

GROW

GAMIFY YOUR YOUTH WORK



Gamify youR yOuth Work

Handbook on Gamification
in
Youth Work

Gamify youR yOuth Work



Project number: no. 101052049

Call: ERASMUS-YOUTH-2021-CB

Project start date: 01.01.2022

Project end date: 31.12.2023



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



Ministarstvo
javne uprave

CONTENIDOS

1. SOBRE EL PROYECTO	3
2. RECOMENDACIONES SOBRE CÓMO USAR LA GUÍA	5
3. SOCIOS Y EQUIPO DETRÁS DEL PROYECTO	7
3.1. Sobre los socios del proyecto	7
3.1.1. YouNet APS	7
3.1.2. People in Focus	7
3.1.3. Fundación General de la Universidad de Burgos	8
3.1.4. Open Data Kosovo	9
3.1.5. K.A.N.E.	10
3.1.6. TC Taraba	10
3.2. Equipo detrás del Proyecto	11
4. PROGRAMA SOBRE GAMIFICACIÓN EN EL TRABAJO CON JÓVENES	12
4.1. Introducción a la gamificación	12
4.1.1. ¿Qué es?	12
4.1.2. ¿Cuáles son sus elementos principales?	13
4.1.3. ¿Cuáles son las ventajas?	15
4.2. La gamificación en el trabajo con jóvenes y la educación no formal	16
4.2.1. ¿Cómo funciona? Ventajas y riesgos	16
4.3. La gamificación en el trabajo con jóvenes y la educación no formal	24
4.3.1. Estudio de caso: usar juegos de ordenador en el trabajo con jóvenes	24
4.3.2. Estudio de caso: Gamificación en el Espacio Informal de Aprendizaje de la Educación Superior (en el Contexto de la Transformación Digital de la Educación)	27
4.4. La planificación de la gamificación. Cómo planear actividades de gamificación de forma efectiva.	33
4.4.1. ¿Qué es una estrategia de gamificación?	33
4.4.2. ¿Cómo planear la gamificación?	37
4.4.3. ¿Por qué es importante planear la gamificación?	38
4.5. Herramientas prácticas para la creación de actividades de gamificación	39
4.5.1. Actionbound	39
4.5.2. Quizlet Live	40
4.5.3. Pear Deck	40
4.5.4. Quizizz	41
4.5.5. Socrative	42
4.5.6. Kahoot	43

4.5.7. Mentimeter	44
4.5.8. H5P	45
4.5.9. Genially	45
4.5.10. Plickers	47
4.7.11. Classcraft	48
4.5.12. La gamificación offline	50
4.6. Valoración de la gamificación y métodos de evaluación	54
4.6.1. Insignias, autoevaluación, quizzes, etc.	56
5. GUÍA DE FORMACIÓN DE FORMADORES	63
6. LA FORMACIÓN DE JÓVENES EN GAMIFICACIÓN EN CADA UNO DE LOS PAÍSES ASOCIADOS AL PROYECTO	74
6.1. Albania	74
6.2. Grecia	74
6.3. Italia	75
6.4. Kosovo	76
6.5. España	76
6.6. Montenegro	77
7. EXPERIENCIA DEL PROYECTO	78
8. CORRIENDO LA VOZ SOBRE LA GAMIFICACIÓN	83

1. SOBRE EL PROYECTO

El principal objetivo del proyecto GROW es explorar y aumentar la capacidad de todas las organizaciones asociadas del programa y los países asociados en gamificación en el trabajo social con jóvenes. GROW busca aumentar y mejorar las competencias de las personas que trabajan con niños y jóvenes, gracias al desarrollo de un curso sobre los métodos de gamificación que incluye materiales, video tutoriales y un programa de formación. El principal fruto del proyecto es una guía cuyo objetivo es dar apoyo a los monitores juveniles en lo que respecta a las aplicaciones y elementos basados en el juego que forman parte de las actividades dirigidas a los niños y jóvenes. Las organizaciones asociadas comparten sus buenas prácticas sobre el tema del proyecto para recoger los mejores métodos y mejorar la capacidad de quienes trabajan con jóvenes internacionalmente y especialmente localmente a través del aprovechamiento y la explotación de su efecto multiplicador por medio de la promoción y diseminación de materiales, conferencias web y formaciones locales en cada país asociado.

Los grupos meta o destinatarios son organizaciones y monitores juveniles interesados en los temas relacionados con el aprendizaje basado en el juego, la formación a distancia y la gamificación en sus actividades diarias, que vayan dirigidas a personas jóvenes, especialmente aquellas con menos oportunidades.

A día de hoy, los científicos tienen la firme creencia de que el juego es una parte importante de la experiencia humana. La gamificación se está empleando cada vez más en la educación para aumentar la motivación del estudiante y así, mejorar los resultados de su aprendizaje. La gamificación es también una tendencia en evolución en el trabajo con jóvenes. Muchas investigaciones muestran que la gamificación en la educación puede mejorar la motivación y el compromiso a través de herramientas más participativas y centradas en el estudiante. Además, puesto que los jóvenes son el grupo social más dinámico expuesto a un constante flujo de información y consecuentemente, menos receptivos, los monitores juveniles están buscando constantemente nuevas formas de atraer a los más jóvenes y comunicarse con ellos en su propio idioma. La gamificación crea la oportunidad de cubrir esas necesidades de los jóvenes, involucrándoles de la mejor manera en diferentes actividades. Para cubrir las necesidades de los monitores juveniles en la tarea de crear entornos nuevos, más comprometidos y centrados en los participantes, organizaciones de 6 países (Italia, Grecia, España, Albania, Kosovo y Montenegro) han unido sus fuerzas para diseñar y aplicar el proyecto GROW (Gamify youR yOuth Work).

El proyecto busca mejorar la capacidad de los monitores juveniles de los países participantes y otros en los métodos de gamificación y herramientas innovadoras que puedan usar en sus

actividades diarias con los jóvenes, especialmente aquellos con menos oportunidades. El proyecto GROW se centra en crear un curso de formación combinado (incluye programas de formación, video tutoriales y una guía) para monitores juveniles. La formación tendrá lugar en los cursos locales de cada uno de los países participantes y todos los materiales serán accesibles gratuitamente en las webs y redes sociales del proyecto y de los participantes para promover su reusabilidad y sostenibilidad. Además, los monitores juveniles interesados en el tema de la gamificación tendrán un espacio abierto para el intercambio de experiencias y buenas prácticas en forma de una Comunidad de Prácticas establecida a lo largo de la duración del proyecto.

2. RECOMENDACIONES SOBRE CÓMO USAR LA GUÍA

Aquí pueden leerse algunas recomendaciones sobre cómo emplear de manera efectiva la guía de gamificación:

- **Lee atentamente: en primer lugar,** lee la guía atentamente del principio al final. Esto te dará un entendimiento comprensivo de los conceptos, estrategias y buenas prácticas ligadas a la gamificación.
- **Determina tus objetivos:** define claramente lo que buscas conseguir al usar la gamificación en tu proyecto, ya sea aumentar el compromiso, mejorar los resultados de aprendizaje o la experiencia de usuario. Una vez sepas cuáles son tus objetivos, puedes adaptar los consejos de la guía a tus necesidades específicas.
- **Selecciona los capítulos apropiados:** la guía hace referencia a un gran rango de temas relacionados con la gamificación. Selecciona los capítulos más relevantes para los objetivos de tu proyecto y céntrate en esos en un primer lugar. Siempre puedes volver a otras secciones más adelante.
- **Aplica la teoría a la práctica:** la guía puede contener conceptos teóricos. Traduce estos en estrategias prácticas que puedan ser aplicadas a tu proyecto. Piensa en cómo puedes implementar elementos de gamificación de forma efectiva.
- **Prueba y repite:** entiende la implementación de la gamificación como un proceso continuo. Prueba diferentes enfoques, recoge respuestas y estate dispuesto a repetir tus estrategias de gamificación para optimizar resultados.
- **Involucra a los interesados:** involucra a tu equipo, los interesados o los usuarios en el proceso. Comenta con ellos las recomendaciones de la guía, recaba sus opiniones y asegúrate de que los elementos de gamificación cubren sus expectativas y necesidades.
- **Monitoriza y mide:** establece indicadores clave de desempeño (KPIs) para medir el impacto de la gamificación. Monitoriza esas métricas regularmente para evaluar la efectividad de tus estrategias de gamificación y hacer los ajustes que sean necesarios.
- **Permanece actualizado:** el campo de la gamificación está en evolución constante. Permanece actualizado de las últimas tendencias, estudios de casos e investigaciones relacionadas con la gamificación. La guía puede no cubrir los últimos descubrimientos, así que busca recursos adicionales.
- **Colabora y comparte el conocimiento:** si tienes éxito con la gamificación, deberías compartir tus experiencias y puntos de vista con otros en tu organización o industria. La

colaboración y compartir conocimiento pueden llevar a todos a unos mejores resultados.

