaciones y sitios web en línea, etc.

La gamificación es una herramienta que ayuda a **aumentar la motivación y el compromiso de los usuarios**, ya que juega con la naturaleza competitiva de las personas, así como la necesidad de logro, reconocimiento y autoexpresión. En cierto modo, la gamificación da a los usuarios control sobre el proceso, así como retroalimentación directa sobre su progreso y utiliza desafíos o competencia con otros usuarios para aumentar su motivación para completar sus «tareas».

Además, la gamificación **hace que el proceso sea divertido**. Ya sea que su uso en el proceso de aprendizaje, donde los estudiantes necesitan alcanzar objetivos de aprendizaje específicos, en marketing, donde los consumidores necesitan, por ejemplo, recopilar puntos, o en los negocios, donde los empleados son desafíos para alcanzar objetivos de rendimiento específicos, la gamificación puede hacer que el proceso sea más divertido.

Otro gran beneficio en la gamificación es que tiene objetivos **específicos**. La gamificación ayuda a guiar a los usuarios a dónde deben ir a continuación.

El aumento de la autoestima y la satisfacción del proceso puede ser otro gran beneficio de la gamificación. El usuario puede tener una visión inmediata de su progreso (subir de nivel, ganar insignias, alcanzar metas) y ese sentido de logro ayuda a mantener viva la motivación. Incluso en casos de fracaso, los usuarios parecen estar más motivados para intentar de nuevo con el fin de lograr los objetivos/tareas.

Por último, la **retroalimentación y el reconocimiento** son aspectos importantes de la gamificación, como se describe anteriormente. Permite a los usuarios rastrear su rendimiento, pero también sentir que sus logros se reconocen instantáneamente.

Parte 02: INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN — ACTIVIDAD DE FORMACIÓN

Esta parte del módulo contiene una actividad de aprendizaje integral sobre la introducción a la gamificación, diseñada para ser utilizada en la formación de formadores (“ToT” de sus siglas en inglés) o la formación de trabajadores/educadores juveniles. El objetivo de esta actividad es ayudar a los alumnos a comprender mejor el término gamificación y sus elementos.

TÍTULO DE LA SESIÓN	INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN
Longitud aproximada	1 hora y 30 minutos
Tamaño del grupo	hasta 30 participantes
Equipo, materiales y espacio necesarios	<p>Papel A4 Papel de flipchart Bolígrafos Marcadores de colores Revistas Tijeras Pegamento Cinta adhesiva Acceso a Internet Computadoras portátiles/smartphones Proyector/pantalla Un espacio amplio Mesas (al menos tantos como los grupos formados) y presidentes</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Apoyar a los participantes en la comprensión de la gamificación y su uso en diferentes entornos • Para ayudar a los participantes a descubrir formas creativas de cómo se puede usar la gamificación • Para que los participantes estén más abiertos a usar la gamificación en las actividades que implementan
Descripción detallada	<p>La sesión se divide en diferentes partes.</p> <p>Parte 01: Introducción a la gamificación (20 minutos)</p> <p>Paso 01: El facilitador presenta la sesión a los participantes. Él/ella puede empezar diciendo...</p> <p>Buenos días. En esta sesión, vamos a familiarizarnos más con el término gamificación, sus elementos y sus usos.</p>

Descripción detallada

Paso 02: Proyección del video: ¿Qué es la Gamificación?

https://www.youtube.com/watch?v=Gh5D1Qu774&ab_channel=HClGames

Paso 03: El facilitador dirige una discusión sobre lo que es la gamificación y pregunta a los participantes si saben de algún ejemplo de gamificación.

Parte 02: Comprensión de la Gamificación: Gamificación en diferentes configuraciones (80 minutos)

Paso 01: Dividir a los participantes en grupos de 4-6 personas (5 minutos)

Paso 02: Dar a cada grupo un estudio de caso (véase el anexo 1) y pedirles que digan cómo implementarían la gamificación en esta situación específica. (10 minutos)

Paso 03: En sus grupos, los participantes necesitan idear una estrategia básica de gamificación. Para ello, se les anima a buscar otros ejemplos de gamificación en línea, utilizando sus teléfonos o computadoras portátiles.

Paso 04: Los participantes deben crear una presentación visual de su estrategia, utilizando papeles de flipchart, marcadores de colores, extractos de revistas, etc... (45 minutos para los pasos 3 y 4 juntos)

Paso 05: Cada grupo tiene 3-5 minutos para presentar sus resultados. Deje tiempo al final de todas las presentaciones para comentarios y observaciones sobre las estrategias (20-30 mins)

Parte 03: Sesiones informativas

Es muy importante terminar la sesión con un informe. El facilitador puede hacer preguntas como:

- ¿Cómo fue el proceso de tratar de idear una estrategia de gamificación?
- Después de haber visto todas las presentaciones y haber investigado ejemplos de gamificación en línea, ¿cree que ahora tiene una mejor comprensión de la gamificación?
- ¿En qué se diferencia la gamificación del aprendizaje basado en juegos?
- Si tuvieras que hacer la actividad de nuevo, ¿qué harías de manera diferente?
- ¿Disfrutó de esta actividad? ¿Hay algo que cambiarías o agregarías?

Consejos, recomendaciones para el entrenador/facilitador

Estar presente. Compruebe si los participantes se sienten cómodos y han entendido lo que necesitan hacer.

Si es necesario, déles más materiales para revisar, como los siguientes artículos:

LA DEFINICIÓN DEFINITIVA DE GAMIFICACIÓN (CON 6 EJEMPLOS DEL MUNDO REAL)

<https://www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/>

5 Mejores Ejemplos de Gamificación

<https://www.gamify.com/gamification-blog/examples-of-gamification-with-dr-zachary-fitz-walter?hsLang=en-gu>

Parte 03: Introducción A LA GAMIFICACIÓN — Actividad de Aprendizaje Autodirigido

Esta parte del módulo contiene una actividad de aprendizaje autodirigido que ayudará a los usuarios a consolidar su comprensión de la gamificación y sus elementos.

ACTIVIDAD 01

Después de leer la parte 01 de este módulo y ver los siguientes videos:

GROW videotutoriales: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Otros recursos

Vídeo 01:

https://www.youtube.com/watch?v=_Gh5D1Qu774&ab_channel=HCIGames

Vídeo 02:

https://www.youtube.com/watch?v=5MxNc0fhk20&t=90s&ab_channel=Gamify

Pon a prueba tus conocimientos respondiendo a las preguntas del siguiente cuestionario: <https://grow-project.eu/quiz>

ANEXO 1: FOLLETO DE ACTIVIDAD

Corta las instrucciones y dale un estuche a cada grupo. Estos son meros ejemplos. Puedes adaptarlos o usar los tuyos.

Grupo uno:

Eres una empresa que vende chocolates, y quieres lanzar una campaña de marketing que incluya gamificación. Diseña tu estrategia de gamificación.

Grupo dos:

Usted es un maestro de historia. Este semestre estás enseñando Historia Europea de la Edad Media. Usted quiere involucrar y motivar a sus estudiantes mediante el uso de la gamificación. Diseña tu estrategia de gamificación.

Grupo tres:

Ustedes son trabajadores juveniles y quieren motivar a sus jóvenes a ser voluntarios en actividades comunitarias utilizando la gamificación. Diseña tu estrategia de gamificación.

Grupo cuatro:

Ustedes son formadores y están a punto de impartir una formación sobre el aprendizaje intercultural y la comunicación. Ha diseñado sus sesiones, pero desea utilizar la gamificación como una forma de involucrar mejor a los participantes en el proceso de aprendizaje. Diseña tu estrategia de gamificación.

Grupo cinco:

Usted es el departamento de recursos humanos en una empresa que vende ropa, y desea aumentar la motivación y la productividad de sus empleados que trabajan en el departamento de ventas utilizando la gamificación. Diseña tu estrategia de gamificación.

MÓDULO 02: Gamificación en el trabajo juvenil y la educación no formal

INTRODUCCIÓN

Este módulo está diseñado para actuar como una introducción del término gamificación en el trabajo juvenil, su uso y la concienciación sobre sus beneficios y riesgos.

El módulo contiene una breve parte teórica seguida de ejercicios que se pueden utilizar en la Formación de Formadores, o para la formación de trabajadores juveniles y educadores, y finaliza con una serie de actividades de aprendizaje y autoevaluación autodirigidas.

El objetivo de este módulo es lograr los siguientes resultados de aprendizaje:

TEMA	Conocimiento	Habilidades	Actitud
Gamificación en el trabajo juvenil y la educación no formal (¿Cómo funciona? Beneficios y riesgos).	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento sobre las formas en que se puede utilizar la gamificación en el Trabajo Juvenil y la Educación No Formal (ENF) • Familiarización con los beneficios y los • riesgos del uso de la gamificación en el trabajo juvenil y la ENF 	Capacidad para explicar cómo se puede utilizar la gamificación en el trabajo juvenil y la ENF	Concienciación de la importancia del uso de la gamificación en el trabajo juvenil.

PARTE 01. Gamificación en el trabajo juvenil, beneficios y riesgos

1.1 ¿Qué es la gamificación en el trabajo juvenil y la educación no formal?

1.1.1 El concepto de Gamificación en el trabajo con jóvenes

Incluso sin ser conscientes del «concepto de gamificación», las organizaciones, los trabajadores juveniles y las personas que trabajan con jóvenes constantemente han buscado y utilizado nuevas formas de involucrar a los jóvenes de maneras más interactivas y divertidas. El siglo XXI implica redes sociales, nuevas herramientas de gestión y evaluación de proyectos, elementos de competición, uso de diseños especiales para herramientas y campañas, soluciones digitales, desarrollo de formación específica y programas suplementarios con actividades de icebreaking, Energizers, conocer a cada uno, actividades de networking y ocio, trabajos en equipo, simulaciones y muchos más. Así, la gamificación en el trabajo juvenil y la educación no formal se trata de impulsar las actividades con elementos que pueden ayudar a involucrar al grupo objetivo y mantener su interés en un tema o actividad.

La gamificación en el trabajo juvenil se puede evaluar como una herramienta útil para la realización de actividades varias:

- socialización;
- reunión por pares;
- identificarse con la sociedad;
- identificación de las expectativas;
- demostrar los objetivos a alcanzar;
- vincular las expectativas con los objetivos;
- vincular con los beneficios de la finalización;
- evaluación de los logros obtenidos;
- identificación de nuevas necesidades de desarrollo personal;
- desarrollo de habilidades y competencias blandas;
- contribuciones y apreciación de los demás.



Para lograr los resultados que deseamos, es importante prestar atención a algunos principios:

1. Enfoque práctico. En lugar de dar conocimiento, el aprendizaje haciendo necesita ser promovido.

2. Simulaciones. El «conocimiento para memorizar» debe ser sustituido por el juego de roles, que crea y mejora las habilidades, hábitos y comportamientos. Inicia el proceso de pensamiento independiente, la capacidad de resolución de problemas y la creatividad, que son habilidades necesarias para el mercado futuro.

3. La creatividad. Hay diferentes formas de resolver problemas, y cada enfoque debe analizarse individualmente, no juzgarse. En el caso de los jóvenes, elimina el miedo a la expresión, potencia la iniciativa y permite la creatividad.

4. Retroalimentación. Se pueden tomar prestados diferentes métodos de juegos y aplicaciones digitales para dar retroalimentación significativa sobre el trabajo realizado y motivarlos a hacerlo aún mejor. Permite visualizar el progreso y compararlo con los demás.

5. Componente social. La sinergia se puede alcanzar dentro de una colaboración con otros, y cosas nuevas aprendidas, simplemente discutiendo en un equipo. El autodesarrollo no se puede alcanzar sin la formación práctica de habilidades para la vida.

1.1.2 Elementos del juego y sus funciones

Al igual que cualquier juego, la gamificación utiliza el poder de los juegos e incluye componentes tales como: 1) un objetivo que debe alcanzarse, 2) normas que especifiquen cómo se alcanzará el objetivo, 3) un sistema de retroalimentación que muestre los progresos logrados y 4) el principio de participación voluntaria (que figura en la lista de Jane McGonigal); además de elementos como el tiempo, la competencia, la cooperación, la estructura de recompensas, los niveles, la narración, una curva de interés y la estética, incluidos por Karl Kapp. Los elementos pueden clasificarse de manera más específica o general, dependiendo del autor de esta clasificación.

Una descripción más específica de cada elemento se puede encontrar en el cuadro siguiente:

Elementos del juego	Descripción	Funciones motivacionales
Misiones	Pequeñas tareas que tienen que realizar dentro del juego	Las misiones proporcionan objetivos claros, resaltan las consecuencias de un objetivo y enfatizan la importancia de la acción de un jugador dentro de una situación determinada.
Puntos	Recompensas acumuladas por ciertas actividades durante el juego	Los puntos funcionan como refuerzo positivo inmediato en forma de recompensas sobre todo virtuales, previstas para acciones realizadas.
Insignias	Representaciones visuales de logros que se pueden recopilar dentro del juego	Las insignias muestran el éxito del jugador en forma de símbolos de estado virtual y, por lo tanto, motivan al jugador. Las insignias denotan la identificación del grupo al comunicar experiencias y actividades compartidas, mejorando así el sentimiento de pertenencia. Las insignias también representan una función orientada a objetivos y las competencias del jugador.
Barras de progreso	Retroalimentación sobre el progreso actual del jugador hacia su meta	Tanto las barras de progreso como los gráficos de rendimiento proporcionan retroalimentación. Las barras de progreso muestran la distancia hasta la meta; los gráficos de rendimiento comparan el rendimiento de los jugadores con los anteriores, señalando así las mejoras y fomentando una motivación para lograr el dominio y conocimiento del tema.

Elementos del juego	Descripción	Funciones motivacionales
Gráficos de rendimiento	Retroalimentación sobre el rendimiento del jugador en comparación con sus actuaciones anteriores	Las tablas de clasificación individuales fomentan el sentido de una competencia y motivan el logro. Los jugadores que encabezan la tabla de clasificación pueden sentirse especialmente competentes, mientras que los que están en la parte inferior pueden sentirse desmotivados. Las tablas de clasificación que proporcionan una puntuación pro equipos pueden fomentar una sensación de relación social entre los miembros del equipo, ya que tales tablas de clasificación enfatizan la colaboración necesaria para objetivos compartidos.
Tablas de clasificación	Una lista de todos los jugadores, generalmente clasificados por su éxito	Al ofrecer una variedad de historias significativas, puede surgir un sentimiento de autonomía. Un personaje inspirador puede aumentar los sentimientos positivos. Las historias deben coincidir con los intereses del jugador y despertar la atención al contexto.
Historias significativas	La línea de la historia a través de la que vive el jugador dentro del juego	La opción de elegir entre varios avatares puede fomentar una sensación de autonomía. Al proporcionar una serie de avatares se puede incrementar los sentimientos positivos y los lazos emocionales de los participantes.
Avatares	Representaciones visuales con las que el jugador puede elegir asociarse	La opción de elegir entre varios avatares puede fomentar una sensación de autonomía.

Desarrollo de perfiles	Desarrollo del avatar y sus actitudes	Al proporcionar una serie de avatares se puede incrementar los sentimientos positivos y los lazos emocionales de los participantes.
------------------------	---------------------------------------	---

1.1.3. Beneficios de la gamificación en el trabajo juvenil



La gamificación tiene un gran impacto en la educación no formal y el trabajo juvenil. Nos permite poner la atención en temas difíciles de elaborar y ayuda a discutir y aprender de una manera relativamente fácil. Además, permite que los jóvenes con diferentes orígenes se acerquen entre sí y gracias a la actividad. Se observa que el compromiso es mayor cuando las herramientas de gamificación se integran en el proceso educativo.

Los elementos de gamificación son útiles para los jóvenes que encuentran dificultades en el aprendizaje cognitivo, metodológico o social (aprendizaje lento, falta de organización en el trabajo, resistencia a las reglas, etc.). La gamificación permite a los participantes aprender mejor a través de la repetición, identificar errores de una manera no evidente y ayudar a los jóvenes a comprender mejor su forma de aprender.

IAumentar el compromiso de los estudiantes

Los juegos apelan a nuestro instinto básico para jugar. Los juegos pueden transformar un contenido aburrido en experiencias atractivas e interesantes, pueden alentar la competencia amistosa entre compañeros y pueden llevar a los estudiantes a sentirse orgullosos de completar un curso después de una serie de desafíos y tareas gamificadas. Los estudiantes que son cognitivamente activos, estarán disfrutando del proceso de aprendizaje, y disfrutan de una mayor retención del contenido en respuesta al uso del juego educativo. La actividad física y mental crea experiencias más significativas que procesos de aprendizaje pasivos como hacer clic y escuchar conferencias largas. Además, esta actividad se correlaciona con un mayor compromiso de los empleados y una mayor productividad en el trabajo. La gamificación es una forma de llevar a los estudiantes a querer alcanzar los objetivos de aprendizaje de un curso de formación.

Proporcionar comentarios instantáneos

Una característica necesaria de los juegos es la retroalimentación, ya sea positiva o negativa. Los juegos educativos permiten a los estudiantes progresar, no por casualidad, sino por tener el conocimiento correcto o la respuesta correcta a una pregunta o escenario. Del mismo modo, la falta de conocimiento o una respuesta incorrecta no permite que los estudiantes avancen. Al incorporar retroalimentación instantánea en el juego e incluso vincular esta retroalimentación al resultado del juego, los estudiantes pueden monitorear su progreso a lo largo del juego e incluso pueden sentirse intrínsecamente motivados para completar el juego con éxito. La clasificación y los marcadores ofrecen un mecanismo de retroalimentación adicional, lo que permite a los estudiantes ver cómo se comparan sus resultados con sus compañeros.

Impulse la motivación con características tales como insignias

Las insignias en el contenido de aprendizaje gamificado pueden ser tan simples como cintas virtuales, pegatinas o premios que los estudiantes ganan por completar módulos o tareas dentro del juego. Estas insignias se pueden mostrar en varios lugares, desde dentro del juego, en la intranet de la empresa, o incluso externamente en lugares como LinkedIn. Según Medium, las insignias son cruciales «porque hacen que el usuario se sienta importante y hábil». Las insignias dan a los estudiantes una sensación de finalización, así como un sentido de autoridad, ya que son un símbolo tangible de los logros del alumno.

1.1.4 Riesgos de gamificación en el trabajo juvenil

Como cualquier otra herramienta, la gamificación tiene sus riesgos y no resuelve todas las ineficiencias relacionadas con la actividad. De hecho, puede haber otros problemas aparte de la motivación que deben tenerse en cuenta.



Por ejemplo, un entorno o contenido de aprendizaje deficiente, o la falta de apoyo del facilitador, pueden ser la causa de programas de capacitación y formación de baja calidad. Además, podría desviar el enfoque de la temática de la formación a otras direcciones no relacionadas con el tema.

En otras palabras, si bien la gamificación puede resultar transformadora, a veces puede ser contraproducente. Si no se tiene en consideración la audiencia a quien se dirige y sus necesidades, es posible que se tengan dificultades para lograr los objetivos originales establecidos de la actividad. Teniendo en cuenta estos puntos, el compromiso del alumno no se garantiza solamente añadiendo dinámicas de juego en la formación.

Riesgos de la gamificación en el proceso de educación no formal:

- **Sobre-gamificación o gamificación excesiva**

Si gamificas todo, corres el riesgo de perder resultados de aprendizaje. Los educadores deben ofrecer diferentes aspectos del aprendizaje a través de diferentes metodologías. Junto con la gamificación en la educación, debe haber formación en el aula, seminarios web y cursos de aprendizaje electrónico.

- **Forzar a todos a jugar**

No puedes esperar que todos los estudiantes o alumnos disfruten de la gamificación. Hay personas que tratan seriamente el aprendizaje. Hacerlos jugar en su lugar resultará en experiencias de aprendizaje adversas. Los estudiantes pueden sentirse insatisfechos, confundidos o escépticos.

- **Centrarse demasiado en la diversión**

Mientras te enfocas en hacer tu curso divertido, no te olvides del propósito que persigues. La gamificación y la simulación te ayudan a alcanzar el objetivo de aprendizaje. Ellos no son el objetivo en sí mismos.

- **Desatendiendo la evaluación**

Tienes que hacer un seguimiento del rendimiento y la productividad de tus estudiantes. No se olvide de la evaluación regular de los resultados mientras se persiguen otras técnicas de gamificación. De lo contrario, corres el riesgo de fallar el propósito esencial de aprender y entrenar.



**Parte 02: Gamificación en el trabajo juvenil y la educación no formal —
ACTIVIDAD DE FORMACIÓN**

TÍTULO DE LA SESIÓN	Gamificación en el trabajo juvenil y la educación no formal
Longitud aproximada	1 hour
Tamaño del grupo	hasta 30 participantes
Equipo, materiales y espacio necesarios	Papel A4 Papel de flipchart Bolígrafos Marcadores de colores Cinta adhesiva Gran espacio 4 Mesas y sillas
Objetivos	Acercar el método de gamificación a los participantes y comprender mejor los elementos específicos de la gamificación que apoyan la experiencia de aprendizaje

Detailed description

La sesión se divide en tres partes.

Parte 01: Introducción a la gamificación en el trabajo juvenil (10 minutos)

El facilitador presenta la sesión a los participantes. El facilitador explica cómo se utiliza la gamificación en la educación no formal y por qué se utiliza.

Parte 02: Lluvia de ideas y exploración a través de elementos, beneficios y riesgos de la gamificación en el trabajo juvenil (36 minutos)

Paso 01: Divide a los participantes en 4 grupos (2 min).

Cada grupo debe colocarse en una mesa de debate. Cada «mesa de discusión» debe tener un líder que tome notas mientras discute y es el único que no cambiará de posición.

Paso 02: Cada grupo tiene una pregunta para discutir que se dará como se indica a continuación.

1. ¿Por qué debería utilizarse la gamificación en el trabajo juvenil y en la educación no formal?
2. ¿Qué elementos de los juegos se pueden utilizar en la gamificación?
3. ¿Cuáles son los beneficios de la gamificación en la educación no formal?
4. ¿Cuáles son los riesgos de la gamificación en el trabajo juvenil?

El grupo tiene 3 minutos para responder a la pregunta y tomar notas.

Paso 03: Después de 3 minutos, a excepción del líder del grupo, otros participantes cambian la «mesa de discusión». El grupo uno va al grupo 2 y así sucesivamente, hasta que han estado en las

	<p>cuatro «mesas de discusión». Cada vez, el líder del grupo de la mesa explicará lo que se discutió para que el otro participante dé nuevas opiniones sobre la cuestión. (12 min)</p> <p>Paso 04: Después de terminar de dar opiniones, presentarán las nuevas ideas en un papel de flipchart. El líder lo presentará. (10 min)</p> <p>Paso 05: Cada grupo tiene 3 para presentar sus resultados. (12 min)</p> <p>Parte 03: Sesiones informativas (15 min)</p> <p>Es muy importante terminar la sesión con un informe. El facilitador puede hacer preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> — ¿le resultó difícil expresarse sobre las preguntas relacionadas? — ¿tenías algún desacuerdo con los grupos de discusión? — ¿cree que la gamificación es crucial para la educación no formal? — ¿crees que los beneficios superan los riesgos? — Si vas a utilizar la gamificación en tu trabajo, ¿estarás más consciente de los riesgos? — ¿te sientes ahora capaz de explicar la importancia de la gamificación? — ¿tienes algo que añadir?
<p>Consejos, recomendaciones para el entrenador/facilitador</p>	<p>Asegúrese de que todos los participantes y líderes de grupo hayan entendido lo que necesitan hacer. Es importante que se sientan cómodos para expresarse sobre los temas.</p>

**Parte 03: Gamificación en el trabajo juvenil y la educación no formal —
Materiales para una mejor comprensión**

GROW videotutoriales: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Otros recursos:

Vídeo 01: <https://www.youtube.com/watch?v=haei30lDwHw>

Vídeo 02: <https://www.youtube.com/watch?v=SWPDYhtX96Y>

Vídeo 03: <https://www.youtube.com/watch?v=iQ2we6JcFkl>

**Ponga a prueba sus conocimientos y reflexione sobre la información
obtenida a través de este módulo:** <https://grow-project.eu/quiz>

MÓDULO 03: Gamificación en el trabajo juvenil y la educación no formal (ejemplos específicos y estudios de casos exitosos)

INTRODUCCIÓN

Hay innumerables recursos para mejorar y potenciar el empleo juvenil y hacer que este proceso sea más divertido y efectivo. Este módulo introducirá algunos ejemplos específicos con actividades de gamificación que incluyen el juego de roles, donde se pide a los jóvenes que realicen diversos roles para introducir una competencia saludable y presenten discusiones y debates. La tecnología puede ayudar en gran medida a la implementación de juegos de trabajo juveniles.

El objetivo de este módulo es lograr los siguientes resultados de aprendizaje:

TEMA	Knowledge	Skills	Attitude
Gamificación en el trabajo juvenil y la educación no formal (ejemplos específicos y estudios de casos exitosos)	Conocimientos sobre el uso de la gamificación en el trabajo juvenil y la educación no formal mediante la práctica de ejemplos específicos y estudios de casos exitosos	Capacidad para incluir los elementos de gamificación en actividades relacionadas con el trabajo juvenil y otras actividades de educación no formal.	Estar abiertos a permanecer con una actitud curiosa, adaptable y dispuesta a aprender cosas nuevas mediante el método de gamificación.

PARTE 01. GAMIFICACIÓN EN EL TRABAJO JUVENIL

3.1. Ejemplos específicos y estudios de casos exitosos en el trabajo con jóvenes

3.1.1. Estudio de caso: Uso de juegos de computadora en el trabajo juvenil

Cada vez más, para muchos jóvenes, las redes sociales y los juegos de ordenador son el medio y el espacio social en el que se juntan y hacen nuevos amigos. Es un espacio muy diferente a los centros juveniles, clubes, calles o parques públicos que se contemplan como el contexto en el que se desarrolla el trabajo juvenil. Sin embargo, sin duda es un espacio social en el que los jóvenes se expresan cada vez más, se comprometen entre sí, desarrollan su comprensión del mundo y articulan sus puntos de vista. En este contexto, existe un debate e interés en el concepto de trabajo juvenil virtual o digital. El término «trabajo digital en el ámbito de la juventud» significa utilizar o abordar de forma proactiva los medios y la tecnología digitales en el trabajo juvenil como herramienta o actividad. La intención dentro de esta área de conocimiento es utilizar la tecnología, y cada vez más los juegos y la realidad virtual, como un medio para interactuar con los jóvenes.

Hay muchas maneras diferentes en que los trabajadores juveniles pueden integrar los juegos de ordenador en sus actividades diarias. Gran parte de esto depende de lo que esté buscando lograr y si tiene la confianza suficiente para usar juegos de ordenador. Se pueden utilizar juegos de ordenador para animar e integrar a los jóvenes al entorno de trabajo juvenil, ya sea ofreciendo la disponibilidad de juegos en un centro, o mediante la creación de eventos de juego en línea. Si tienes la intención de llevar los juegos de ordenador a un nivel superior usándolos para hacer trabajo juvenil, lo mejor es que esté bien integrado en un programa premeditado y estructurado.

Hay una serie de puntos a tener en cuenta:

Es mejor dedicar un tiempo a un juego de manera consistente en lugar de usar juegos de ordenador de forma esporádica o para un solo propósito. De esta manera, los juegos se convierten en parte de la rutina del grupo juvenil y de tu relación con ellos.

- Al igual que con cualquier intervención de trabajo juvenil, se tendrá que determinar claramente el propósito del aprendizaje basado en juegos y elegir el enfoque, el juego o los juegos que se pretenden usar.