- **Customiza e innova:** aunque la guía funciona como un valioso asesoramiento, no tengas miedo de customizar e innovar. Cada proyecto es único y lo que funciona bien para una persona puede no funcionar para otra. Sé creativo en adaptar la gamificación a tu contexto específico.
- **Busca el consejo de expertos:** si te enfrentas a retos necesitas asesoramiento en profundidad, considera consultar con expertos en el campo de la gamificación. Ellos pueden proveerte con puntos de vista especializados y ayudar a confeccionar estrategias para las necesidades de tu proyecto.
- **Evalúa consideraciones éticas:** siempre considera las implicaciones éticas de tus estrategias de gamificación, particularmente en lo que concierne a la privacidad del usuario, el consentimiento y la equidad. Asegúrate de que tus enfoques están alineados con los estándares éticos y las buenas prácticas.

3. SOCIOS Y EQUIPO DETRÁS DEL PROYECTO

3.1. Sobre los socios del proyecto

3.1.1. YouNet APS

YouNet APS es una innovadora y cualificada organización fundada en mayo de 2010 en Bolonia. Está activa en los campos de la educación, la formación y el desarrollo de los jóvenes. Tiene una experiencia extensa con programas europeos y favorece que cientos de personas ganen experiencia y oportunidades de aprender a lo largo de Italia y Europa cada año.

YouNet APS promueve, diseña y lleva a cabo varias actividades, incluyendo iniciativas de movilidad del aprendizaje y de ciudadanía europea activa, prácticas de medio y largo plazo, proyectos educativos y de voluntariado, actividades culturales, sociales y editoriales así como programas de formación e iniciativas educativas, promocionales e informativas sobre temas europeos y asociados con la juventud como el paro y el emprendimiento juvenil.

YouNet APS está profundamente arraigado en el territorio regional, particularmente en Bolonia y la provincia, donde normalmente se organizan proyectos, actividades y colaboraciones con instituciones locales y regionales.

Contacto:



www.you-net.eu



info@you-net.eu



3.1.2. People in Focus

People in Focus está activamente comprometido en un proceso continuo y a largo plazo que tiene como objetivo fortalecer a los ciudadanos y la gente joven a través de metodologías bien definidas. Nuestro trabajo diario se centra en la capacidad de construcción y diseminación en varios campos, incluyendo la participación activa, la supervisión de instituciones públicas, el medioambiente, combatir el extremismo violento, la vigilancia comunitaria, el turismo y más. Luchamos para implicar a diferentes grupos meta en actividades nacionales, regionales e internacionales para animarles a debatir y dar voz a sus preocupaciones.

People in Focus presume de una extensa experiencia en proyectos relacionados con la participación de comunidades locales a través de la organización de intercambios juveniles, sesiones de formación, talleres, campañas de concienciación, charlas a la hora del almuerzo, webinars, visitas de estudiantes, sesiones de información eventos culturales y más. Además, realizamos estudios de investigación para dar una perspectiva global de problemas concretos en nuestra comunidad.

Contacto:



www.peopleinfofocus.org



peopleinfofocualbania@gmail.com




3.1.3. Fundación General de la Universidad de Burgos

La Fundación General de la universidad de Burgos es una organización pública sin ánimo de lucro que promueve la ciencia, la cultura, la educación y la ayuda social para la Universidad de Burgos. La FUBU cuenta con un equipo de 25-30 profesionales trabajando en educación, empleo e innovación empresarial, con especialización en la transmisión de conocimiento y la tecnología.

Areas clave:

- Formación: la FUBU organiza programas de formación, cursos de postgrado y seminarios en colaboración con instituciones y empresas.
- Acceso laboral: la Fundación colabora con empresas para generar oportunidades de trabajo para los jóvenes graduados y estudiantes a través de becas, prácticas y programas de formación.
- Innovación y Negocios: la FUBU facilita la transmisión de conocimientos entre el círculo académico y el empresarial, promoviendo la innovación y el emprendimiento en la región.
- Oficina de Gestión de Proyectos (PMO): la PMO apoya proyectos europeos y nacionales en áreas como trabajo y ciencias sociales, desarrollo rural, formación y transmisión de la tecnología.

Contacto:

 <https://fundacionubu.com/>

 fundacion.ubu@ubu.es



3.1.4. Open Data Kosovo

Open Data Kosovo (ODK) es una organización no gubernamental de tecnología ciudadana ubicada en Kosovo, dedicada a promover un ecosistema tecnológico local y dinámico. Desde su creación en 2014, el equipo de ODK engloba a entusiastas de la tecnología con la misión de mejorar prácticas de acceso abierto a datos, aumentando la transparencia y responsabilidad del gobierno usando la tecnología.

A través de los pilares de su programa, ODK busca conseguir los siguientes objetivos: aumentar el conocimiento y la utilización del acceso abierto a datos para apoyar la toma de decisiones basada en datos, la elaboración de políticas y la optimización del proceso en las estrategias diarias (Datos Abiertos); desarrollando soluciones digitales para los socios locales e internacionales de organizaciones no gubernamentales y sectores públicos y privados para mejorar la eficiencia (Transformación Digital); mejorando la capacidad de los entusiastas en tecnología y datos abiertos de varios sectores, guiándoles hacia el desarrollo de sus habilidades (Desarrollo de Capacidades). Y en último lugar, pero no por eso menos importante, ODK busca generar un espacio para individuos e iniciativas que compartan nuestro entusiasmo por el desarrollo del ecosistema tecnológico y la transformación digital en Kosovo y alrededor del mundo (Comunidad).

Contacto:

 www.opendatakosovo.org

 info@opendatakosovo.org




3.1.5. K.A.N.E.

Social Youth Development, K.A.N.E, es una organización no gubernamental y sin ánimo de lucro activa en los campos de educación, juventud, inclusión social, formación vocacional y cultura. K.A.N.E. fue fundada en 2008 en Kalamata, Grecia.

Los principales objetivos de la organización son fomentar la motivación de los jóvenes para la ciudadanía activa y apoyar su desarrollo personal y profesional a través de actividades educativas, especialmente dirigidas a personas en riesgo de exclusión social, jóvenes en general y estudiantes ya en la edad adulta.

Contacto:

 info@ngokane.org

 www.ngokane.org




3.1.6. TC Taraba

El Centro de Formación Taraba es una organización no gubernamental fundada en Pogdorica en diciembre de 2015 por un grupo de individuos entusiastas con la visión de mejorar la sociedad montenegrina. El principal objetivo de la organización es dar formación y educación para adultos además de promover el aprendizaje continuo para mejorar las capacidades de la comunidad local. A través de la promoción del aprendizaje y la educación informal, el Centro de Formación Taraba busca crear herramientas para el reconocimiento de resultados del aprendizaje en cualquier proceso educativo. La organización da un énfasis especial a la promoción de los recursos humanos en varias áreas educativas, tanto a nivel nacional como internacional.

Taraba pone atención particular a los grupos vulnerables dentro de la comunidad, ayudándoles a mejorar sus habilidades y conseguir la igualdad en la sociedad. La organización lucha por promover el desarrollo profesional y sostenible de habilidades para cada miembro de la sociedad montenegrina.

Contacto:

 tctaraba@gmail.com





<https://www.facebook.com/tc.taraba/>

3.2. Equipo detrás del Proyecto

Gestor del proyecto de **YouNet APS**: Milena Gad

Gestor del proyecto de **People in Focus**: Armelia Barçi

Gestor del proyecto de **Fundación General de la Universidad de Burgos**: Alejandra Romero Calvo

Gestor del proyecto de **Open Data Kosovo**: Blerta Thaci

Gestor del proyecto de **K.A.N.E.**: Spiros Koutsogiannis

Gestor del proyecto de **TC Taraba**: Bojana Laković

4. PROGRAMA SOBRE GAMIFICACIÓN EN EL TRABAJO CON JÓVENES

4.1. Introducción a la gamificación

4.1.1. ¿Qué es?



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

El término *gamification* es un concepto relativamente nuevo que hizo su aparición en los diccionarios ingleses a principios del siglo XXI. Existen diferentes definiciones de gamificación. Por ejemplo, el diccionario de inglés Oxford lo define como: el uso de elementos de juego en otra actividad, normalmente para hacer que esta resulte más interesante[2], mientras que el diccionario de inglés Cambridge lo describe como la práctica de hacer las actividades más como juegos para volverlas más interesantes o disfrutables [3]. No obstante, la definición con la que la mayor parte de las fuentes parecen coincidir es la que dice que la gamificación es simplemente la aplicación de elementos diseñados en base al juego y principios del juego a contextos externos a este.

A pesar de que el término es relativamente nuevo, la idea de añadir elementos del juego como puntos, insignias, clasificaciones, misiones, historias, etc. No es una novedad. Un gran ejemplo de gamificación se encuentra en el sistema de insignias de los scouts, en el que necesitan

completar ciertas tareas o actividades para ganarse sus insignias (orientación, pesca, acampada, etc.). Además, las empresas llevan usando estrategias de gamificación para promover sus productos desde hace años, empleando sistemas de puntos, recompensas por fidelidad o niveles de membresía, en los que cuanto más uses un servicio o producto, mayor nivel alcanzas y más beneficios tienes (tarjetas de viajero frecuente).

- [1] Attribution: Disertel, CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, via Wikimedia Commons
 [2] <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/gamification>
 [3] <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gamification>

4.1.2. ¿Cuáles son sus elementos principales?

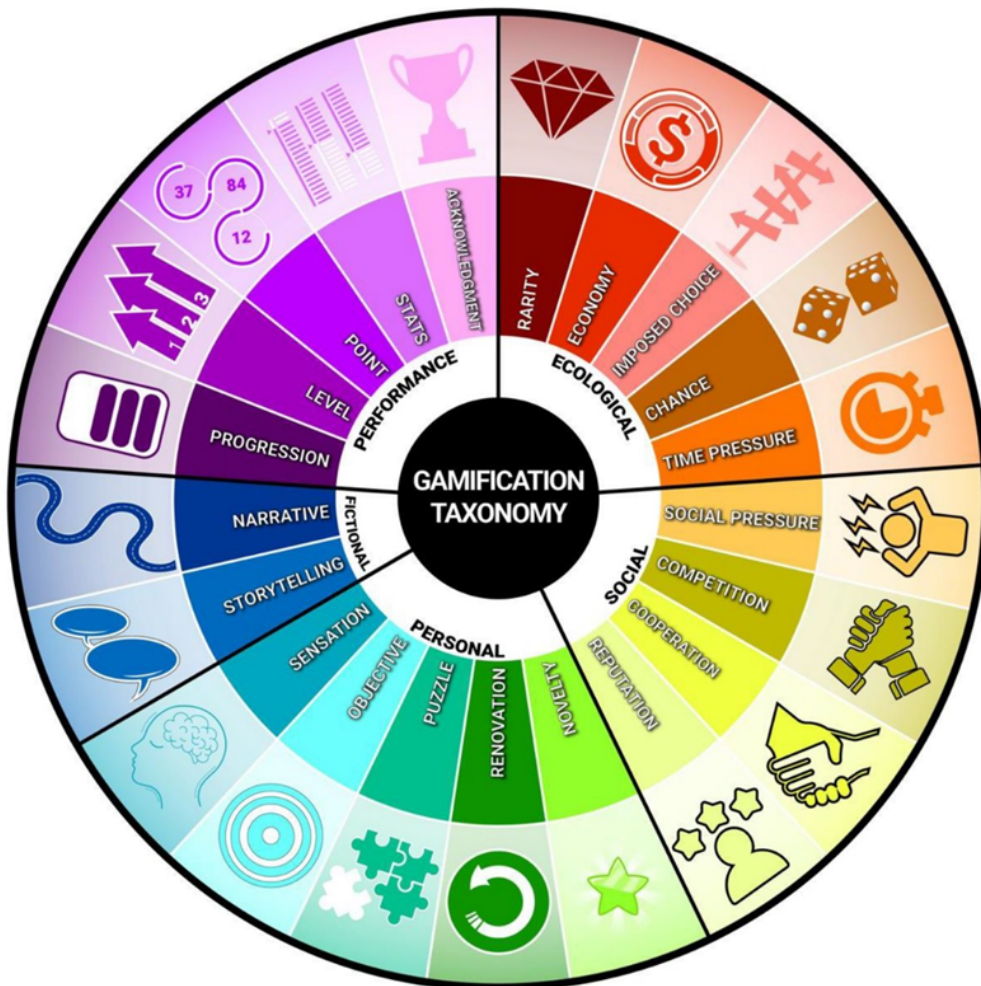


Imagen 2: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9c/Gamification_Taxonomy.png[1]

En un estudio presentado en 2019 durante la XIX International Conference on Advanced Learning Technologies [2], Toda et al. hicieron una lista de 21 elementos de juego que pueden utilizarse para la gamificación con propósitos educativos.

Tras una prolongada investigación y la consulta con expertos, Toda et al. (2019)^[3] propusieron una taxonomía que abarca 21 elementos de juego (como puede verse en la imagen 2) y su descripción (tabla 1).

Es muy importante recordar que la gamificación emplea elementos de juego en contextos de no juego, lo que no debe confundirse con el aprendizaje basado en el juego, que emplea juegos preexistentes o muy desarrollados para conseguir los resultados deseados en el aprendizaje.

La gamificación se usa principalmente como una herramienta que aumenta el compromiso y la motivación de los usuarios o alumnos. A través del establecimiento de objetivos específicos por conseguir, insignias por ganar, niveles por adquirir, los usuarios están más motivados para trabajar y conseguir esas metas.

Piensa por ejemplo en la plataforma de aprendizaje Duolingo. Es principalmente una plataforma que ayuda a que sus usuarios aprendan una lengua extranjera. Les anima a usar más la plataforma a través de los niveles, los retos, la obtención de insignias después de cada logro (por ejemplo después de aprender un determinado número de palabras), y a través de un sistema diario de recuento de los días de juego continuo. Todos estos son elementos que hacen más divertido el uso de la plataforma y motivan a los usuarios a continuar usando la aplicación.

Otra cosa que necesitas tener en cuenta cuando diseñes o uses gamificación es que el “feedback” o la retroalimentación es un aspecto que no debe ser pasado por alto y debe formar parte de la planificación de cualquier actividad de gamificación. El feedback directo ya sea positivo o negativo (puede ser un mensaje corto, una insignia, un simple reconocimiento por un trabajo bien hecho por la necesidad de intentarlo otra vez) es crucial ya que permite a los usuarios controlar su proceso y los motiva a completar sus tareas y lograr sus objetivos.

[1] Attribution: Sisotani, CC BY-SA 4.0 <<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>, via Wikimedia Commons

[2] Toda, Armando & Oliveira, Wilk & Klock, Ana & Toledo Palomino, Paula & Pimenta, Marcelo & Gasparini, Isabela & Shi, Lei & Bittencourt, Ig & Isotani, Seiji & Cristea, Alexandra. (2019). A Taxonomy of Game Elements for Gamification in Educational Contexts: Proposal and Evaluation. 10.1109/ICALT.2019.00028.

[3] Toda, Armando & Oliveira, Wilk & Klock, Ana & Toledo Palomino, Paula & Pimenta, Marcelo & Gasparini, Isabela & Shi, Lei & Bittencourt, Ig & Isotani, Seiji & Cristea, Alexandra. (2019). A Taxonomy of Game Elements for Gamification in Educational Contexts: Proposal and Evaluation. 10.1109/ICALT.2019.00028.

4.1.3. ¿Cuáles son las ventajas?

La gamificación se emplea en entornos muy diferentes y no sin motivo. La vemos utilizada en el mundo del marketing, el fitness, la educación y el entrenamiento, la salud, los entornos corporativos, aplicaciones y webs, etc.

La gamificación es una herramienta que ayuda a **augmentar la motivación y el compromiso** ya que promueve la naturaleza competitiva de las personas y su necesidad de lograr cosas, de reconocimiento, y autoexpresión. En cierto sentido, la gamificación aporta a los usuarios control sobre el proceso además de feedback directo en su progreso. Además, emplea los retos y la competición con otros usuarios para potenciar su motivación a la hora de completar sus “tareas”.

Por otra parte, la gamificación **hace que el proceso sea divertido**. Ya sea estudiando, donde los alumnos deben cumplir objetivos específicos de aprendizaje; en el mundo del marketing, donde los consumidores pueden ganar puntos; o en los negocios, donde los empleados deben lograr determinados objetivos, la gamificación puede hacer el proceso más divertido.

Otra gran ventaja de la gamificación es que tiene **objetivos específicos** y ayuda a los usuarios a conseguir su próxima meta.

El aumento de la autoestima y la satisfacción puede ser otro gran beneficio de la gamificación. El usuario puede tener una vista inmediata de su progreso (subir de nivel, ganar insignias, lograr objetivos) y ese sentido de realización de objetivos ayuda a mantener viva la motivación. Incluso en casos de fracaso, los usuarios parecen estar más motivados a intentarlo de nuevo para poder conseguir esas metas o tareas.

Por último, **el feedback y el reconocimiento** son aspectos importantes de la gamificación, como se ha expuesto anteriormente. Permiten a los usuarios tener un control de su actividad y sentir que sus logros son instantáneamente reconocidos.

4.2. La gamificación en el trabajo con jóvenes y la educación no formal

4.2.1. ¿Cómo funciona? Ventajas y riesgos



Imagen 1: Fuente: <https://haringerlearning.com/blog/wp-content/uploads/2022/05/Social-media-image-28.jpg>

El concepto “gamificación” en el trabajo con jóvenes

Las organizaciones, los monitores juveniles y las personas que trabajan con los más jóvenes siempre han buscado y empleado nuevas maneras de involucrar a los jóvenes de forma más divertida e interactiva aunque no estuvieran familiarizados con el concepto “gamificación”. En el siglo XXI esta abarca las redes sociales, gestión de proyectos y herramientas de evaluación, elementos competitivos, diseño especial para campañas, soluciones digitales, desarrollo de formación especial y programas complementados con actividades de ocio, para romper el hielo, activadoras, para conocerse, para conectar; los trabajos de equipo, simulaciones y mucho más. La gamificación en el trabajo con jóvenes y la educación no formal gira en torno a impulsar actividades con elementos que puedan ayudar a que el público objetivo se involucre y mantener su interés en un tema o actividad.