- Primero debes jugar el juego con tus compañeros para asegurarte de que el aprendizaje se encuentra alineado con tus valores, con lo que deseas lograr y los intereses y habilidades de tu grupo juvenil.
- Cuando usas juegos de esta manera, lo mejor es estructurar el proceso de manera que haya una fase de aprendizaje, una fase de juego y una fase de revisión de las actividades realizadas. Es decir, compartes información sobre un tema, (por ejemplo, el cambio climático) juegas un juego sobre el cambio climático y luego realizas una recapitulación sobre cómo ha sido para el grupo la experiencia, lo que han aprendido y cómo pretenden dar respuesta a ésta. Hay varias maneras de estructurar este proceso, por ejemplo, primero compartir información, y después jugar, hacer una recapitulación y responder. Otra posibilidad es primero compartir información, luego jugar, hacer una recapitulación, compartir más información, jugar de nuevo, recapitulación y finalmente responder. Otra opción es comenzar con el juego como punto de partida para motivar al grupo a aprender y luego seguir compartiendo información y alentándolos a actuar y participar.
- Dentro del aprendizaje basado en juegos informáticos, hay tres enfoques distintos que se utilizan comúnmente tanto en la educación formal y como en la no formal. El primero, juegos con propósito especial, es acceder y utilizar juegos que están especialmente diseñados para el propósito educativo que se pretende. El segundo, los juegos comerciales fuera de la plataforma, es utilizar los juegos convencionales para resaltar un problema. La tercera consiste en facilitar a los jóvenes hacer sus propios juegos de ordenador.



Juegos de Computadora de Propósito Especial

La forma más común de usar juegos de computadora es encontrar juegos personalizados que ya están diseñados para lograr resultados de aprendizaje concretos. Hay muchos juegos basados en el conocimiento que tratan temas comunes como las matemáticas, ciencias, geografía, idiomas, etc. Los juegos de ordenador se utilizan cada vez más para enseñar habilidades en primeros auxilios, ciencias, resolución de conflictos, ingeniería y para fomentar el cambio de comportamiento con respecto, por ejemplo, a la dieta, el reciclaje y la salud mental.

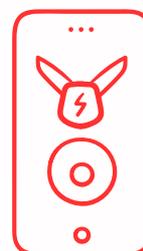
Los juegos de simulación se han utilizado para llamar la atención sobre los conflictos y para fomentar la acción por parte de los jugadores. Darfur is Dying se desarrolló con el fin de poner de relieve el conflicto en Darfur. PeaceMaker, 9/12, War of Mine y War on Terror, todos miran críticamente a la geopolítica y el conflicto. World Climate, World Without Oil, AdaptNation, Never Alone y Bee Simulator son ejemplos de juegos que se están desarrollando para aumentar la conciencia y el compromiso con el cambio climático. Los juegos de ordenador como Papers Please, My Life as a Refugee, Against All Odds y Salaam son juegos sobre migración y refugiados.

En los últimos años, algunas organizaciones de Educación para el Desarrollo han estado experimentando con el uso de la realidad virtual en sus actividades (por ejemplo, Concern Worldwide). El Departamento de Desarrollo Internacional del Reino Unido (DFID) ha colaborado con Google Expeditions en una serie de visitas virtuales de proyectos de ayuda del Reino Unido. Estos pueden exponer a los espectadores a una experiencia inmersiva de un campamento de refugiados sirios, lo que les permite aprender sobre las historias de niños individuales que se han visto obligados a abandonar sus hogares. Nubes Over Sidra de la ONU comparte la historia de Sidra, una refugiada siria que vive en el campamento de Za'atari en Jordania. En el video, el espectador es guiado virtualmente por su mano en un recorrido por el campamento donde viven ella y otros 90.000 refugiados.

Juegos de Realidad Mixta

Otros dos conceptos que son importantes en el contexto del juego contemporáneo son la realidad virtual y la realidad aumentada, denominadas colectivamente como realidad mixta. Estos producen una capa adicional de potencial inmersivo y colaborativo y se han vuelto más accesibles en los últimos años con la actual popularización de los auriculares de realidad virtual y los juegos basados en la ubicación. Los juegos de Realidad Aumentada (AR) son un género que combina el mundo real con la fantasía.

En los últimos tiempos, han aprovechado la tecnología para integrar sin problemas los entornos físicos y generados por computadora en juegos como Pokémon Go. Este juego de AR produjo un mapa de dibujos animados de la ubicación real de los usuarios. Luego superpuso las criaturas Pokémon que el jugador debía perseguir y capturar. Si bien este juego puede parecer bastante frívolo, sus desarrolladores lo concibieron como un juego para promover la actividad física y el bienestar mental. Su popularidad, con 65 millones de jugadores activos mensuales nueve meses después de su lanzamiento, demostró las capacidades técnicas y el nivel de compromiso que tales aplicaciones pueden controlar.



La Realidad Virtual (VR) se ha definido como «un entorno tridimensional generado por un ordenador que puede ser explorado e interactuado por una persona». Esa persona se convierte en parte de este mundo virtual o está inmersa en este entorno y es capaz de manipular objetos o realizar una serie de acciones.

Juegos comerciales que se pueden encontrar fuera de la estantería



Otro enfoque a tomar con el aprendizaje basado en juegos es diseñar el aprendizaje en un juego comercial convencional existente. Minecraft se puede utilizar para proyectos en construcción, diseño, electrónica y codificación. Killers Creed se puede utilizar para explorar la geografía y la historia. Roblox puede presentar oportunidades para participar en la resolución de problemas en matemáticas y negocios. Civilization y las diversas ediciones de Los Sims pueden abordar temas de planificación y sostenibilidad. Para poder utilizar estos juegos, será necesario estar familiarizado con ellos.

Éstos juegos fueron diseñados como entretenimiento, y tendrán que ser moldeados e integrados en un proceso de aprendizaje o desarrollo personal dentro de un contexto de trabajo juvenil. Muchos juegos contienen y fomentan el desarrollo de habilidades y fomentan el aprendizaje en sus módulos, y es posible integrar y añadirlo de manera automática y directa. Es posible crear un grupo para trabajar juntos para recrear su centro juvenil u otros edificios públicos en Minecraft. Y agregar algunos desafíos técnicos: abrir puertas, añadir luces de trabajo, usar ascensores, etc. También se pueden crear grupos para construir una ciudad en Minecraft y decidir dónde se encuentran ciertos edificios. SimCity o Roblox podrían usarse de manera similar.

PARTE 02. GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN NO FORMAL



3.2. Ejemplos específicos y estudios de casos exitosos en la educación no formal

3.2.1. Estudio de caso: Gamificación de la Educación Superior en un Espacio de Aprendizaje Informal (en el contexto de la Transformación Digital de la Educación)

La educación informal es un tipo de educación que no sigue una estructura rígida y no siempre ocurre en la escuela o la universidad. Este término abarca clases individuales bajo la guía de formadores o tutores y cursos de corta duración que persiguen objetivos prácticos a corto plazo. Esta capacitación o conferencias a menudo son impartidas por entidades públicas, voluntarios y universidades, y son gratuitas para los estudiantes.

El aprendizaje informal no clasifica a los estudiantes por edad, habilidades profesionales o intelectuales, y a veces no tiene limitaciones de tiempo y duración. Las instituciones u organizaciones que proporcionan educación informal generalmente no otorgan calificaciones y no realizan una evaluación formal de los logros académicos de los participantes (Tkachenko 2015, p. 304).

Hoy en día, la educación informal está en aumento, ya que el mundo entero ha reconocido sus beneficios. Si bien hace 7-10 años había un puñado de especialistas involucrados en este campo, hoy reconocemos una infraestructura poderosa e integral que trabaja en ello. Las restricciones de cuarentena relacionadas con la respuesta a la pandemia de COVID-19 se han convertido en un catalizador de este increíble cambio. La segunda razón más importante es que el progreso tecnológico y la competencia insta a las empresas a aumentar los requisitos profesionales de entrada para los futuros empleados.

La gamificación en el espacio de aprendizaje informal de la educación superior se centra en utilizar los deseos principales de los estudiantes, promover la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, fomentar el logro y los resultados significativos. Esta eficiencia se explica por dos factores:

- Retroalimentación inmediata. Los niveles de aprobación y algunas mecánicas de «evaluación» permiten al estudiante obtener inmediatamente un análisis de sus resultados. En este caso, el sistema gamificado responde a las acciones objetivo del jugador, da espacio para maniobrar y así es como un estudiante aborda conscientemente la estrategia de aprendizaje. (Werquin, 2012);
- La versatilidad de la mecánica y las formas. Cada estudiante puede tener su prototipo de jugador, un personaje y fortalezas correspondientes, lo que significa que para lograr los mejores resultados, cada estudiante debe estar motivado y participar voluntariamente. La variedad de mecánicas que la gamificación proporciona ayuda a encontrar un enfoque individual para diferentes estudiantes de educación superior (Romi & Schmida, 2009).

Respecto a las formas naturales de adquirir conocimientos y habilidades prácticas, los estudiantes universitarios prefieren la emoción, una historia con una trama, un juego. Estos elementos facilitan la consolidación de la información recibida durante las conferencias. Lo que es especialmente valioso es que un sistema gamificado genera o simula situaciones estresantes o ambiguas que animan a un estudiante a revelar sus reservas intelectuales y psicoemocionales internas. Esta es una práctica reciente de procesos de selección que usan los reclutadores, que no se centra en las calificaciones del estudiante o el diploma (Lepper, 1998).

dirigiendo al estudiante hacia la exploración y la acción independiente. La posibilidad de tomar una decisión e implementarla mientras resuelve un problema, permite al estudiante comprender el significado de la acción «desde dentro». Una elección personal conduce a una acción significativa, y esta secuencia convierte el proceso de aprendizaje en un objetivo vital, que es una condición para un aprendizaje efectivo. El estudiante no se aleja del proceso educativo, como sucede a veces en el caso del aprendizaje formal, sino que, por el contrario, se involucra en él. Ahora un estudiante está motivado a resolver una tarea y esta motivación está relacionada con el contenido interno de la disciplina (Malone & Lepper, 1987, pp. 23-27).

El desarrollo de una actitud consciente hacia el aprendizaje por parte del estudiante implica una acción independiente y responsable, lo que significa que un estudiante acepta las metas y objetivos educativos dentro del espacio de aprendizaje informal. La diferencia entre la comunicación en el entorno educativo informal (plataforma de juegos) y la comunicación educativa formal radica en que la información educativa no solo se transmite en la realidad virtual sino que ofrece acciones para resolver tareas educativas con respecto al objetivo. El conocimiento no se transmite sino que se crea, mientras que el estudiante no se prepara para la actividad profesional práctica, sino que se une a él (Bessmertny & Gaenkova, 2016).

Hoy en día, los formadores y profesores que trabajan en el aprendizaje informal de la educación superior, en colaboración con diseñadores de juegos de ordenador, están desarrollando activamente modelos visuales de aprendizaje informal y programas de capacitación modulares basados en juegos virtuales. Los módulos de juego representan una forma sistemática de dominar el material de aprendizaje, que permite a los estudiantes obtener conocimientos prácticos en varias áreas temáticas (Sylvia, Tang, Wong, Li y Cheng, 2021).

Dado que la gamificación es a menudo preferida sobre otras tecnologías implementadas en el entorno de aprendizaje informal, es necesario identificar y sistematizar las ventajas de la gamificación y las formas de incluir el juego en el sistema de aprendizaje informal:

No	Formas de incluir la gamificación en la educación no formal	Ventajas de la gamificación en la educación no formal
1.	Crear momentos con juegos que apoyen los objetivos de aprendizaje.	Esto permite a los estudiantes el desarrollo del pensamiento y de la agilidad.
2.	Sistema de recompensas en el proceso educativo	<p>A través de la obtención de incentivos para completar la tarea, los estudiantes naturalmente revelan sus mejores habilidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • sistema de puntos y puntuaciones • tabla de puntuación y clasificaciones • tienda interna de premios
3.	Materialización de ideas	Al hacer las ideas tangibles y comprensibles, el maestro simplifica la asimilación del material.
4.	El curso está dividido por niveles de dificultad	Una forma de mantener a un estudiante motivado es hacer visible su progreso. Cada nivel implica superar obstáculos y abordar la complejidad cada vez mayor del contenido.
5.	La práctica domina sobre la teoría	En el espacio de aprendizaje informal gamificado, se supone que los estudiantes no solo deben tener conocimientos, sino también aplicarlos en tareas prácticas (Nicholson, 2012, p. 28).
6.	Fomento de la independencia	<p>La gamificación permite a los estudiantes de educación superior demostrar iniciativa y aprender de su experiencia.</p> <p>Para tener éxito en el estudio, uno necesita considerar cuidadosamente el plan de lecciones para que sea simple, corto y lo más claro posible.</p>

7.	Juegos de rol en el proceso de aprendizaje	En el juego de rol, el estudiante actúa en nombre de su personaje, utiliza los conocimientos y habilidades adquiridos para resolver problemas en una situación no típica. Esta visualización hace que el proceso de aprendizaje sea más emocional, mejorando su calidad y motivando al alumno a seguir los temas uno por uno.
8.	Espíritu de competencia	La gamificación del aprendizaje en el espacio educativo informal de la educación superior implica la rivalidad y confrontación de los estudiantes/jugadores donde todo el mundo trata de alcanzar su objetivo.
9.	Interactividad	Diferentes tipos de pruebas y materiales, simuladores y clases prácticas involucran más activamente al estudiante en el aprendizaje, haciéndolo interesante y más efectivo.
10.	Trabajo en equipo	Los objetivos de aprendizaje, que requieren la cooperación entre grupos de estudiantes, son un buen ejemplo de práctica y un elemento de gamificación. Tales tareas tienen que ser interesantes de realizar, y se trata de creatividad y colaboración entre los estudiantes.
11.	Espacio para el riesgo	Da la posibilidad de animar a un estudiante a jugar dentro de una tarea y no tener miedo de ser castigado por una respuesta incorrecta.
12.	Sistema de plazos	Un estudiante se ve estresado por las limitaciones de tiempo, lo que aumenta su capacidad para retener información y hace posible el aprendizaje intuitivo (Gamificación).
13.	Enfoque basado en casos en el proceso educativo	Enfoque basado en casos en el proceso educativo

La eficiencia de la gamificación dentro del espacio de aprendizaje informal de la educación superior se explica por su capacidad para llenar esas lagunas que posee la educación formal que normalmente se pasan por alto en el aprendizaje convencional, como la interacción y la comunicación efectivas en la comunidad educativa. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que existe el riesgo de que las nuevas habilidades útiles adquiridas por los estudiantes de educación superior a través de la educación informal no sean demandadas en el sistema de educación formal.