La gamificación en el trabajo con jóvenes puede ser evaluada como una herramienta para una gran variedad de actividades:

- socialización;
- conocer a los compañeros;
- identificación con la sociedad;
- identificación de las expectativas;
- mostrar los objetivos a conseguir;
- relación de las expectativas con las metas;
- relación con las ventajas al final;
- evaluación de logros;
- identificación de necesidades de desarrollo personal;
- entrenamiento de las aptitudes sociales;
- contribución y apreciación de los otros.

La gamificación en el trabajo con jóvenes puede ser entendida como una herramienta para distintas actividades:

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

1. Enfoque práctico. En lugar de enfocarse tanto en aportar conocimientos, se debe promover más el aprendizaje práctico.

2. Simulaciones. El conocimiento para memorizar debe ser sustituido por el juego de rol, lo que crea y mejora habilidades, hábitos y comportamientos- Inicia el proceso de pensamiento independiente, la habilidad de resolver problemas y la creatividad, habilidades necesarias para el mercado.

3. Creatividad. Hay diferentes formas de resolver problemas y cada enfoque necesita ser analizado individualmente sin ser juzgado. En el caso de los jóvenes, esto elimina el miedo a expresarse, promueve la iniciativa e impulsa la creatividad.

4. Feedback. Se pueden tomar diferentes métodos de juegos y aplicaciones para dar un feedback significativo en base al trabajo realizado y motivar a los alumnos a hacerlo aún mejor. Permite visualizar el progreso y compararlo con el del resto.

5. Componente social. La sinergia puede ser alcanzada a través de la colaboración con otros y se puede aprender cosas nuevas simplemente debatiendo en equipo. El desarrollo no puede conseguirse sin entrenar las habilidades prácticas de la vida.

Elementos de juego y sus funciones

Al igual que con cualquier juego, la gamificación emplea el poder de los juegos e incluye componentes como: un objetivo que necesita ser alcanzado, reglas que especifican como lograr el objetivo, un sistema de respuesta que enseña el progreso conseguido y el principio de participación voluntaria (enumerado por Jane McGonigal); al igual que elementos como el tiempo, la competición, la cooperación, el sistema de premios, niveles, storytelling, una curva de interés, y la estética, añadida por Karl Kapp. Los elementos pueden ser clasificados de manera más general o específica, dependiendo del autor de esta clasificación.

En la tabla que se muestra a continuación¹ se encuentra una descripción más específica de cada elemento:

Elementos del juego	Descripción	Funciones motivacionales
Misiones	Pequeñas tareas que tienen que llevarse a cabo durante el juego	Las misiones aportan objetivos claros, destacan las consecuencias de un objetivo, y ponen énfasis en la importancia de las acciones de un jugador en un contexto concreto.
Puntos	Recompensas acumuladas por algunas actividades del juego	Los puntos funcionan como un refuerzo positivo que toma forma sobre todo de recompensas virtuales, otorgadas por acciones ejecutadas.

¹ Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., Klevers, M., Psychological Perspectives on Motivation through Gamification, 2013

<p>Insignias</p>	<p>Representaciones visuales de logros que pueden ser coleccionadas durante el juego</p>	<p>Las insignias muestran el éxito del jugador en forma de un símbolo de estatus virtual y por lo tanto, motiva al jugador. Representan la identificación dentro de un grupo comunicando experiencias y actividades compartidas, aumentando así el sentimiento de pertenencia. Las insignias también tienen una función orientada a los objetivos y a la competencia del jugador.</p>
<p>Barras de progreso</p>	<p>Feedback sobre el progreso actual del jugador hacia el objetivo</p>	<p>Tanto las barras de progreso como los gráficos de rendimiento aportan feedback. Las barras de progreso ilustran la distancia al objetivo.</p>
<p>Gráficos de rendimiento</p>	<p>Feedback sobre el rendimiento del jugador en comparación con sus anteriores rendimientos.</p>	<p>Los gráficos de rendimiento comparan el rendimiento del jugador con rendimientos previos, tomando nota así de las mejoras y motivándole a conseguir la excelencia.</p>

<p>Clasificaciones</p>	<p>Una lista de jugadores, normalmente organizados en base a su éxito</p>	<p>Las clasificaciones individuales promueven el sentido de competición y motivan la obtención de logros. Los jugadores que encabezan la clasificación se sentirán especialmente competentes, mientras que aquellos que se encuentran al final quizás se sientan desmotivados.</p> <p>Las clasificaciones que aportan una puntuación de equipo promueven un sentimiento de pertenencia entre los miembros del grupo ya que estas clasificaciones hacen énfasis en la necesidad de colaboración para metas compartidas.</p>
<p>Historias significativas</p>	<p>La historia que el jugador vive dentro del juego</p>	<p>Ofreciendo una variedad de historias significativas, el sentimiento de autonomía puede aumentar. Un personaje inspirador puede aumentar los sentimientos positivos. Las historias deberían tener relación con los intereses del jugador y despertar la atención por el contexto.</p>
<p>Avatares</p>	<p>Representación visual con la que el jugador puede elegir asociarse</p>	<p>La opción de elegir entre varios avatares puede promover un sentimiento de autonomía. Los sentimientos</p>

Desarrollo del perfil	Desarrollo del avatar y sus actitudes	positivos y los lazos emocionales pueden surgir ofreciendo varios avatares.
-----------------------	---------------------------------------	---

Ventajas de la gamificación en el trabajo con jóvenes

La gamificación tiene un gran impacto en la educación no formal y el trabajo con jóvenes. Nos permite centrar la atención en temas que son complicados de elaborar y ayuda a debatir y aprender de modo relativamente fácil. Además, permite acercarse más a los jóvenes de diferentes orígenes y con el propio tema de la actividad. Se ha observado que el compromiso es mucho mayor cuando las herramientas de gamificación se integran en el progreso educativo. Los elementos de gamificación son útiles para los jóvenes con dificultades en el aprendizaje cognitivo, metodológico o social (aprenden despacio, falta de organización en el trabajo, resistencia a las reglas, etc.). La gamificación permite a los participantes aprender mejor a través de la repetición, el reconocimiento de errores de una manera no evidente y la ayuda a la juventud para entender su modo de aprendizaje.

Aumenta el compromiso del alumno

Los juegos apelan a nuestro instinto básico de jugar. Pueden transformar contenido aburrido en experiencias atractivas e interesantes, promover la competitividad amistosa entre compañeros y llevar al estudiante a sentirse orgulloso por completar un curso después de una serie de retos y tareas de gamificación. Los estudiantes que son cognitivamente activos, disfrutan del proceso de aprendizaje y sienten emoción genuina en respuesta al resultado de un juego educativo, disfrutarán de una mayor permanencia del contenido. La actividad física y mental genera experiencias más significativas que el *scrolling* pasivo, clicar *next* y escuchar largas conferencias y esta actividad tiene correlación con el aumento de las métricas de compromiso de los empleados y la productividad más alta en el trabajo. La gamificación es una manera de hacer que los estudiantes quieran conseguir los objetivos de aprendizaje de un curso.

Dar feedback inmediato

Un aspecto necesario de los juegos es el feedback, ya sea positivo o negativo. Los juegos educativos permiten a los estudiantes progresar a través de la respuesta a una pregunta o la actuación en un escenario concreto. Del mismo modo, la no actuación o una respuesta negativa no permite a los estudiantes progresar. A través de la integración de feedback inmediato en el juego y asociando este al resultado del juego, los estudiantes pueden controlar su progreso a lo largo del juego y sentirse motivados a completarlo satisfactoriamente. Las

clasificaciones y los marcadores ofrecen un mecanismo adicional de feedback, permitiendo a los estudiantes comparar sus resultados con los de sus compañeros.

Impulsar la motivación con elementos como las insignias

Las insignias en el contenido de aprendizaje basado en la gamificación pueden ser tan simples como lazos virtuales, pegatinas o premios que los estudiantes ganan por completar módulos o tareas en el juego. Estas insignias pueden mostrarse en distintos lugares, desde el interior del juego, en la intranet de la empresa o incluso externamente en lugares como LinkedIn. De acuerdo con Medium. Las insignias son cruciales “porque hacen que el usuario se sienta importante y habilidoso”. Le dan al estudiante un sentido de completación al igual que de autoridad, puesto que son un símbolo tangible de sus logros.