Por lo tanto, creemos que las formas progresivas de la educación informal deben inyectarse gradualmente en el tejido de la educación formal al tiempo que se consolidan a nivel legislativo (Tsay, Kofinas, & Luo, 2018). Cabe señalar que el espacio de aprendizaje informal en la educación superior es fundamental para la introducción de técnicas y prácticas de juego en un contexto de no-juego con un propósito educativo. Esto se ve reforzado por el rápido ritmo con el que se implementan y prueban los enfoques innovadores y los métodos de enseñanza, incluido el uso generalizado de juegos de rol, situacionales y otros tipos de juegos.

Conclusión

La educación superior de calidad y asequible es la base sólida para el desarrollo de una sociedad digital progresista y progresista. Los países que entendieron esto en el momento adecuado han construido con éxito un sistema eficaz de educación formal e informal, navegando por sus economías a través de las olas del nuevo mundo tecnológico y abrazando la transformación digital.

Hoy en día, estas son dos partes de un todo, la educación informal ya no se percibe como lo opuesto a lo formal o a su sustituto. Las tecnologías de la información y la comunicación forman parte integrante de la formación profesional de pleno derecho en el centro de enseñanza superior. Ahora, los estudiantes tienen la posibilidad realista de unirse con confianza

Parte 03: GAMIFICACIÓN — ACTIVIDAD DE FORMACIÓN



Esta parte del módulo contiene una actividad de aprendizaje integral sobre la introducción a la gamificación, diseñada para ser utilizada en la formación de formadores (F2F de sus siglas en inglés) o la formación de trabajadores/educadores juveniles. El objetivo de esta actividad es ayudar a los alumnos a comprender mejor el término gamificación y sus elementos.

TÍTULO DE LA SESIÓN	Gamificación en el trabajo juvenil y la educación no formal (ejemplos específicos y estudios de casos de éxito)
Longitud aproximada	1 hour and 15 mins
Tamaño del grupo	hasta 30 participantes
Equipo, materiales y espacio necesarios	Papel A4 Papel de flipchart Bolígrafos Marcadores de colores Revistas Tijeras Pegamento Cinta adhesiva Acceso a Internet Ordenadores portátiles/smartphones Proyector/pantalla Gran espacio Mesas (al menos tantos como los grupos formados) y presidentes

<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Apoyar a los participantes en la comprensión de la gamificación y su uso en diferentes entornos • Ayudar a los participantes a descubrir formas creativas de cómo se puede usar la gamificación • Animar a que los participantes estén más abiertos a usar la gamificación en las actividades que implementan
<p>Descripción detallada</p>	<p>La sesión se divide en diferentes partes.</p> <p>Parte 1) 15 minutos Reflexión sobre la gamificación: repasando los dos casos incluidos en este módulo</p> <p>En esta parte, el facilitador brindará una descripción general de esta sesión e iniciará la sesión con una breve introducción del tema (refiriéndose a los módulos anteriores), y también repasando los casos incluidos en este módulo.</p> <p>Parte 2) 20 minutos: cada participante podrá compartir sus propias prácticas y experiencias con respecto a la gamificación (señalando por qué la usan y por qué no);</p> <p>Paso 1) 5 min - Divida a los participantes en grupos de 4, en una mesa de discusión, y pídale que señalen sus propias prácticas relacionadas con los estudios de casos que se han discutido previamente.</p> <p>Paso 2) 5 min - Cada representante del grupo compartirá con el resto las prácticas mencionadas en su grupo. Mientras tanto, cada grupo tiene que escribir al menos 1 pregunta para el resto de los grupos relacionada con su discusión. Las preguntas tienen que estar relacionadas con el tema.</p> <p>Paso 3) 10 min - Las preguntas deben ser discutidas conjuntamente por todos los grupos.</p> <p>Parte 3) 20 minutos: identificación de nuevos casos de gamificación para usar en el trabajo con jóvenes y la educación no formal. Cada grupo tiene que identificar nuevos casos de gamificación para usarlos en su área de trabajo (dentro de trabajos grupales y educación no formal).</p> <p>Parte 4) 10 min - Elaboración de un plan de trabajo que incluya el nuevo elemento específico de gamificación que los participantes planearán experimentar en su área de trabajo.</p> <p>Parte 5) 10 min - Alimento para el pensamiento: ¿Cuáles pueden ser los puntos clave de esta sesión, ¿Cuáles pueden ser los próximos pasos que pueden tomar estos participantes? Probar el conocimiento adquirido y evaluar las sesiones;</p>

<p>Consejos, recomendaciones para el entrenador/facilitador</p>	<ul style="list-style-type: none">• -Venga preparado y comprenda el significado de este módulo y la sesión como actividad;• -Asegúrese de que todos los participantes conozcan el contexto del módulo;• -Anime a todos los participantes a participar en la sesión;• -Siéntase libre de usar sus propios métodos y herramientas para que las sesiones sean lo más interactivas posible;• -Siéntese libre de presentar nuevas ideas dentro de las líneas de este módulo;
---	---

Parte 04: GAMIFICACIÓN EN EL TRABAJO CON JÓVENES Y EN LA EDUCACIÓN NO FORMAL RECURSOS ÚTILES ADICIONALES

Esta parte del módulo contiene enlaces y recursos útiles que ayudarán a los usuarios a explorar más a fondo otros ejemplos y estudios de caso exitosos.

Gamificación en eLearning artículo: [click here](#)

ANEXO 1: FOLLETO DE ACTIVIDAD

GROW vídeo tutoriales: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Materiales utilizados:

Gamification in the Informal Learning Space of Higher Education (in the Context of the Digital Transformation of Education):

<https://lumenpublishing.com/journals/index.php/po/article/view/4790>

Games-in-Youth-Work-Handbook-FINAL <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2020/11/Games-in-Youth-Work-Handbook-FINAL.pdf>

Gamification in e-learning: What is it? Examples and benefits:

<https://www.easygenerator.com/en/blog/e-learning/gamification-in-elearning/#:~:text=What%20is%20gamification%20in%20e,enabling%20users%20to%20have%20fun.>

Pon a prueba tus conocimientos respondiendo las preguntas del cuestionario

GROW: <https://grow-project.eu/quiz>

MÓDULO 04: Planificación de la gamificación. Cómo planificar eficazmente las actividades de gamificación (¿qué, por qué, cómo?)

INTRODUCCIÓN

Este módulo está dedicado a la planificación efectiva de actividades de la gamificación, la importancia de la planificación y formas de planificar una actividad de gamificación efectiva. Además, este módulo aclarará la diferencia entre la gamificación y el aprendizaje basado en juegos y proporcionará ejercicios que se pueden utilizar en la Formación de Formadores, o formación para trabajadores juveniles y educadores.

El objetivo de este módulo es lograr los siguientes resultados de aprendizaje:

TEMA	Conocimiento	Habilidades	Actitud
<p>Planificación de la gamificación. Cómo planificar eficazmente las actividades de gamificación (¿qué, por qué, cómo?)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos sobre cómo planificar eficazmente las actividades de gamificación online y offline • Familiarización con diferentes actividades de gamificación y su uso 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de adaptación, creación y planificación de actividades de gamificación en función de los objetivos de la formación y las necesidades del grupo destinatario 	<ul style="list-style-type: none"> • Ser más abierto a la introducción o inclusión de actividades de gamificación como parte de una actividad de formación o trabajo juvenil en el ámbito de las ENF, tanto en persona como con el uso de medios digitales



PARTE 01. TEORÍA CORTA

1. ¿Qué es la estrategia de gamificación?

Para planificar actividades de gamificación significativas, puedes comenzar pensando en cómo crear elementos de juego que se alineen con un contexto que no sea del juego. Al perseguir esta estrategia, debes reconocer que la actividad de juego debe ser, por definición, opcional.

Crear un espacio de juego basado en elementos opcionales en lugar de imponer un sistema de puntuación y objetivos a los participantes aumentará las posibilidades de que los participantes entiendan su significado y desarrollen su motivación interna de involucrarse en un contexto de no-juego.

Al diseñar las actividades de gamificación, se fomentará la participación en el juego gracias a la creación de un espacio basado en la información donde los participantes puedan explorar en sus propios términos. Los participantes deben tener el compromiso inicial con un concepto que debería crear anticipación sobre lo que podría suceder, lo que puede después desencadenar en una sorpresa. El participante puede aceptar de manera afectuosa la sorpresa y hacer que le guste y comprender mejor el concepto. En el centro del concepto significativo de gamificación está la creación de un espacio de aprendizaje lúdico basado en la información donde los participantes pueden explorar y encontrar su significado. Esto puede ser un espacio físico o un espacio virtual, pero la idea es la misma: desarrollar un conjunto de mecanismos que se puedan utilizar para jugar (y, por lo tanto, para los juegos) que ayuden al participante a descubrir lo que es interesante y relevante sobre el contexto subyacente del no-juego y conectar eso con sus experiencias, conocimientos y habilidades anteriores. Dado que cada participante está encontrando lo que es significativo para él o ella, cada participante puede quitar aquello que considere de la experiencia de gamificación.

Otro modelo interesante a considerar para la gamificación es el de la ciencia del patio de recreo. Un museo de ciencias contiene exposiciones e interpretaciones, y un participante debe averiguar qué hacer con cada exposición para explorar los principios subyacentes. El museo de ciencias es un excelente ejemplo de un espacio de aprendizaje lúdico. Un problema con los museos de ciencia es que un participante estará ansioso por manipular la exposición, no leerá las instrucciones y terminará perdiendo los conocimientos subyacentes. En el desarrollo de una gamificación que sea significativa, éste desafío estará presente; los jugadores necesitan tener libre elección de acuerdo con los conceptos de juego, pero los diseñadores deben facilitar que los jugadores interesados aprendan más sobre los conceptos subyacentes a la gamificación, la parte de no-juego.

Cuando se trabaja en actividades de gamificación y planificación de la gamificación, es importante aclarar qué no es la gamificación:

- Crear un juego.
- Una caja de herramientas de interactividad
- Agregar puntos e insignias a una actividad y esperar a que se vuelva mágicamente más atractiva
- Un estilo de diseño
- Una cosa fácil de hacer o aprender (una comprensión de la psicología, el comportamiento humano y mucho más entra en ella).
- La solución para todo

La gamificación es una gran herramienta con la que puedes llegar a seguir aspectos que son muy importantes en el trabajo juvenil

- **Motivación:** debido a que la gamificación recompensa a los participantes y los desafía en seguir adelante, están motivados a mejorar o vencer a su competencia.
- **Estudiantes comprometidos:** la clave para el compromiso es la variedad y la interacción. La gamificación es una pequeña porción del pastel de eLearning junto con la narración de historias, escenarios, audio, video, gráficos y aprendizaje social.
- **Autonomía del alumno.** La gamificación permite a los individuos aprender a su propio ritmo y nivel, y aprovecha los motivadores intrínsecos como la competencia, la mejora y la finalización.
- **Comentarios instantáneos.** Los juegos proporcionan retroalimentación a medida que los jugadores demuestran su dominio. Si lo hacen bien, pasarán al siguiente nivel; si no, tienen otra oportunidad de corregir los errores.
- **Aprendizaje social.** La competencia amistosa y la colaboración permiten a los estudiantes forjar nuevas conexiones. Así, un artículo de 2020 en Educational Psychology Review encontró que los estudiantes responden positivamente a la presión social leve cuando compiten con miembros de una comunidad.
- **Conexión Emocional.** La gamificación a menudo utiliza la narración de historias para ayudar a los estudiantes a aplicar lo que han experimentado en situaciones simuladas, lo que crea una conexión emocional (y, a su vez, conexiones neuronales más fuertes).
- **Objetivos significativos.** Subir de nivel y completar juegos les da a los estudiantes metas significativas y tangibles para seguir trabajando.
- **Alivio Cognitivo.** A los cerebros les encanta la multitarea, pero la multitarea puede dañar los esfuerzos realizados en la formación. Los juegos dirigen la atención a la realización de una sola tarea, lo que aumenta el enfoque y reduce la carga cognitiva en el cerebro.

1.2 ¿Cómo planificar la gamificación?

No debe confundirse con el aprendizaje basado en juegos, que pide a los jóvenes que jueguen juegos al servicio de la educación, la gamificación se trata de tomar las características que hacen que los juegos sean tan atractivos y aplicarlos en otros tipos de actividades de aprendizaje. Estas características incluyen cosas como:

- Puntos de experiencia que se acumulan hacia el dominio
- Insignias que recompensan a los jugadores por lograr algo notable
- Tablas de clasificación que muestran cómo los jugadores se enfrentan a la competencia
- Misiones que permiten a los jugadores tomar decisiones significativas
- Puntos de control que marcan el progreso hacia una meta
- Batallas de jefes que presentan un desafío difícil y ponen a prueba las habilidades de los jugadores



1.3. ¿Por qué es importante planificar la gamificación?

Cuando se trata de gamificación, desea despertar mucho interés por parte de los estudiantes, por lo que podría planear una competición en toda la organización. ¿El problema? Si creas una competencia que tiene un alcance demasiado grande, estás obligado a motivar a los que están en la parte superior de la tabla de clasificación, pero es probable que pierdas a aquellos que están constantemente en la parte inferior, sin ninguna posibilidad de subir. En cambio, si planificas competiciones a corto plazo en una variedad de aplicaciones y creas una tabla de clasificación que se restablezca después de una semana aproximadamente, ofreces una oportunidad justa para todos.

A veces ocurre el «intentar demasiado duro» cuando se trata de gamificación, especialmente si estás tan centrado en el aspecto de la diversión que pierdes el enfoque de la formación. Podrías crear el juego más emocionante del mundo, pero si los estudiantes perciben que tiene poco que ver con su formación, podrían deshacerse de él por algo más convencional. Respete el tiempo de sus estudiantes y recuerde que si bien el entretenimiento es importante, la materia debe ser el centro del aprendizaje.