Los riesgos de la gamificación en el trabajo con jóvenes

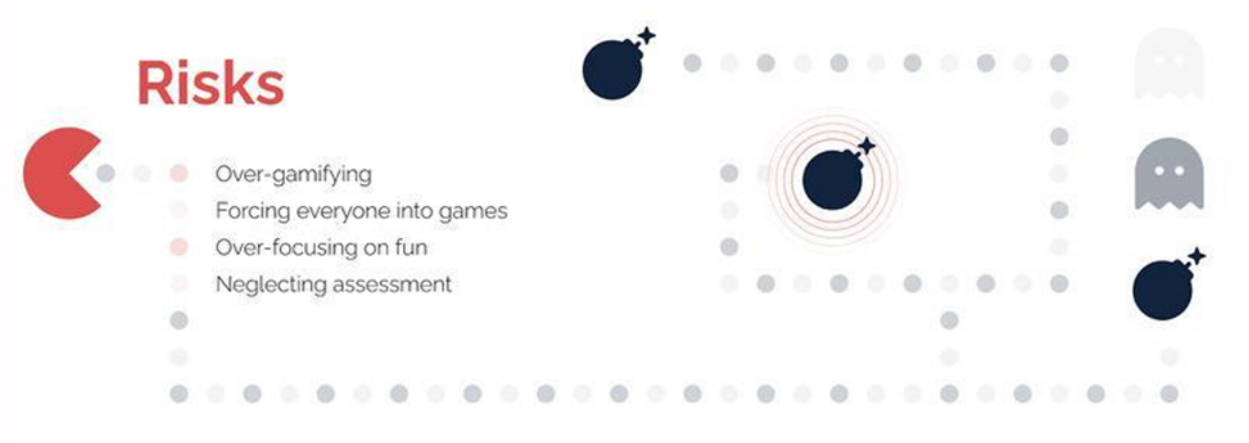


Imagen 2, Fuente: <https://keenethics.com/wp-content/uploads/2022/09/Risks-of-Gamification-in-Learning-1.jpg>

La gamificación tiene sus riesgos y no resuelve todas las ineficiencias ligadas a la actividad. De hecho, puede haber otros problemas más allá de la motivación que necesitan tenerse en cuenta.

Por ejemplo, un entorno o contenido de aprendizaje pobre o una falta de apoyo del moderador pueden ser la causa de programas de formación inferiores. Además, puede mover el foco en otras direcciones no asociadas con el tema.

En otras palabras, mientras la gamificación ha demostrado ser transformadora, a veces puede resultar contraproducente. Si no tienes en cuenta a tu audiencia y sus necesidades, puedes tener dificultades a la hora de conseguir los objetivos originales de la actividad. Teniendo esto

en cuenta, el hecho de añadir simplemente mecanismos del juego a la formación no garantiza automáticamente el compromiso del alumno.

A continuación puedes encontrar algunos de los riesgos de la gamificación en el proceso de la educación no formal:

📌 Sobre-gamificación

Si gamificas todo, te arriesgas a perder los resultados de aprendizaje. Los educadores deberían ofrecer los diferentes aspectos del aprendizaje a través de diferentes metodologías. Junto con la gamificación en la educación, hay instrucciones del aula, webinars y cursos de aprendizaje online.

📌 Forzar a todo el mundo a jugar

No puedes esperar que todos los estudiantes disfruten de la gamificación. Hay personas que enfocan el aprendizaje de manera seria y obligarles a jugar podría resultar en experiencias de aprendizaje adversas. Los estudiantes podrían sentirse confundidos, escépticos e insatisfechos.

📌 Centrarse demasiado en la diversión

Aunque te centres en hacer divertido tu curso, no te obligues del propósito que persigues. La gamificación y la simulación te ayudan a conseguir el objetivo de aprendizaje pero no son el objetivo en sí mismas.

📌 Olvidarse de la evaluación

Debes tener control sobre la actuación y la productividad de tus estudiantes. No olvides las evaluaciones de resultados regulares mientras buscas otras técnicas de gamificación. De otro modo, te arriesgas a no cumplir con el propósito esencial del aprendizaje y la formación.

4.3. La gamificación en el trabajo con jóvenes y la educación no formal

Existen incontables recursos para promover la práctica del trabajo con jóvenes y hacer que el proceso sea más divertido y efectivo. Este módulo presentará algunos ejemplos específicos con actividades de gamificación que incluyen role play, a través del cual se pide a los jóvenes que den su punto de vista en diferentes roles, introduciéndoles a una competitividad sana. La tecnología puede apoyar significativamente la implementación del trabajo con jóvenes a través de los juegos.

4.3.1. Estudio de caso: usar juegos de ordenador en el trabajo con jóvenes

Para mucha gente joven, las redes sociales y los juegos de ordenador son cada vez más el medio y espacio social en el que quedan y hacen amigos. Es un espacio muy diferente a los centros juveniles, las discotecas, las calles o los parques públicos que se contemplan como el contexto en el que tiene lugar el trabajo con jóvenes. Sin embargo, sin duda es un lugar social y uno en el que los jóvenes se expresan cada vez más, comprometiéndose los unos con los otros desarrollando su entendimiento del mundo y articulando su perspectiva. En este contexto, hay un debate y un gran interés en el concepto de trabajo con jóvenes virtual o digital. Este término se refiere al hecho de que los medios digitales y la tecnología son usados proactivamente en el trabajo con jóvenes como una herramienta o una actividad. La intención dentro de esta área de práctica es usar la tecnología y elementos como los juegos de ordenador y la realidad virtual como medios de conectar con los más jóvenes.

Hay muchas maneras diferentes en las que los trabajadores juveniles pueden integrar juegos de ordenador en sus actividades. Depende en gran parte de lo que busques conseguir y de si tienes la seguridad de usarlos de esta manera. En un nivel básico, puedes emplear los juegos de ordenador para atraer a los jóvenes a un entorno en el que se trabaje con ellos a través de juegos disponibles en el centro u organizando eventos de juegos online. Si quieres llevar los juegos de ordenador un paso más allá y usarlos para el trabajo con jóvenes, es mejor que estén integrados en un programa bien pensado y estructurado.

Hay varios puntos a tener en cuenta:

- Es mejor dedicar tiempo a un juego consistente antes que usar los juegos de manera esporádica o con un propósito único. De esta manera, los juegos entran a formar parte de la rutina del grupo juvenil y tu relación con este.
- Como con cualquier actuación en el trabajo con jóvenes, deberás determinar claramente el propósito del aprendizaje basado en el juego y elegir el enfoque, el juego o juegos que pretendes usar.

- Deberías jugar al juego primero con compañeros para asegurarte de que concuerda con tus valores, el aprendizaje que quieres conseguir y los intereses y habilidades de tu grupo juvenil.
- Cuando usas juegos de esta forma, es mejor estructurar el proceso para incluir una fase de aprendizaje, una fase de juego y una fase de interrogatorio. Compartes información sobre un problema (por ejemplo, el cambio climático), juegas a un juego sobre el cambio climático y después preguntas al grupo sobre cómo ha sido la experiencia, qué han aprendido y cómo quieren responder a ella. Hay muchas maneras distintas en las que puedes estructurar este proceso (por ejemplo, compartir información, después jugar, preguntar y responder). También puedes compartir la información, jugar, preguntar, compartir más información, jugar de nuevo, preguntar y después responder. Incluso puedes jugar al juego como punto de partida para motivar al grupo a aprender y después continuar compartiendo la información y animándolos a actuar en base al problema.

Dentro del aprendizaje basado en los juegos de ordenador, existen tres diferentes enfoques que son comúnmente empleados tanto en educación formal como no formal:

- El primer enfoque, los juegos con un propósito especial, implica emplear juegos específicamente diseñados para los propósitos educativos que buscas conseguir.
- El segundo enfoque, los juegos comerciales, implica usar juegos muy conocidos para destacar un problema.
- El tercer enfoque implica ayudar a los jóvenes a crear sus propios juegos de ordenador.

Juegos de ordenador con un propósito especial:

La forma más común de usar los juegos de ordenador es encontrar juegos personalizados ya diseñados para conseguir resultados específicos de aprendizaje. Muchos juegos basados en el conocimiento tratan temas como las matemáticas, la ciencia, la resolución de conflictos, la ingeniería y animan a cambios de comportamiento relacionados con temas como la alimentación, el reciclaje o la salud mental.

Los juegos de simulación se han empleado para llamar la atención sobre conflictos y animar a los jugadores a la acción. Juegos como 'Darfur is Dying' fueron desarrollados para destacar el conflicto en Darfur. 'PeaceMaker,' '9/12,' 'This War of Mine,' y 'War on Terror' evalúan de manera crítica la geopolítica y la lucha. Juegos como 'World Climate,' 'World Without Oil,' 'AdaptNation,' 'Never Alone,' y 'Bee Simulator' buscan concienciar sobre el cambio climático.

Juegos de ordenador como 'Papers Please,' 'My Life as a Refugee,' 'Against All Odds,' y 'Salaam' se enfocan en la migración y los refugiados.

En los últimos años, algunas organizaciones de desarrollo de la educación han estado experimentando con el uso de la realidad virtual en sus prácticas (e.g., Concern Worldwide). El Departamento británico de Desarrollo Internacional (DFID) ha colaborado con Google Expeditions en una serie de tours virtuales de proyectos de UK Aid. Estos pueden aportar a los espectadores una experiencia inmersiva de un campo de refugiados sirio, permitiéndoles aprender sobre las historias de niños que han sido obligados a dejar sus hogares. La película de la ONU 'Clouds Over Sidra' comparte la historia de Sidra, una refugiada siria que vive en el campo de Za'atari de Jordania. En el vídeo, los espectadores son llevados de forma virtual en un tour alrededor del campo donde viven ella y otros 90.000 refugiados.