Planificar la formación basada en juegos es genial, a menos que, por supuesto, tus alumnos no entiendan realmente el propósito. Sin objetivos de juego claros, como los objetivos de puntuación y los resultados, los estudiantes podrían perder el interés. Y, sin recompensas claras, como insignias y premios, los estudiantes podrían perder la motivación. Tanto los objetivos como las recompensas deben ser una parte integral de la etapa de planificación y desarrollo del juego.

Parte 02: Planificación de la gamificación. Cómo planificar eficazmente las actividades de gamificación (¿qué, por qué, cómo?)-ACTIVIDAD DE FORMACIÓN

Esta parte del módulo contiene una actividad de aprendizaje integral sobre la planificación de la gamificación. El objetivo de esta actividad es ayudar a los alumnos a comprender mejor cuál es la mejor manera de planificar la gamificación en el trabajo juvenil Y cómo planificarla para lograr la experiencia de aprendizaje.

TÍTULO DE LA SESIÓN	JUGAR A APRENDER
Longitud aproximada	2 hours
Tamaño del grupo	hasta 30 participantes
Equipo, materiales y espacio necesarios	Papel A4 Papel de flipchart Bolígrafos Marcadores de colores Revistas Tijeras Pegamento Cinta adhesiva Acceso a Internet Ordenadores portátiles/smartphones Proyector/pantalla Gran espacio Mesas (al menos tantos como los grupos formados) y presidentes
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Apoyar a los participantes en la comprensión de la gamificación y su uso en diferentes entornos • Comprender la lógica educativa de los juegos y qué métodos posibles pueden utilizar para gamificar la experiencia de aprendizaje y viceversa • Para que los participantes estén más abiertos a usar la gamificación en las actividades que implementan

Introducción/15 minutos

Los facilitadores deben introducir la sesión y proporcionar información teórica sobre los aspectos de aprendizaje de los juegos.

Los participantes deben dividirse en los grupos-5 grupos (6 pax) con la tarea de elegir un juego de la lista proporcionada (los facilitadores deben proporcionar la lista de 10 videojuegos populares) e identificar la posible experiencia de aprendizaje del juego seleccionado.

Recurso para los juegos:

<https://www.ign.com/articles/the-best-100-video-games-of-all-time>

Trabajo en grupo/duración total 1h 15 minutos

Mientras juegas y exploras el juego, reflexiona sobre los elementos y enfoques, extrae los aspectos de aprendizaje y prepara la presentación sobre los siguientes requisitos:

- Enumera los aspectos del juego que son o pueden ser educativos
- ¿Cuál es el tipo de actividad de aprendizaje que puedes desarrollar a partir del juego?
- ¿Cuál es el conocimiento exacto que los jugadores podrían obtener?
- ¿Cuáles son las habilidades que un jugador podría ganar?
- ¿Qué actitudes podría cambiar o adoptar un jugador?
- Describe paso a paso cómo convertiría este juego (o parte de él) en una actividad de aprendizaje con posibles desafíos y defina cómo el juego podría ser utilizado como una actividad educativa
- Haz una lista de lo que elegirías como recompensa a un jugador.

Presentación y feedback/30 min

Descripción detallada

**Consejos,
recomendaciones para el
entrenador/facilitador**

Esté presente. Compruebe si los participantes se sienten cómodos y han entendido lo que necesitan hacer.

Si es necesario, dales más materiales para que lo revisen.

Parte 03: Planificación de la gamificación. Cómo planificar eficazmente las actividades de gamificación (¿qué, por qué, cómo?) - Actividad de aprendizaje autodirigida

Pon a prueba tus conocimientos respondiendo a las preguntas del siguiente cuestionario:

<https://forms.gle/sznwEdX5Y9V3PMFn9>

ANEXO 1: FOLLETO DE ACTIVIDAD

Corta las instrucciones y dale un estuche a cada grupo. Cuando el grupo decide qué juego usarán, les proporcionará más información sobre el juego seleccionado. Esto debe prepararse de antemano. Estos son meros ejemplos. Puedes usar la tuya.

Grupo uno:

Seleccione uno de los juegos propuestos de la lista que le gustaría profundizar e identificar la posible experiencia de aprendizaje. Mientras juegas y exploras el juego, reflexiona sobre los elementos y enfoques, extrae los aspectos de aprendizaje y prepara la presentación sobre los siguientes aspectos:

- Enumera los aspectos del juego que son o pueden ser educativos
- ¿Cuál es el tipo de actividad de aprendizaje que puedes desarrollar a partir del juego?
- ¿Cuál es el conocimiento exacto que los jugadores podrían obtener?
- ¿Cuáles son las habilidades que un jugador podría ganar?
- ¿Qué actitudes podría cambiar o adoptar un jugador?
- Describe paso a paso cómo convertiría este juego (o parte de él) en una actividad de aprendizaje con posibles desafíos y defina cómo el juego podría ser utilizado como una actividad educativa
- Haz una lista de lo que elegirías como recompensa a un jugador.

Lista de juegos:

- | | |
|---|---------------------------------|
| 1. Super Metroid, | 6. Red Dead Redemption 2 |
| 2. La leyenda de Zelda: Un enlace al pasado, | 7. Half-Life 2 |
| 3. Portal 2, | 8. Disco Elysium |
| 4. Super Mario World, | 9. Grand Theft Auto V |
| 5. Efecto de masa 2, | 10. Hades |

Grupo dos:

Seleccione uno de los juegos propuestos de la lista que le gustaría profundizar e identificar la posible experiencia de aprendizaje. Mientras juegas y exploras el juego, reflexiona sobre los elementos y enfoques, extrae los aspectos de aprendizaje y prepara la presentación sobre los siguientes aspectos:

- Enumera los aspectos del juego que son o pueden ser educativos
- ¿Cuál es el tipo de actividad de aprendizaje que puedes desarrollar a partir del juego?
- ¿Cuál es el conocimiento exacto que los jugadores podrían obtener?
- ¿Cuáles son las habilidades que un jugador podría ganar?
- ¿Qué actitudes podría cambiar o adoptar un jugador?
- Describa paso a paso cómo convertiría este juego (o parte de él) en una actividad de aprendizaje con posibles desafíos y defina cómo el juego podría ser utilizado como una actividad educativa
- Haz una lista de lo que elegirías como recompensa a un jugador.

Lista de juegos:

- | | |
|---|------------------------------|
| 1. Super Mario 64 | 6. The Last of Us |
| 2. The Legend of Zelda: Breath of the Wild | 7. BioShock |
| 3. Castlevania: Symphony of the Night | 8. Bloodborne |
| 4. Halo 2 | 9. Undertale |
| 5. The Witcher 3: Wild Hunt | 10. Street Fighter II |

Grupo tres:

Seleccione uno de los juegos propuestos de la lista que le gustaría profundizar e identificar la posible experiencia de aprendizaje. Mientras juegas y exploras el juego, reflexiona sobre los elementos y enfoques, extrae los aspectos de aprendizaje y prepara la presentación sobre los siguientes aspectos:

- Enumera los aspectos del juego que son o pueden ser educativos
- ¿Cuál es el tipo de actividad de aprendizaje que puedes desarrollar a partir del juego?
- ¿Cuál es el conocimiento exacto que los jugadores podrían obtener?
- ¿Cuáles son las habilidades que un jugador podría conseguir?
- ¿Qué actitudes podría cambiar o adoptar un jugador?
- Describa paso a paso cómo convertiría este juego (o parte de él) en una actividad de aprendizaje con posibles desafíos y defina cómo el juego podría ser utilizado como una actividad educativa
- Haz una lista de lo que elegirías como recompensa a un jugador.

Lista de juegos:

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. Super Mario Bros. 3 | 6. Metal Gear Solid 3: Snake Eater |
| 2. Portal | 7. Minecraft |
| 3. Chrono Trigger | 8. The Legend of Zelda: Ocarina of Time |
| 4. God of War | 9. Sid Meier's Civilization IV |
| 5. Half-Life: Alyx | 10. Metal Gear Solid |

Grupo cuatro:

Seleccione uno de los juegos propuestos de la lista que le gustaría profundizar e identificar la posible experiencia de aprendizaje. Mientras juegas y exploras el juego, reflexiona sobre los elementos y enfoques, extrae los aspectos de aprendizaje y prepara la presentación sobre los siguientes aspectos:

- Enumera los aspectos del juego que son o pueden ser educativos
- ¿Cuál es el tipo de actividad de aprendizaje que puedes desarrollar a partir del juego?
- ¿Cuál es el conocimiento exacto que los jugadores podrían obtener?
- ¿Cuáles son las habilidades que un jugador podría ganar?
- ¿Qué actitudes podría cambiar o adoptar un jugador?
- Describa paso a paso cómo convertiría este juego (o parte de él) en una actividad de aprendizaje con posibles desafíos y defina cómo el juego podría ser utilizado como una actividad educativa
- Haz una lista de lo que elegirías como recompensa a un jugador.

Lista de juegos:

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. Super Mario Bros. | 6. Resident Evil 4 |
| 2. Half-Life | 7. Metroid Prime |
| 3. Halo: Combat Evolved | 8. Pokémon Yellow |
| 4. Red Dead Redemption | 9. Star Wars: Knights of the Old Republic |
| 5. Shadow of the Colossus | 10. EarthBound |

Grupo cinco:

Seleccione uno de los juegos propuestos de la lista que le gustaría profundizar e identificar la posible experiencia de aprendizaje. Mientras juegas y exploras el juego, reflexiona sobre los elementos y enfoques, extrae los aspectos de aprendizaje y prepara la presentación sobre los siguientes aspectos:

- Enumera los aspectos del juego que son o pueden ser educativos
- ¿Cuál es el tipo de actividad de aprendizaje que puedes desarrollar a partir del juego?
- ¿Cuál es el conocimiento exacto que los jugadores podrían obtener?
- ¿Cuáles son las habilidades que un jugador podría ganar?
- ¿Qué actitudes podría cambiar o adoptar un jugador?
- Describe paso a paso cómo convertiría este juego (o parte de él) en una actividad de aprendizaje con posibles desafíos y defina cómo el juego podría ser utilizado como una actividad educativa
- Haz una lista de lo que elegirías como recompensa a un jugador.

Lista de juegos:

1. **Tetris**
2. **Doom**
3. **Final Fantasy XIV**
4. **Ms. Pac-Man**
5. **Journey**
6. **Rise of the Tomb Raider**
7. **Super Mario World 2: Yoshi's Island**
8. **SimCity 2000**
9. **Animal Crossing: New Horizons**
10. **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge**

Imagen 1: Fuente: <https://everyonesocial.com/blog/gamification-strategy-tips/>

Imagen 1: Fuente: <https://www.hurix.com/selecting-gamification-services/>

Materiales utilizados:

<https://everyonesocial.com/blog/gamification-strategy-tips/>

<https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>

<https://www.elearninglearning.com/examples/gamification/module/?open-article-id=15365761&article-title=elearning-gamification--how-to-implement-gamification-in-your-learning-strategy&blog-domain=elmllearning.com&blog-title=elearningmind>

https://www.researchgate.net/publication/264129666_Strategies_for_Meaningful_Gamification_Concepts_behind_Transformative_Play_and_Participatory_Museums

MÓDULO 05: Herramientas prácticas para la creación de actividades de gamificación

INTRODUCCIÓN

Este módulo contiene información sobre herramientas prácticas online y offline que son útiles para la creación de actividades de gamificación en el campo del trabajo juvenil.

Contiene una breve introducción teórica de las herramientas seguidas de las actividades relevantes útiles en las capacitaciones para jóvenes trabajadores y educadores.

El objetivo de este módulo es lograr los siguientes resultados de aprendizaje:

TEMA	Conocimiento	Habilidades	Actitud
Herramientas prácticas para la creación de actividades de gamificación	<ul style="list-style-type: none"> Familiarización con herramientas que pueden ayudar a crear actividades de gamificación tanto fuera de línea como en línea 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad para identificar herramientas que puedan apoyar la creación de actividades de gamificación y elegir efectivamente la herramienta que sea más adecuada para los objetivos de la actividad 	<ul style="list-style-type: none"> Disposición a utilizar diferentes herramientas para facilitar la planificación, diseño y creación de actividades de gamificación

PARTE 01. TEORÍA**1. ¿Qué es la herramienta y técnica de gamificación?**

La gamificación se basa en la variedad de herramientas y técnicas que mejoran el compromiso de los estudiantes, su motivación y concentración. El software utilizado en la gamificación consiste en diferentes herramientas y plataformas que permiten aplicar mecanismos de juego a los diferentes contextos de no-juego como el trabajo, la escuela y las actividades no formales. Observando el creciente interés en la gamificación y los componentes gamificados, los diseñadores de aplicaciones y los productores de software crearon muchas herramientas que adoptan características y elementos específicos que ayudan a impulsar la motivación de los estudiantes, el rendimiento de los empleados y el atractivo de las actividades de aprendizaje.

Sin embargo, hay una necesidad de señalar, sin embargo, que la gamificación no se trata solo de la tecnología, sino también del diseño. Por lo tanto, no es necesario que sean entregados online o con el uso de herramientas digitales. Las actividades offline pueden adaptar fácilmente las susceptibilidades del juego para crear una experiencia más atractiva y motivadora. Esto es extremadamente relevante en el aprendizaje no formal e informal que utilizan los trabajadores juveniles y las organizaciones juveniles.

En este módulo, compartimos algunas de las herramientas digitales más útiles, pero también técnicas que introducen las características de gamificación en actividades offline.

1.2 Herramientas digitales para la gamificación**1.2.1 Actionbound (<https://en.actionbound.com/>)**

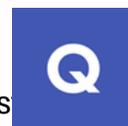
Actionbound es una herramienta útil en la creación de actividades interactivas con grupos de personas en espacios al aire libre. Esta aplicación ofrece la posibilidad de organizar un recorrido educativo por la ciudad, paseo guiado o una divertida búsqueda del tesoro como actividad de unión para un equipo.