Juegos de realidad mixta

Dos conceptos que son importantes en el contexto contemporáneo del juego son realidad virtual y realidad aumentada, colectivamente denominados realidad mixta. Ofrecen otra capa de potencial inmersivo y colaborativo y se han vuelto más accesibles en los últimos años con la continua popularización de las gafas de realidad virtual y los juegos basados en la localización. Los juegos de Realidad Aumentada (AR) combinan el mundo real con la fantasía. En los últimos tiempos, la tecnología se ha aprovechado para integrar el entorno físico y el generado por ordenador en juegos como Pokémon Go. En este juego de Realidad Aumentada, se crea un mapa a estilo animado de la localización del usuario en el mundo real. En él aparecen criaturas Pokémon que el jugador debe perseguir y capturar. Aunque este juego pudiera parecer algo frívolo, sus creadores lo concibieron como un juego que buscaba promover la actividad física y el bienestar mental. Su popularidad, con 65 millones de jugadores activos mensualmente nueve meses después de su lanzamiento, demostró las posibilidades técnicas y el nivel de atracción que estas aplicaciones pueden contener.

La realidad virtual (VR) ha sido definida como “un entorno tridimensional generado por ordenador que puede ser explorado y en el que se puede interactuar. La persona pasa a formar parte de este mundo virtual o está inmersa en él y puede manipular objetos o llevar a cabo una serie de acciones”. Virtual Reality Society (2017)

Juegos comerciales

Otro enfoque que puede aplicarse con el aprendizaje basado en juegos es crear aprendizaje dentro de un juego comercial ya existente y muy extendido. Minecraft puede emplearse para proyectos de construcción, diseño, electrónica y programación. Assassins Creed puede usarse

para explorar geografía e historia. Roblox puede presentar la oportunidad de tratar la resolución de problemas en matemáticas y negocios. Civilisation y las muchas ediciones de The Sims abordan problemas de planificación y sostenibilidad. Si tienes intención de usar estos juegos necesitarás estar tú mismo familiarizado con ellos.

Remember such games were designed as entertainment and will need to be shaped and integrated into a learning or personal development process within a youth work context. While many games have significant learning and skills development built-in, you can add to this in a straightforward way. Get a group to work together to recreate their youth centre or other public buildings in Minecraft. Add some technical challenges – opening doors, working lights, using lifts etc. Get groups to build a town in Minecraft and to decide on where certain buildings are located. SimCity or Roblox could be used similarly.

Recuerda que estos juegos fueron diseñados como un entretenimiento y deberás darles forma e integrarlos en un proceso de aprendizaje o desarrollo personal en el contexto del trabajo con jóvenes. Si bien muchos juegos tienen incorporado el aprendizaje significativo y desarrollo de habilidades, puedes sumarte a esto de forma sencilla. Haz que un grupo trabaje en conjunto para recrear su centro juvenil u otros edificios públicos en Minecraft. Añade algunos retos técnicos (abrir puertas, trabajar en las luces, usar ascensores, etc.). Haz que los grupos construyan una ciudad en Minecraft y decidan sobre la ubicación de determinados edificios. SimCity o Roblox pueden usarse de forma semejante.

4.3.2. Estudio de caso: Gamificación en el Espacio Informal de Aprendizaje de la Educación Superior (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 tiene siempre lugar en el colegio o la universidad. Este término abarca clases individuales bajo la guía de tutores y cursos de corta duración que buscan objetivos a corto plazo. Esta formación se lleva a cabo por organizaciones públicas, voluntarios y universidades y es gratuita para los estudiantes.

El espacio informal de aprendizaje no categoriza a los estudiantes por edad, habilidades profesionales o intelectuales y muchas veces no cuenta con limitaciones de tiempo. Las instituciones u organizaciones que imparten este tipo de educación normalmente no comparten calificaciones y no llevan a cabo una evaluación formal de los logros académicos de los participantes (Tkachenko 2015, p. 304).

A día de hoy, la educación informal está en auge ya que todo el mundo ha reconocido sus beneficios. Si bien hace 7 o 10 años solo había algunos especialistas trabajando en este campo, hoy existe una poderosa infraestructura tras este. La introducción de restricciones por la cuarentena en respuesta a la pandemia del COVID-19 se convirtió en un catalizador para el cambio. La segunda razón más importante son los progresos y la competición tecnológica, que urge a los negocios a aumentar los requisitos profesionales para empleados potenciales.

La gamificación en el espacio de aprendizaje informal de la educación superior está centrada en aprovechar los principales deseos de los estudiantes, promover la implicación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, animar a la consecución de logros y de resultados significativos. Una eficiencia tal es explicada a través de dos factores:

- Feedback inmediato. El paso de los niveles y algunas mecánicas de “evaluación” permiten al estudiante tener inmediatamente un análisis de sus resultados. En este caso, el sistema gamificado responde a las acciones del jugador, deja espacio para maniobras y así es cómo un estudiante aborda conscientemente la estrategia de aprendizaje. (Werquin, 2012);
- La versatilidad de las mecánicas y las formas. Cada estudiante puede tener su prototipo de jugador, un jugador apropiado y unos puntos fuertes, lo que quiere decir que para conseguir los mejores resultados, cada estudiante debe sentirse motivado y participar voluntariamente. La variedad en la mecánica que aporta la gamificación ayuda a encontrar un enfoque individual para cada estudiante de educación superior. (Romi & Schmida, 2009).

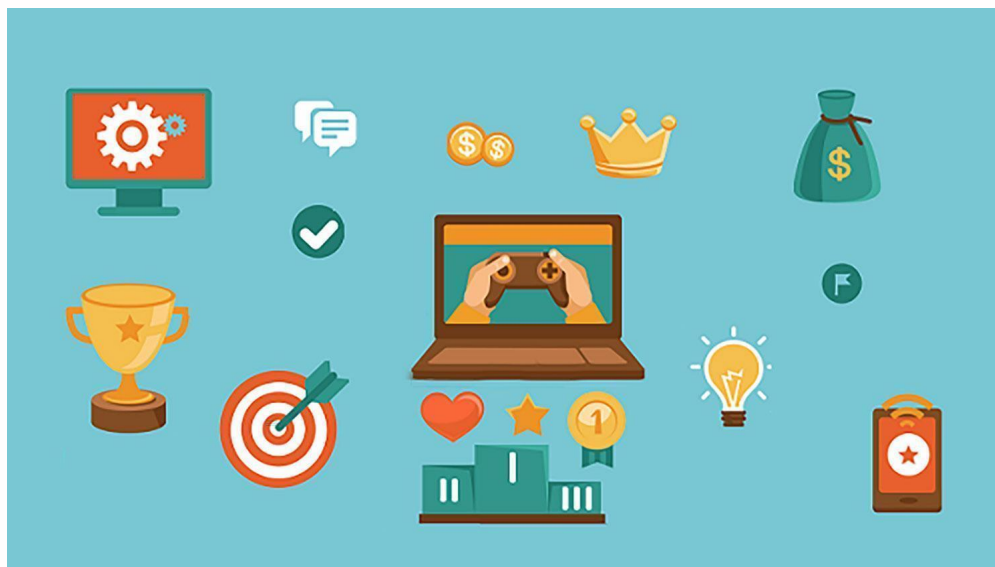
En lo que respecta a las formas naturales de adquirir conocimiento y habilidades prácticas, los universitarios prefieren la emoción, una historia con trama, un juego. Estos elementos facilitan la consolidación de la información recibida durante las conferencias. Lo que es especialmente útil es que un sistema gamificado genera o simula situaciones de estrés que estimulan a los estudiantes para explotar sus reservas internas intelectuales y psicoemocionales. Esta es una nueva práctica de selección de especialistas que han sido formados por potenciales empleadores, lo cual no está basado en las notas del estudiante o su título. (Lepper, 1998).

El uso de la gamificación en el espacio educativo informal de la educación superior puede crear un entorno de juego que estimula el proceso interno motivacional a través de una situación de elecciones, conduciendo al estudiante hacia la exploración y la acción independiente. La posibilidad de hacer una elección e implementarla mientras resuelven un problema, permite al estudiante entender el significado de la acción “desde dentro”. Una elección personal lleva a la acción significativa y esta secuencia vuelve el proceso de aprendizaje un objetivo vital, lo cual es una condición para el aprendizaje efectivo. El estudiante no está alienado por el proceso

educativo como a veces sucede en el caso del aprendizaje formal. Al contrario, se implican en él. Ahora el estudiante está motivado para resolver una tarea y esta motivación está ligada al concepto interno de disciplina. (Malone & Lepper, 1987, pp. 23–27).

La formación de la actitud consciente de un estudiante hacia el aprendizaje implica acción responsable e independiente, lo que quiere decir que un estudiante acepta los objetivos educativos dentro del espacio de aprendizaje informal. La diferencia entre el componente de la comunicación del entorno de la educación informal (plataforma de juego) y la comunicación de la educación formal reside en el principio por el que la información educativa no solo es transmitida en la realidad virtual sino que principalmente ofrece acciones para resolver tareas educativas relacionadas con el objetivo. El conocimiento no se transmite, se crea, y el estudiante no se prepara para la actividad práctica profesional sino que participa de esta (Bessmertny & Gaenkova, 2016).

Actualmente, preparadores y profesores que trabajan en el espacio de aprendizaje informal de la educación superior, en colaboración con los diseñadores de juegos de ordenador, están desarrollando activamente modelos visualizados de aprendizaje informal y programas de formación modular basados en juegos virtuales. Los módulos de juego representan una manera sistemática de dominar el material de aprendizaje, que permite a los estudiantes obtener conocimiento práctico en varios campos (Sylvia, Tang, Wong, Li, & Cheng, 2021).



Dado que la gamificación es habitualmente preferida frente a otras tecnologías empleadas en el entorno del aprendizaje informal, es necesario identificar y sistematizar las ventajas de la gamificación y las maneras 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 de juego que apoyen objetivos de aprendizaje.	Esto hace que los estudiantes desarrollen el pensamiento y la agilidad.
2.	Sistema de recompensas en el proceso educativo	<p>A través de la obtención de incentivos por completar la tarea, los estudiantes revelan naturalmente sus mejores habilidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sistema de puntos ● Marcadores y rankings ● Tienda interna de premios
3.	Materialización de ideas	Haciendo las ideas tangibles y entendibles, el profesor simplifica la asimilación del material.
4.	El curso está dividido por niveles de dificultad	Una manera de mantener a un estudiante motivado es hacer que su progreso sea visible. Cada nivel implica superar obstáculos y enfrentar el contenido, cada vez más complejo.
5.	La práctica domina sobre la teoría	En el espacio gamificado de aprendizaje informal, se supone que los estudiantes no deben solo adquirir conocimientos, sino aplicarlos en tareas prácticas (Nicholson, 2012, p. 28).
6.	Fomentar la independencia	La gamificación permite a los estudiantes de educación superior mostrar iniciativa y aprender de su experiencia. Para tener éxito en el estudio, uno necesita considerar cuidadosamente el plan de estudios, de modo que sea sencillo, corto y tan claro como sea posible.
7.	Juegos de rol en el proceso educativo	En el juego de rol, el estudiante actúa como si fuera su personaje, usa el conocimiento y las habilidades adquiridas para resolver problemas en una situación no típica. Esta visualización hace el proceso de aprendizaje más emocional, mejorando su calidad y motivando al estudiante a seguir los temas uno por uno.

8.	Espíritu competitivo	La gamificación del aprendizaje en el espacio educativo informal de la educación superior implica rivalidad entre los estudiantes/jugadores y un enfrentamiento en el que todo el mundo trata de conseguir su objetivo.
9.	Interactividad	Diferentes tipos de tests y materiales, simuladores y clases prácticas implican más al estudiante en el aprendizaje, haciéndolo interesante y más efectivo.
10.	Trabajo en equipo	Conseguir objetivos, lo cual requiere cooperación entre grupos o estudiantes, es un buen ejemplo de práctica y un elemento de gamificación. Tales tareas tienen que ser interesantes de llevar a cabo y tienen mucho que ver con la creatividad y la colaboración entre estudiantes.
11.	Espacio para el riesgo	Da la posibilidad de animar al estudiante a arriesgarse dentro de una tarea y no tener miedo de ser castigado por equivocarse.
12.	Sistema de fechas límite	El estudiante se estresa por las limitaciones de tiempo, lo que aumenta su habilidad de retener información y hace que sea posible el aprendizaje intuitivo. (Gamificación).
13.	Enfoque basado en casos en el proceso educativo	El aprendizaje situacional es empleado en simulaciones de aprendizaje, donde los estudiantes de educación superior exploran el sistema, jugando con su modelo (Nikitin, 2016).

La eficiencia de la gamificación dentro del espacio de aprendizaje informal de la educación superior se explica por su habilidad para rellenar esos huecos de la educación formal que típicamente pasan desapercibidos en el aprendizaje convencional. Es el caso de la interacción y la comunicación efectivas en la comunidad educativa. Sin embargo, debería tenerse en cuenta que existe el riesgo de que las nuevas habilidades adquiridas por los estudiantes de educación superior a través de la educación informal no sean requeridas en el sistema de educación formal.

Por lo tanto, creemos que las formas progresistas de la educación informal deberían ser gradualmente aplicadas a la educación formal y consolidadas a nivel legislativo (Tsay, Kofinas, & Luo, 2018). Debería tener en cuenta que el espacio de aprendizaje informal en la educación superior es esencial para la introducción de técnicas y prácticas de juego en el contexto de no

juego con propósito educativo. Esto se ve reforzado con el ritmo acelerado con el que los enfoques innovadores y los métodos de enseñanza son implementados y probados, incluyendo el extendido uso del juego de rol, el juego situacional u otro tipo de juego.

Conclusión

El hecho de que la educación superior sea asequible y de calidad es una base sólida para el desarrollo de una sociedad digital progresista. Los partidos que entendieron esto en el momento correcto han construido de forma exitosa un sistema efectivo tanto para la educación formal como la informal, navegando con sus economías a través de las aplastantes olas del nuevo mundo tecnológico y aceptando la transformación digital.

Actualmente, estas son dos partes de un mismo todo. La educación informal ya no es percibida como el contrario de la formal o su sustituta. Las tecnologías de la información y la comunicación son una parte integral de la formación profesional completa en el establecimiento de la educación superior. A día de hoy, los estudiantes tienen la posibilidad real de unirse con seguridad a una plantilla de trabajo y sentirse cómodos en las condiciones de la sociedad de la digitalización a gran escala.

4.4. La planificación de la gamificación. Cómo planear actividades de gamificación de forma efectiva.

4.4.1. ¿Qué es una estrategia de gamificación?

Una estrategia de gamificación es un enfoque planificado para implementar técnicas de gamificación para conseguir objetivos concretos. Implica identificar al público objetivo, definir los objetivos, seleccionar las mecánicas de juego apropiadas, diseñar la experiencia de usuario y analizar los resultados. El valor de aplicar las estrategias de gamificación reside en su habilidad de promover el compromiso, la motivación y la actuación. El aprendizaje basado en el juego, cuando se hace bien, puede llevar la formación y el aprendizaje al siguiente nivel, desde adquirir conocimientos básicos hasta la aplicación del pensamiento crítico y una toma de decisiones más precisa. Para mejores resultados, debes asegurarte de que la gamificación en el aprendizaje va más allá del elemento de la diversión y resulta relevante para las habilidades que los participantes desean mejorar.

Con el fin de crear actividades de gamificación significativas, puedes empezar pensando cómo crear elementos de juego que puedan emplearse en un contexto de no juego. Para esto, deberías tener en cuenta que la actividad o 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 la probabilidad de que estos encuentren el sentido y la motivación interna para participar del contexto de no juego.

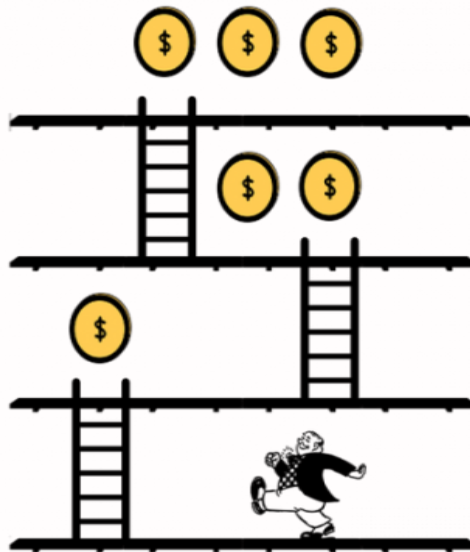
Cuando se diseñan actividades de gamificación, la creación de un espacio basado en la información en el que los participantes puedan explorar en sus propios términos favorecerá el juego. Los participantes deberían tener la oportunidad de un



compromiso inicial con un concepto que debería crear anticipación sobre lo que podría suceder, lo que después puede conducir a una sorpresa. El participante puede aceptar la sorpresa y ganar ese placer y entendimiento.

En el corazón del concepto de gamificación significativa se encuentra la creación de un espacio de aprendizaje lúdico basado en la información en el que los participantes puedan explorar y encontrar sentido. Este puede ser un espacio físico o virtual pero la idea es la misma: desarrollar una serie de mecanismos que puedan usarse para jugar (y por lo tanto para juegos) y ayuden al participante a descubrir qué es lo interesante y relevante sobre el contexto básico de no juego y conectar esto con sus experiencias, habilidades y conocimiento previos.

Otro modelo interesante a considerar para la gamificación significativa es el del museo de ciencias. Un museo de ciencia contiene exposiciones e interpretaciones y un participante debería qué hacer con cada exposición para explorar sus principios subyacentes. El museo de ciencias es un ejemplo de un espacio lúdico de aprendizaje. Un problema con los museos de ciencias es que un participante puede querer manipular la exposición, puede que no lea las instrucciones y termine perdiéndose esos puntos principales. En el proceso de desarrollar una gamificación significativa, este reto estará presente. Los jugadores necesitan tener libertad de acuerdo con los conceptos del juego, pero los creadores deben ponérselo fácil a los jugadores interesados para que aprendan más sobre el entorno de gamificación y no juego. La formación en gamificación puede ser de dos tipos: gamificación en un curso, implicando que es una situación que solo se da una vez; y la gamificación en un programa, lo cual quiere decir que los elementos de gamificación han sido añadidos al programa completo.