Entre muchas opciones, ofrece un modo de prueba con preguntas que permite obtener puntos dentro del número previamente añadido de posibles intentos o penalizaciones por el número de errores o tiempo invertido. La plataforma también permite torneos que tienen lugar entre los miembros de un equipo. Permite agregar fotos y videos que se pueden calificar en la aplicación y son necesarios para seguir adelante con otra tarea. Actionbound permite configurar el paisaje de la búsqueda del tesoro en cualquier lugar, como en ciudades, dirigiendo a los jugadores con sugerencias en los mapas de Google.

Esta herramienta es especialmente interesante para las actividades de team building y los recorridos por la ciudad basados en la gamificación. Introduce un factor competitivo, tablero de puntuación y diversión en aprender sobre los nuevos lugares.

1. Quizlet Live (<https://quizlet.com/>)

Quizlet es una plataforma de aprendizaje que puede ser utilizada tanto por educadores juveniles como por estudiantes para estructurar o mejorar el estudio. Permite practicar y consolidar el contenido a través de tarjetas interactivas, con diagramas (que le permiten marcar la parte de una imagen o ilustración cuyo nombre o término tiene que conocer), con el modo de aprendizaje (con el que la herramienta lleva a cabo un plan de adaptación para que los estudiantes aprendan el contenido en el tiempo programado) o a través de acciones gamificadas como juegos con tiempo y puntuación. El contenido se puede importar. Es posible crear unidades de estudio basadas en notas o documentos existentes en formato de documentos de Word, Excel o Google, por ejemplo.



1.2.3 Pear Deck (<https://www.peardeck.com/googleslides>)



Mejorar el rendimiento de las explicaciones y presentaciones como educadores juveniles es posible. Agregar un toque de gamificación con plataformas como Pear Deck permite a los educadores mejorar el rendimiento de sus explicaciones y presentaciones agregando un toque de gamificación a sus diapositivas de presentación.

Pear Deck es una herramienta de presentación de diapositivas en vivo que funciona con presentaciones de Google Slides o PowerPoint, lo que permite a los estudiantes ver diapositivas en sus propios dispositivos. Mientras dan una lección, los estudiantes pueden recibir contenido como preguntas, imágenes o cualquier tipo de material de apoyo. Su objetivo es hacer que las clases sean bidireccionales para aprovechar al máximo las explicaciones. Los profesores también pueden agregar diapositivas interactivas para solicitar comentarios, hacer una revisión formativa rápida o simplemente ver cómo se sienten sus estudiantes hoy. Cuando los estudiantes responden, sus respuestas pueden ser compartidas anónimamente por el educador para que solo ellos sepan quién envió la respuesta. Esto permite a los estudiantes sentirse seguros respondiendo, sabiendo que un compañero de clase no puede identificarlos para una respuesta incorrecta.

Pear Deck ofrece 5 tipos diferentes de preguntas/respuestas interactivas: 'Respuesta Draggable' (los estudiantes arrastran objetos sobre la diapositiva), 'Respuesta de dibujo' (Los estudiantes dibujan sobre la diapositiva) 'Respuesta libre: Texto' (respuestas largas), «Respuesta gratuita: Número (respuesta numérica) y «Elección múltiple» (cuestionario).

Pear Deck va más allá de ser una herramienta de presentación de diapositivas con el juego de vocabulario de Flashcard Factory. Flashcard Factory permite al educador cargar o crear una lista de palabras y definiciones de vocabulario utilizando sus propias definiciones o extrayéndolas de un diccionario incrustado. Los estudiantes luego se emparejan y se turnan escribiendo oraciones con esas palabras y dibujando una imagen para ilustrar su oración. Ganan puntos para su equipo cuando sus tarjetas son evaluadas al final. Las tarjetas flash se pueden exportar a Quizlet Live para seguir estudiando.



1.2.4 Quizizz (<https://quizizz.com/>)

Quizizz es una aplicación que permite a los educadores gamificar su aula a través del desarrollo de cuestionarios, obteniendo así la atención del estudiante e incluso fomentando el aprendizaje activo. Además, permite a la estudiante autoevaluarse con juegos desafiantes para determinar su conocimiento.

La aplicación permite a los estudiantes tomar cuestionarios relacionados con cualquier tipo de tema, ya sea por turnos o asignados por grupo por los educadores juveniles. Los estudiantes no necesitan registrarse, ya que serán los educadores quienes les proporcionarán acceso a los cuestionarios a través de un pin del juego. Los estudiantes siempre ven el contenido en sus propios dispositivos, ya sean PC, computadoras portátiles, tabletas o teléfonos inteligentes.

Hay cinco tipos de cuestionarios que están disponibles para crear en la plataforma: «Opción múltiple» (cuestionario), «Check-Box» (respuestas múltiples correctas), «Fill-in-the-blanks» (escribir la respuesta en el espacio previsto para ello), «Open-Ended» (respuestas largas) y «Poll» (No hay una respuesta correcta, útil para conocer opiniones). El contenido multimedia como videos o imágenes también se pueden utilizar en los cuestionarios.

El modo de juego está diseñado para fomentar una competencia saludable entre los estudiantes. Se puede elegir el modo de «juego» por cuestionario cuando se inicie una prueba en vivo. Este modo permite a los estudiantes individuales responder a su propio ritmo, pero las puntuaciones pueden agruparse por equipos o también pueden competir individualmente entre sí.

Quizizz ofrece información detallada sobre el nivel de la clase y el nivel del estudiante para cada examen. Utilizando la retroalimentación de los cuestionarios en vivo y las tareas escolares, crea estadísticas centradas tanto en los estudiantes como en la clase. El progreso de cada estudiante puede ser rastreado, se puede determinar el nivel de comprensión de una asignatura y se puede evaluar la curva de aprendizaje para cada tarea.

1.2.5 Socrative (<https://www.socrative.com/>)

Socrative es una aplicación gratuita que permite al educador juvenil motivar a los estudiantes a participar en el aula y realizar un seguimiento de su progreso a través de pruebas de elección múltiple, evaluaciones u otras actividades.

Compatible con cualquier dispositivo (PC, tablet o smartphone), una de sus ventajas es que los estudiantes no tienen que crear un perfil personal para poder utilizar la aplicación; con



el educador teniendo la suya propia, vinculada a una cuenta de correo electrónico, será suficiente.

En cuanto a las actividades disponibles en la aplicación, se ofrecen múltiples opciones: 'Quiz' (cuestionario), 'Space Race' (cuestionario con cuenta atrás) o 'Exit Ticket' (cuestionario con clasificación de resultados). El tipo de respuestas también se puede elegir entre «Elección múltiple» (respuesta múltiple), «Verdadera o Falsa» (verdadera o falsa) y «Respuesta corta» (respuesta corta).

En los tres casos, el educador podrá ver en vivo las respuestas de los estudiantes y, al final de la prueba, podrá revisarlas en un informe que se almacena en la propia aplicación. De esta manera, se puede ver el progreso académico de cada estudiante individualmente, así como ver las preguntas que han fallado para poder volver a revisar el contenido en su caso. Los juegos implementan clasificaciones que se pueden utilizar como una forma de evaluación.

La función Space Race fomenta la rivalidad sana entre los estudiantes. Al hacer que individuos o grupos compitan a través de la pantalla con las respuestas correctas, una evaluación examen se puede transformar en una actividad divertida.

Convirtiéndolo en una carrera entre los participantes, nos aseguramos que haya celebraciones.

También hay dos opciones de pago (Socrative PRO para Primaria y Socrative PRO para Secundaria y Empresas), que incorporan características más avanzadas.

1.2.6 Kahoot (<https://kahoot.com/schools-u/>)



Kahoot es una plataforma gratuita que permite la creación de un juego divertido de aprendizaje en pocos minutos. Kahoot permite elegir entre diferentes formatos, un límite de tiempo para responder y el número de preguntas. También se pueden agregar videos, imágenes y diagramas a las preguntas para incrementar. Además, hay 3 planes de pago que proporcionan características más sofisticadas.

Los Kahoots se juegan mejor en un entorno de grupo. Para unirse a un juego, se necesita un PIN único gestionado por el anfitrión del juego. Los jugadores responden en sus propios dispositivos, mientras que las preguntas se muestran en una pantalla compartida. Uno de sus beneficios es que los estudiantes no necesitan crear un perfil personal para poder utilizar la aplicación. La plataforma es adecuada para cualquier dispositivo (PC, tableta o smartphone). Además, para los juegos en vivo, también se pueden enviar desafíos de kahoot que los jugadores completen a su propio ritmo, por ejemplo, para la tarea o el entrenamiento remoto.

Hay diferentes tipos de preguntas para elegir: «Quiz» (cuestionario) o «verdadero o falso» (verdadero o falso). «Tipo de respuesta» (respuesta corta), «Slider» (adivina el número en un deslizador) y «Puzzle» (poner las respuestas en el orden correcto) son otros tipos de preguntas que forman parte del plan premium.

Después de cada ronda de un cuestionario, se otorgan puntos. Las respuestas correctas y la velocidad proporcionan más puntos. Hay un podio de los 3 mejores jugadores o equipos al final de un juego de kahoot. Esta característica está hecha para jugadores que están constantemente ansiosos por aprender y hacerlo junto con sus compañeros de clase. Los educadores también pueden proporcionar un premio a aquellos que llegan al podio.

1.2.7 Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>)



Mentimeter es una herramienta que fomenta el compromiso de los estudiantes con encuestas en vivo, cuestionarios, preguntas de opción múltiple y nubes de palabras. La plataforma permite crear presentaciones interactivas con un editor en línea fácil de usar. Permite reunir opiniones de la audiencia en la actividad en tiempo real, lo que no solo ahorra tiempo, sino que también permite adaptar la tarea al público. Además, una vez finalizada la presentación, existe la posibilidad de compartir y exportar los resultados para su posterior análisis. Además, estos resultados se pueden comparar con el tiempo para verificar el progreso de sus alumnos.

1.2.8 H5P (<https://h5p.org/>)



H5P es una plataforma para crear y compartir contenido html5 interactivo en el navegador. La plataforma permite crear videos interactivos, cuestionarios, presentaciones de cursos o escenarios de ramificación, lo que introduce características gamificadas en un proceso de autoaprendizaje. Incluye una variedad de contenido (tarjetas de diálogo, crucigramas, arrastrar y soltar palabras, adivinar la respuesta, puntos de acceso de imagen y muchos más) que pueden ser útiles en la construcción no solo de una sola actividad, sino de todo el curso de capacitación para el autoaprendizaje.

1.2.9 Genially (<https://genial.ly/it/>)



La aplicación Genially es una herramienta digital para crear presentaciones interactivas y gráficos. Puede ser útil para trabajar con niños y jóvenes. La herramienta ofrece una variedad de opciones de presentación, como animaciones, cuestionarios y salas de escape con interactividad. El contenido estándar está disponible de forma gratuita.

1.3 Gamificación offline — técnicas

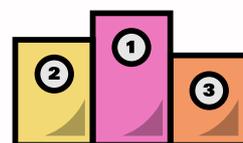


La gamificación se asocia principalmente a las nuevas tecnologías y herramientas digitales. Sin embargo, no hay necesidad de aplicaciones para incorporar la gamificación en diferentes actividades. Hay muchas técnicas que ayudan a ofrecer una mejor experiencia a su público. Además, muchos de estos métodos se utilizan con éxito en muchas actividades no formales e informales, como los bien conocidos rompehielos.

Aquí hay algunos consejos sobre cómo implementar la gamificación en sus actividades:

1. Sistema de insignias

Sistema de insignias es una estructura de símbolos (insignias) que las personas pueden ganar a través de la realización de varias tareas que muestran sus conocimientos y habilidades [1].



El uso de insignias se puede intercambiar por un sistema de puntos. Se da una simple recompensa de progreso y además hace visibles los logros.

2. Sistema de puntos

Es el elemento más típico y conocido de la gamificación. El sistema de puntos da una sensación de logro y recompensa la finalización de la tarea.

3. Entorno competitivo

En la mayoría de los juegos hay un factor de competitividad que crea compromiso y motivación de los jugadores. Crear actividades basadas en la competencia puede ayudar en la construcción de un trabajo en equipo y aumentar el rendimiento de los participantes.

4. Tablas de clasificación

Las tablas de clasificación dan una retroalimentación inmediata y la sensación de competitividad entre los participantes, lo que les permite sentirse orgullosos de sus logros.

5. Historia y narrativas

Agregar estos elementos puede permitir crear actividades interesantes y atractivas, especialmente para los participantes jóvenes.

6. Establecer claramente metas y desafíos

Informe a sus participantes sobre los principales objetivos de la actividad y establezca tareas desafiantes para aumentar su interés.



7. Curiosidad y elemento de sorpresa

El uso de metas/hitos en sus actividades mantendrá a los participantes curiosos sobre los próximos pasos. Del mismo modo, los elementos sorpresa les permiten evitar el aburrimiento y la repetitividad de las tareas.

Las actividades de gamificación offline más típicas son los juegos de simulación y juegos de rol que se pueden utilizar para recopilar diferentes ideas, impulsar el trabajo en equipo, mejorar la comunicación o ayudar en la gestión de conflictos.

Referencias

1. IGI Global (<https://www.igi-global.com/dictionary/badge-system/50941>)
2. <https://hatrabbits.com/en/gamification/>
3. <https://xperienify.com/gamification-tools/>

Parte 02: HERRAMIENTAS PRÁCTICAS PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN — ACTIVIDAD DE FORMACIÓN

Esta parte del módulo se centra en explorar diferentes herramientas prácticas y métodos de gamificación a través de su uso práctico. El objetivo principal de estas actividades es familiarizar a los participantes con una variedad de herramientas y equiparlos con el conocimiento de la creación de actividades con el uso de estas herramientas.



Actionbound

TÍTULO DE LA SESIÓN	HERRAMIENTAS PRÁCTICAS PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN
Longitud aproximada	120 minutos
Tamaño del grupo	hasta 30 participantes
Equipo, materiales y espacio necesarios	Acceso a Internet Teléfonos inteligentes
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizar a los participantes con Actionbound • Apoyar a los participantes en el descubrimiento de nuevas herramientas y formas de uso • Hacer que los participantes se abran en herramientas digitales en sus actividades diarias
Descripción detallada	<p>Parte 01: ¿Qué es Actionbound? (15 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asegúrese de que todos instalaron correctamente la aplicación e iniciaron sesión • Breve explicación del uso de esta aplicación • Preguntas <p>Parte 02: Explora la ciudad (90 minutos)</p> <p>Haz nuevos grupos mixtos y asegúrate de que al menos una persona tenga wifi afuera.</p> <p>City tour con Actionbound — explorando 7 secretos de Bolonia</p> <p>Parte 3: Comentarios, impresiones sobre la ciudad y la app (15 min)</p>
Consejos, recomendaciones para el entrenador/facilitador	

Mentimeter

TÍTULO DE LA SESIÓN	HERRAMIENTAS PRÁCTICAS PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN
Longitud aproximada	70 minutos
Tamaño del grupo	hasta 30 participantes
Equipo, materiales y espacio necesarios	Acceso a Internet Ordenadores portátiles/smartphones Proyector/pantalla Mesas (al menos tantos como los grupos formados) y presidentes
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Para familiarizar a los participantes con Mentimeter • Apoyar a los participantes en el descubrimiento de nuevas herramientas y formas de uso • Hacer que los participantes se abran al uso de herramientas digitales en sus actividades diarias
Descripción detallada	<p>La sesión se divide en diferentes partes.</p> <p>Parte 01: ¿Qué es Mentimeter? (15 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuándo usarlo: Lluvia de ideas, evaluación, cuestionarios, pruebas, para involucrar a la audiencia durante una presentación, para tener retroalimentación inmediata del público • Mostrar las características de la página web: https://www.mentimeter.com/ • Qué saber si participa: Introduzca la parte del código Insertar la respuesta y enviar • Vídeo del tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=on_lb7SP6Go

	<p>Parte 02: Preguntas e impresiones (10 minutos)</p> <p>Permita que los participantes compartan su opinión sobre la herramienta presentada:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Para qué crees que la herramienta es útil? • ¿Cómo puedes usarlo en tus actividades diarias? <p>Parte 03: Trabajo en grupos (25 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dividir a los participantes en grupos de aproximadamente 4-5 personas (5 minutos) • Dar a cada grupo la tarea *diferentes características para cada grupo* (Poll maker, Word Cloud, Quizz, Preguntas y Respuestas, Encuesta) • Dar tiempo a los participantes (20 minutos) para completar las tareas dadas en grupos <p>Parte 04: Presentaciones de los trabajos del grupo y comentarios finales (20 minutos)</p> <p>Pida a cada grupo que presente su trabajo y comente el proceso de preparación de tareas dentro del uso de Mentimeter.</p>
<p>Consejos, recomendaciones para el entrenador/facilitador</p>	<p>Esté presente. Compruebe si los participantes se sienten cómodos y han entendido lo que necesitan hacer.</p>

Genially

TÍTULO DE LA SESIÓN	HERRAMIENTAS PRÁCTICAS PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN
Longitud aproximada	80 min
Tamaño del grupo	hasta 30
Equipo, materiales y espacio necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Laptops/smartphones (al menos 1 por grupo) • Conexión wifi estable • Proyector/Pantallas • Mesas y sillas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Para familiarizar a los participantes con Genially • Apoyar a los participantes en el descubrimiento de nuevas herramientas y formas de uso • Hacer que los participantes se abran en herramientas digitales en sus actividades diarias
Descripción detallada	<p>Parte 1: ¿Qué es Genially? (15 minutos)</p> <p>Posibilidades de uso Características específicas de las diferentes características Cómo gestionar el registro y el uso del sitio web</p> <p>Parte 2: ¡Vamos a explorar! (40 minutos) Cada grupo de participantes recibirá una situación específica en la que se debe crear una tarea usando Genially. Situaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sois activistas ambientales y tratáis concienciar sobre la importancia de la contaminación (u otros problemas específicos) entre los jóvenes. ¿Cómo presentarías tu idea?

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sois un grupo de jóvenes artistas que intentan hacer visible su portafolio en línea. Intenta presentar tu trabajo usando la aplicación. 2. Eres un maestro en la escuela secundaria, inventando un nuevo estilo de enseñanza más atractivo. Elige el tema y prepara una breve tarea mostrándonos tu clase interactiva. 3. Acabas de abrir una empresa de negocios y necesitas encontrar una manera de promover tu trabajo a través de las redes sociales. Intenta crear tu contenido usando esta aplicación. <p style="text-align: center;">Parte 3: Breves presentaciones seguidas de discusión sobre las dificultades y proporcionando a los autores una retroalimentación (25 minutos)</p>
Consejos, recomendaciones para el entrenador/facilitador	Esté presente. Compruebe si los participantes se sienten cómodos y han entendido lo que necesitan hacer.

Socrative

TÍTULO DE LA SESIÓN	HERRAMIENTAS PRÁCTICAS PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN
Tamaño del grupo	85 min
Group size	hasta 30
Equipo, materiales y espacio necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores portátiles/smartphones (al menos 1 por grupo) • Conexión estable a Internet • Proyector/Pantallas • Mesas y sillas

<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Para familiarizar a los participantes con Genially • Apoyar a los participantes en el descubrimiento de nuevas herramientas y formas de uso • Hacer que los participantes se abran en herramientas digitales en sus actividades diarias
<p>Descripción detallada</p>	<p>Parte 1: ¿Qué es Socrative? (25 minutos)</p> <p>Preparar una prueba y dársela a los participantes para resolver desde sus teléfonos inteligentes. El resultado se verá en el gran proyector para que la atmósfera pueda ser competitiva. A través del contenido de prueba explicar las principales características de la aplicación, las posibilidades de uso y discutir sus capacidades para el trabajo juvenil</p> <p>Parte 2: Trabajo en equipo (40 minutos)</p> <p>Los participantes pueden usar su tiempo para explorar la aplicación individualmente y luego tratar de crear una prueba o alguna otra característica por sí mismos en los grupos más pequeños (3-4) sobre un tema de elección.</p> <p>Parte 3: Breves presentaciones seguidas de discusión sobre las dificultades y proporcionando a los autores una retroalimentación (20 minutos)</p>
<p>Consejos, recomendaciones para el entrenador/facilitador</p>	<p>Esté presente. Compruebe si los participantes se sienten cómodos y han entendido lo que necesitan hacer.</p>

Kahoot

TÍTULO DE LA SESIÓN	HERRAMIENTAS PRÁCTICAS PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN
Longitud aproximada	85 min
Tamaño del grupo	hasta 30
Equipo, materiales y espacio necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Laptops/smartphones (al menos 1 por grupo) • Conexión wifi estable • Proyector/Pantallas • Mesas y sillas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Para familiarizar a los participantes con Kahoot • Apoyar a los participantes en el descubrimiento de nuevas herramientas y formas de uso • Hacer que los participantes se abran en herramientas digitales en sus actividades diarias
Descripción detallada	<p style="text-align: center;">Parte 1: ¿Qué es Kahoot? (15 minutos)</p> <p style="text-align: center;">Posibilidades de uso Características específicas de las diferentes características Preguntas</p> <p style="text-align: center;">Parte 2: Preparación de la prueba (40 minutos)</p> <p>Cada grupo nacional de participantes recibirá una tarea para presentar su país a través de un cuestionario que se debe crear utilizando Kahoot. Puedes ser creativo, usar videos, música, imágenes, memes o lo que encuentres adecuado para tu idea.</p> <p style="text-align: center;">Parte 3: Resolver cuestionarios en los mismos equipos nacionales y competir por el pequeño premio (30 minutos)</p>

Consejos, recomendaciones para el entrenador/facilitador	Compruebe si los participantes se sienten cómodos y han entendido lo que necesitan hacer.
--	---

Quizlet

TÍTULO DE LA SESIÓN	HERRAMIENTAS PRÁCTICAS PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN
Longitud aproximada	70 min
Tamaño del grupo	hasta 30
Equipo, materiales y espacio necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores portátiles/smartphones (al menos 1 por grupo) • Conexión wifi estable • Proyector/Pantallas • Mesas y sillas
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Para familiarizar a los participantes con Quizlet • Apoyar a los participantes en el descubrimiento de nuevas herramientas y formas de uso • Hacer que los participantes se abran en herramientas digitales en sus actividades diarias
Descripción detallada	<p>Parte 1: Breve explicación teórica de la herramienta (15 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Posibilidades de uso • Diferentes características

	<p>Parte 2: Haz una cuenta en Quizlet y trata de hacer un ejercicio para enseñar a los estudiantes nuevas palabras de un idioma que elijas. Usando las opciones que se ofrecen en el Quizlet hacer un lanzamiento corto y estar listo para convencernos de que usted es el mejor profesor entre nosotros! (30 min)</p> <p>Parte 3: Breves presentaciones y discusión sobre la experiencia de usar esta aplicación (20 minutos)</p>
Consejos, recomendaciones para el entrenador/facilitador	

Pear Deck

TÍTULO DE LA SESIÓN	HERRAMIENTAS PRÁCTICAS PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN
Longitud aproximada	70 min
Tamaño del grupo	hasta 30
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Familiarizar a los participantes con Genially • Apoyar a los participantes en el descubrimiento de nuevas herramientas y formas de uso • Hacer que los participantes se abran en herramientas digitales en sus actividades diarias
Descripción detallada	<p>Parte 1: ¿Qué es Pear Deck? (25 minutos)</p> <p>Breve introducción sobre el uso de Pear Deck Características, preguntas</p>

<p>Descripción detallada</p>	<p style="text-align: center;">Parte 2 (40 minutos)</p> <p>Usando Pear deck hacer una breve presentación con el objetivo de hacer interacción con los estudiantes en las situaciones dadas:</p> <p>Grupo 1 — hacer una apertura de la clase/llegar a conocer el auditorio;</p> <p>Grupo 2 — presentar el nuevo tema elegido proporcionando a los estudiantes las preguntas a las que deben responder;</p> <p>Grupo 3 — Usted quiere comprobar cuán de satisfechos están sus estudiantes después de la clase;</p> <p>Parte 3: Breves presentaciones seguidas de discusión sobre las dificultades y proporcionando a los autores una retroalimentación (15 minutos)</p>
<p>Consejos, recomendaciones para el entrenador/facilitador</p>	<p>Esté presente. Compruebe si los participantes se sienten cómodos y han entendido lo que necesitan hacer.</p>

Quizizz

TÍTULO DE LA SESIÓN	HERRAMIENTAS PRÁCTICAS PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES DE GAMIFICACIÓN
<p>Longitud aproximada</p>	<p style="text-align: center;">80 min</p>
<p>Equipo, materiales y espacio necesarios</p>	<p style="text-align: center;">hasta 30</p>
<p>Equipment, materials & space needed</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Laptops/smartphones (al menos 1 por grupo) • Conexión wifi estable • Proyector/Pantallas • Mesas y sillas

<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Para familiarizar a los participantes con Quizziz • Apoyar a los participantes en el descubrimiento de nuevas herramientas y formas de uso • Hacer que los participantes se abran en herramientas digitales en sus actividades diarias
<p>Descripción detallada</p>	<p>Parte 1: ¿Qué es Quizziz? (15 minutos)</p> <p>Posibilidades de uso Características específicas de las diferentes características Cómo gestionar el registro y el uso del sitio web</p> <p>Parte 2 (30 minutos)</p> <p>Haz cuestionarios en grupos pequeños sobre los temas que elijas. Intenta utilizar la mayor parte del potencial dado en la aplicación. Algunas sugerencias: Eurovisión, clubes deportivos, comida, idiomas...</p> <p>Parte 3: Resolver los cuestionarios, análisis de resultados seguido de una discusión sobre las dificultades y proporcionar a los autores una retroalimentación (35 minutos)</p>
<p>Consejos, recomendaciones para el entrenador/facilitador</p>	<p>Esté presente. Compruebe si los participantes se sienten cómodos y han entendido lo que necesitan hacer.</p>

Parte 03: MATERIALES SOBRE LAS HERRAMIENTAS DE LA GAMIFICACIÓN PARA COMPROBAR EN CASA

GROW videotutoriales: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Compruebe sus conocimientos respondiendo a las preguntas del cuestionario

CRECE: <https://grow-project.eu/quiz>

MÓDULO 06: Métodos de evaluación y evaluación de la gamificación (insignias, autoevaluación, cuestionarios, etc.)

INTRODUCCIÓN

Este módulo está diseñado como introducción a los métodos de autoevaluación y evaluación de la gamificación, que se usan en la mayoría de las herramientas y programas de aprendizaje electrónico .

El módulo contiene una breve parte teórica y ejercicios que se pueden utilizar en la Formación de Formadores (F2F de sus siglas en inglés), o formación para trabajadores juveniles y educadores, y finaliza con una serie de actividades de aprendizaje autodirigidos y actividades de autoevaluación.

El objetivo de este módulo es lograr los siguientes resultados de aprendizaje:

TEMA	Conocimiento	Habilidades	Actitud
Métodos de evaluación y evaluación de la gamificación (insignias, autoevaluación , cuestionarios, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de diferentes métodos de evaluación y evaluación de la gamificación 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para elegir los métodos de evaluación y evaluación que mejor se ajusten a las actividades y los objetivos de aprendizaje • Capacidad de adaptar los métodos de evaluación y las evaluaciones existentes para adaptarse a actividades y grupos específicos destinatarios 	<ul style="list-style-type: none"> • Crear concienciación de la importancia de utilizar métodos de evaluación y las evaluaciones adecuadas en cualquier actividad de gamificación

PARTE 01. INTRODUCCIÓN

El rápido desarrollo de las tecnologías y el cambio en el modo de aprendizaje de los estudiantes requiere la incorporación de nuevos enfoques en la enseñanza y evaluación a través de las tecnologías de la información y la comunicación. Una de las tendencias en los estudios contemporáneos en educación es la aplicación de juegos de ordenador educativos y la gamificación. El siguiente módulo introducirá los entornos de e-learning/Sistemas de Gestión del Aprendizaje (LMS de sus siglas en inglés); evaluación, incluida la evaluación por pares y la autoevaluación; y gamificación y juegos de ordenador educativos.

1.1. Gamificación y juegos de ordenador educativos

En el mundo altamente dinámico y tecnológico de hoy, los sistemas educativos necesitan herramientas de enseñanza y aprendizaje para ser más eficientes. Así, la integración de las TIC en las actividades educativas y la aparición de plataformas de aprendizaje electrónico para actividades de aprendizaje y enseñanza en el sistema educativo es una de las posibles soluciones. Por lo tanto, el aprendizaje electrónico abarca tanto el llamado e-learning definido como «actividades de aprendizaje y enseñanza a través de diferentes medios electrónicos» como «utilizando las tecnologías de la información y la informática para crear experiencias de aprendizaje». La práctica demuestra que, dependiendo de las necesidades educativas específicas, se pueden utilizar diferentes enfoques pedagógicos, apoyados por medios tecnológicos adecuados. La gamificación es un ejemplo de una tendencia nueva y moderna en la educación que, con la ayuda de las TIC, puede suponer una formación más interesante y más atractiva emocionalmente que se adapta a las expectativas e intereses de los estudiantes «nativos digitales». En general, la gamificación significa el uso de elementos de juego en el proceso de aprendizaje. La gamificación, no se centra en un juego de aprendizaje, sino en crear una experiencia de juego con un contenido determinado o actividad de aprendizaje determinada. Esto se aplica a aquellos elementos de juego y mecánicas que afectan las emociones, sentimientos, pensamientos y comportamientos de los estudiantes para lograr los objetivos de aprendizaje establecidos. Algunos de los elementos más comunes y populares son: obtención de insignias, puntos y premios; pasar por nuevos niveles y narrativa (o “storytelling”); tablas de clasificación y clasificación; retroalimentación; desafíos; competiciones, y así sucesivamente.

Aunque la gamificación se ha extendido por todo el mundo en las Instituciones de Educación Superior y a educación primaria en los sistemas educativos, ésta sigue siendo un concepto nuevo y aún no se ha explorado lo suficiente. De hecho, todavía no hay una opinión definitiva y unánime sobre cuántos y cuáles son sus elementos. Los juegos de ordenador educativos tienen como objetivo el aprendizaje o la evaluación de los conocimientos de una determinada asignatura, relacionados con la consecución los objetivos de aprendizaje.

La gamificación y los juegos de ordenador educativos se pueden aplicar tanto a nivel micro — para realizar una sola actividad de aprendizaje como la creación de situaciones problemáticas, la formación de conceptos, la comprobación y evaluación de conocimientos y habilidades, etc.,- y a nivel macro — la realización de todo un tema desde el contenido, sección o curso completo.

1.2. Evaluación en la educación y en los entornos de e-learning

Hay principios básicos de evaluación que pueden ser categorizados de la siguiente manera:

1. La valuación adecuada del fortalecimiento y la conservación de la información
2. La evaluación puede identificar áreas de fuerza que necesitan tratamiento
3. La evaluación puede ofrecer un sentido de un enfoque constante a los elementos dentro de un plan de estudios
4. Las evaluaciones pueden promover la autonomía de los estudiantes al fomentar la autoevaluación de su progreso por parte de los estudiantes.
5. Las evaluaciones pueden motivar a los estudiantes a tener metas
6. Las evaluaciones pueden evaluar la eficacia de la enseñanza

La evaluación de los módulos aprendidos es un papel impulsor en cualquier proceso educativo. Se pueden identificar dos tipos de evaluación:

a) Normativa referenciada: examen que establece el logro de un alumno en comparación con otros estudiantes.

B) Criterio referenciado: su objetivo es identificar el logro del estudiante individual en relación con los objetivos de aprendizaje establecidos. La evaluación del criterio de referencia establece un corte para determinar si los objetivos de aprendizaje se alcanzan o no en referencia a los objetivos de aprendizaje.

Por analogía con los elementos de la gamificación, las insignias junto con las juntas de clasificación realizan una evaluación normativa. Asignar insignias o puntos junto con pasar al siguiente nivel al alcanzar un cierto número de puntos o insignias recogidas como elementos de gamificación realizar una evaluación referenciada al criterio.

La evaluación de conocimientos y habilidades se puede hacer para establecer el nivel de entrada para los estudiantes, la evaluación formativa, la evaluación sumaria. También puede ser llevado a cabo por el profesor, independientemente por el estudiante, con criterios de autoevaluación establecidos de antemano, por compañeros cuando se trabaja en un proyecto individual o grupal — evaluación por pares. Ahora es posible implementar la evaluación de conocimientos y habilidades en un entorno de e-learning no solo a través de una prueba con diferentes tipos de preguntas, sino también a través de actividades colaborativas como wiki, blog, taller. Se ha observado que los estudiantes MOOC (Massive Online Open Course) carecen de motivación y compromiso al realizar una evaluación por pares. Una solución podría ser una evaluación por pares modelo gamificado.

1.3. Herramientas y tipos de autoevaluación

En la siguiente sección se estudiará la aplicación de la autoevaluación, la evaluación por pares y la evaluación en entornos de aprendizaje electrónico mediante la gamificación.

- Sistema integrado — entregado con distribución básica de los LMS. Por defecto, las distribuciones básicas no incluyen ningún juego educativo, pero tienen algunas de las funcionalidades de gamificación integradas en el núcleo. Moodle admite dos categorías de insignias como una funcionalidad central: Insignias del sitio — disponibles para los usuarios en todo el sitio y relacionadas con las actividades de todo el sitio. Insignias de Corse — otorgadas a los usuarios inscritos en el curso y relacionadas con las actividades dentro del curso. Ambos premios podrían ser realizados manualmente por los tutores o automáticamente, y son compatibles con Mozilla Open Badges.
- Extensiones específicas del sistema: capacidades para agregar funcionalidades de gamificación y juegos educativos como extensiones (módulos, plugins) desarrolladas de una manera específica para una LMS particular, que no se pueden usar en otro LMS. Moodle tiene un amplio conjunto de extensiones específicas del sistema desarrolladas llamadas pluggins agrupados internamente como bloques y actividades.
- Level Up! es un plugin gratuito que permite ampliar las capacidades de gamificación, como la adjudicación automática de puntos, la configuración precisa de la cantidad de puntos que los estudiantes reciben por sus acciones, la clasificación para mejorar la competitividad, mostrar el rendimiento actual de los estudiantes de acuerdo con el siguiente nivel, niveles y puntos que requieren.

<https://levelup.plus/>

- El plugin Game proporciona un conjunto de juegos que se incluirán como actividad del curso: juego del ahorcado, crucigrama, cryptex, millonario, Sudoku, serpientes y escaleras, La imagen oculta y Libro con preguntas.

https://moodle.org/plugins/mod_game

- Quizventure es un plugin que muestra las preguntas del cuestionario y las posibles respuestas caen a medida que las naves espaciales y los estudiantes tienen que disparar la correcta. El plugin se puede utilizar para la evaluación y autoevaluación.

https://moodle.org/plugins/mod_quizgame

- Stash está dirigido a fomentar las interacciones de los estudiantes con las actividades del curso al dar artículos como premios que pueden recolectar. Además, el plugin muestra un bloque con la suma del estudiante. Este plugin no es tan adecuado para ser utilizado — con el fin de incluir elementos se necesita una copia-pegar de código. El plugin solo se puede utilizar para la autoevaluación.

https://moodle.org/plugins/block_stash

- Mootivated (para escuelas) y MoTrain (para formación corporativa), son aplicaciones móviles que fomentan el esfuerzo de estudiantes/empleados para aprender en Moodle. Las monedas virtuales (por ejemplo, puntos) se obtienen por actividades o contenido pasados. Los estudiantes pueden gastar monedas en la aplicación, por ejemplo, para actualizar el avatar personal o comprar algo en la tienda virtual. Estos plugins se pueden utilizar para la autoevaluación.

<https://moodle.org/plugins/?q=mootivated>

https://moodle.org/plugins/local_mootivated

- Ranking Block rastrea la finalización de cada actividad y otorga puntos según los criterios establecidos por el profesor para cada la actividad que el profesor quiera monitorear. Este plugin se puede utilizar para la autoevaluación mediante el uso de la clasificación entre los estudiantes.

https://moodle.org/plugins/block_ranking

Una solución interesante del problema con la evaluación por pares en Moodle — Herramienta para otorgar insignias- podría ser utilizar un plugin que implemente un conjunto de insignias que podrían ser otorgadas por los estudiantes a los estudiantes y de esta manera apoyar la evaluación por pares de los proyectos de software.

- Extensiones basadas en estándares: extensiones desarrolladas de acuerdo con las especificaciones SCORM, xAPI y LTI. Estas especificaciones son abiertas y gratuitas. Por defecto, este enfoque otorga interoperabilidad de extensiones entre diferentes LMS si son compatibles con estas especificaciones.
 - SCORM (Sharable Content Object Reference Model) es creado y mantenido por ADL (Advanced Distributed Learning) Initiative. El contenido de aprendizaje desarrollado con respecto a esta especificación puede incluir juegos de computadora educativos o implementar funcionalidades de gamificación. El progreso del alumno se puede mantener mientras el alumno toma descansos durante el proceso de aprendizaje o durante el juego. Las puntuaciones de las pruebas alcanzados por los estudiantes se informan al LMS también.

<https://scorm.com/>

- LTI (Learning Tools Interoperability) es una especificación creada y mantenida por el Consorcio de Aprendizaje Global de IMS. Su objetivo principal es conectar de forma segura las plataformas de aprendizaje (LMS o portales) con aplicaciones y herramientas de aprendizaje externas de una manera estándar. Los LMS que implementan LTI pueden usar contenido y servicios externos, y pueden recibir asignaciones y datos de calificaciones de herramientas de evaluación externas. En breve, de acuerdo con la especificación LTI tenemos dos lados LTI proveedor y LTI consumidor (LMS) Hasta el LTI 2.0 SCORM era preferible para la implementación de juegos de computadora educativos en LMS debido a las mejores capacidades para el seguimiento de acciones del alumno.

<https://www.imsglobal.org/activity/learning-tools-interoperability>

- xAPI (Experience API), también conocida como Tin Can API, es una especificación mantenida por la Iniciativa ADL. El xAPI permite la creación del ecosistema de e-learning en el que los LMS y diferentes aplicaciones pueden compartir datos sobre el rendimiento del alumno y almacenar estos datos en un LRS (Learning Record Store). En lugar de una amplia variedad de acciones de usuario en LMS, xAPI puede realizar un seguimiento de las actividades en un entorno de simulación o en una aplicación móvil, y el rendimiento personal o de equipo en el juego de computadora educativo. La información almacenada en LRS puede ser devuelta a LMS con fines de calificación.

<https://xapi.com/>

Parte 02 Métodos de evaluación y evaluación de la gamificación (insignias, autoevaluación, cuestionarios) — ACTIVIDAD DE TRANSPORTE

Esta parte del módulo contiene una actividad de aprendizaje integral sobre diferentes herramientas de autoevaluación y métodos de evaluación. El objetivo de esta actividad es ofrecer y capacitar a los estudiantes sobre el uso de diferentes herramientas de evaluación.



<p>TÍTULO DE LA SESIÓN</p>	<p>INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN</p>
<p>Longitud aproximada</p>	<p>4 horas</p>
<p>Tamaño del grupo</p>	<p>hasta 30 participantes</p>
<p>Equipo, materiales y espacio necesarios</p>	<p>Papel A4 Bolígrafos Ordenadores Acceso a Moodle Enchufes Marcadores de colores Revistas Acceso a Internet Computadoras portátiles/smartphones Proyector/pantalla Gran espacio Mesas (al menos tantos como los grupos formados) y presidentes</p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir a los estudiantes en diferentes métodos de evaluación utilizados en la enseñanza y el aprendizaje • Ayudar a los participantes a descubrir nuevas herramientas y software utilizados para la autoevaluación • Practicar el uso de herramientas y softwares
<p>Descripción detallada</p>	<p>La sesión se divide en diferentes partes.</p> <p>Parte 01: Introducción a la gamificación y evaluación ¿Qué es la Gamificación? ¿Qué es la autoevaluación?</p> <p>Durante esta parte, los principios de prueba y evaluación se discutirán con los estudiantes, y el propósito de la evaluación. Varios videos serán compartidos y discutidos durante 30 min</p> <p><u>Evaluación en Educación: Los 14 mejores ejemplos — YouTube</u> <u>Los principios de las pruebas y la evaluación — YouTube</u> <u>Finalidad de las evaluaciones: ¿Por qué? — YouTube</u></p>

	<p>Parte 02: Evaluación en la educación y en los entornos de e-learning</p> <p>Paso 01: El facilitador realizará una presentación con herramientas de evaluación y programas informáticos (1 hora)</p> <p>Paso 02: Dar a cada grupo un método/herramienta y ellos lo desarrollan (1 hora)</p> <p>Paso 03: Cada grupo realizará una pequeña presentación presentándola (1 hora)</p> <p>Parte 03: Discusión y conclusión</p> <p>Paso 01: Cada grupo propondrá pros y contras para cada herramienta con PostIts (10 min)</p> <p>Paso 02: todos los participantes añadirán esos Post Its on a: necesita, facilita, mejora la columna (10 min)</p> <p>Paso 03: todos los participantes discuten los resultados. (20 min)</p>
<p>Consejos, recomendaciones para el entrenador/facilitador</p>	<p>Esté presente. Compruebe si los participantes se sienten cómodos y han entendido lo que necesitan hacer.</p> <p>Si es necesario, dales más materiales para revisar, como artículos, videos de YouTube, guías...</p>

Parte 03 Métodos de evaluación y evaluación de la gamificación (insignias, autoevaluación, cuestionarios) — ACTIVIDAD DE Aprendizaje DIRECTA

Lea atentamente el siguiente estudio de caso sobre la gamificación en el aprendizaje de idiomas. Luego, diseñe su propia herramienta de autoevaluación de gamificación para ser utilizada en actividades de capacitación locales como autoevaluación en gamificación.