Cuando se trabaja en la gamificación y la planificación de actividades, **hay varias cosas que debes saber antes de emplearla y seleccionar servicios de gamificación²:**

² <https://www.hurix.com/selecting-gamification-services/>

La gamificación no es un juego: como se ha mencionado anteriormente, la gamificación no es simplemente un videojuego. Se trata del uso de la mecánica del juego para inducer a determinados comportamientos. El ser humano tiene tendencia a modificar su comportamiento cuando juega a juegos, recibe recompensas, etc. La gamificación aprovecha esta tendencia para influenciar el pensamiento de los participantes y hacer que se conviertan en solucionadores de problemas en el mundo real.

Generar empatía: Las buenas prácticas de gamificación no solo tienen que ver con un buen diseño, también se centran en promover la empatía entre los jugadores. El propósito principal del aprendizaje basado en el juego es no atraer a los estudiantes a través de juegos demasiado competitivos o manipuladores, sino promover la empatía y crear una experiencia que les ayude a ganar un sentido de dominio y autonomía en el trabajo mientras preservan su bienestar y relaciones sanas con sus compañeros de equipo. Cuando se diseñan juegos, es importante plantearse qué les va a aportar a los participantes. Una buena gamificación implica que cada participante es el héroe del juego y nunca es menospreciado aunque se haga mucho hincapié en el trabajo de equipo en las competiciones.

Regalar una experiencia atractiva: La gamificación hace que aprender tenga más sentido desglosando conceptos en trozos de tamaño manejable o micro-nuggets. En un mundo lleno de infinitas distracciones y con cada vez menos espacio para la atención, los editores, formadores y educadores puede hacer el aprendizaje más atractivo diseñando contenido en pequeñas fracciones. Un microlearning nugget es normalmente una ventana de unos 3 a 5 minutos de duración ya que en este tiempo los estudiantes permanecen más alerta, más comprometidos y por lo tanto, es más probable que muestren interés y aprendan. Los juegos ayudan a dividir la formación en sesiones pequeñas, haciendo que los estudiantes respondan de forma más positiva. Además, pueden ser personalizadas para mejorar en aquellas áreas que les cuestan más o en las que obtienen peores resultados.

Impulsar la motivación intrínseca: Estudios muestran que en lo que respecta a actuar, las personas están más motivadas si se sienten satisfechos con su trabajo que si reciben altas sumas de dinero como recompensa. En otras palabras, la motivación intrínseca importa más que la extrínseca. Como se ha mencionado anteriormente, la gamificación tiene mucho que ver con la influencia en el comportamiento humano. Es importante definir las reglas del juego para asegurarse de que las actividades de gamificación se corresponden con los objetivos de la organización. Cuando se implementa la gamificación en la formación, es importante definir las reglas para disfrutar de una gamificación significativa.

Cambiar la cultura de la organización: La gamificación en la formación establece objetivos para los participantes y estos pueden estar ligados a los objetivos de la organización. Cuando los participantes su rendimiento en los juegos, saben que es objetivo y justo. De este modo, la gamificación da lugar a una gran transparencia, cambiando la cultura y el modo en el que el rendimiento es visto y manejado.

El juego versus el aprendizaje tradicional: El aprendizaje basado en el juego es único en el sentido de que implica un gran nivel de personalización y los participantes pueden aprender a

su propio ritmo, con tiempo de sombra para la práctica y recibir feedback. El aprendizaje implica tanto aprendizaje individual como en grupo y un profesor puede estar presente para resolver problemas a los estudiantes.

Colaborar con el equipo: Dado que la gamificación implica una situación del mundo real, el equipo entero puede colaborar en el entorno de aprendizaje, aportar ideas sobre posibles resultados y formas de resolver los problemas.

Reducir las probabilidades de fracaso en el mundo real: El aprendizaje a través del juego se asemeja a situaciones del mundo real, lo que quiere decir que la organización encuentra la ventaja en que los participantes cometan errores y aprendan de ellos en el mundo virtual. Los participantes se forman a través de la gamificación para evitar trampas y toman importantes consejos que hacen que sea más difícil que fracasen en el mundo real.

Mayor receptividad al aprendizaje: El aprendizaje basado en el juego es un aprendizaje multi-sensorial que mejora notablemente la habilidad del estudiante para entender y retener conceptos. Los participantes pueden aprender nuevos conceptos más rápido, retenerlos en su memoria y recordar usarlos de manera efectiva.



La gamificación es una gran herramienta con la que puedes conseguir los siguientes aspectos, muy importantes en el trabajo con jóvenes:

- **Motivación:** porque la gamificación recompensa a los participantes y los reta a continuar, estos están motivados para mejorarse y superar a su competencia.
- **Atraer a los estudiantes:** la clave para que los estudiantes se comprometan es la variedad y la interacción. La gamificación es una pequeña porción de la tarta que es el eLearning junto con el storytelling, los escenarios, el audio, el video, los gráficos y el aprendizaje social.

- **Autonomía del estudiante.** La gamificación permite a las personas aprender a su propio ritmo y nivel y aprovecha motivadores intrínsecos como la competición, la mejora y la conclusión.
- **Respuesta inmediata.** Los juegos aportan feedback según los jugadores van mostrando su dominio. Si lo hacen bien, pasan al siguiente nivel; si no es así, tienen otra oportunidad para ver qué han hecho mal.
- **Aprendizaje social.** La competición y la colaboración amistosa permite a los alumnos establecer nuevas conexiones. Un artículo de 2020 en Educational Psychology Review descubrió que los estudiantes responden positivamente a una ligera presión social cuando compiten con miembros de una comunidad.
- **Conexión emocional.** La gamificación habitualmente usa el storytelling para ayudar a los alumnos a aplicar lo que han aprendido en situaciones simuladas, lo cual crea una conexión emocional (y, a su vez, conexiones neuronales más fuertes).
- **Objetivos significativos.** Pasar de nivel y completar juegos da a los estudiantes objetivos significativos y tangibles hacia los que trabajar.
- **Alivio cognitivo.** A la mente le encanta hacer muchas tareas a la vez pero esto puede ser contraproducente para los esfuerzos de la formación. Los juegos dirigen la atención a una única tarea, lo que aumenta la concentración y disminuye la carga cognitiva en la mente.

4.4.2. ¿Cómo planear la gamificación?

No se debe confundir con el aprendizaje basado en el juego, que pide a los jóvenes que jueguen para que aprendan. La gamificación tiene que ver con tomar los elementos que hacen que los juegos sean tan atractivos y aplicarlos en otros tipos de actividades de aprendizaje. Estos elementos incluyen cosas como:

- Puntos de experiencia que se acumulan hasta alcanzar el dominio total
- Las insignias que recompensan a los jugadores por conseguir algo importante
- Clasificaciones que muestran cómo los jugadores se comparan con su competencia
- Misiones que dejan que los jugadores tomen elecciones significativas
- Checkpoints que marcan el progreso hacia un objetivo
- Batallas que presentan un gran reto y ponen a prueba las habilidades de los jugadores

4.4.3. ¿Por qué es importante planear la gamificación?

En lo que respecta a la gamificación, te interesa captar el interés de tus estudiantes, por lo que podrías preparar una competición de toda la organización. ¿El problema? Si creas una competición de tanta envergadura, es seguro que motivarás a aquellos que encabezan la clasificación, pero probablemente perderás a quienes están permanentemente al final de la misma, sin posibilidades de ascender. En lugar de esto, prepara competiciones a corto plazo en distintas aplicaciones y crea una clasificación que se resetee después de aproximadamente una semana para dar a todo el mundo una oportunidad.

El “intentarlo demasiado” sí existe en la gamificación, sobre todo si estás tan centrado en la diversión que te olvidas de la formación. Puedes crear el juego más divertido del mundo, pero si los estudiantes perciben que no están aprendiendo nada, quizás lo cambien por algo más convencional. Respeta el tiempo de tus estudiantes y recuerda que si bien el entretenimiento educativo es importante, hay que preservar los temas a tratar.

El eLearning experimental es clave para el éxito de la formación. La dificultad de los niveles del módulo se personaliza en función de las necesidades individuales de los estudiantes. Los continuos checkpoints o puntos de control aseguran que los estudiantes no juegan sin prestar atención. Los puntos y los niveles añaden la competición entre los miembros del equipo para satisfacer las necesidades de motivación extrínsecas.

Preparar formaciones basadas en el juego es genial, al menos que, por supuesto, tus jugadores no entiendan el propósito. Sin claros objetivos de juego, como puntuaciones y resultados, los estudiantes podrían perder el interés. Además, sin claras recompensas como insignias y premios, podrían perder la motivación. Tanto los objetivos como las recompensas deberían ser una parte fundamental de la etapa de preparación y planificación del juego.

4.5. Herramientas prácticas para la creación de actividades de gamificación

La gamificación se basa en una serie de herramientas y técnicas que aumentan el compromiso del estudiante, su motivación y su concentración. El software empleado en la gamificación abarca diferentes herramientas que permiten la aplicación de los mecanismos del juego a contextos de no juego como el trabajo, el colegio y actividades no formales. En respuesta al creciente interés por la gamificación y sus componentes, los diseñadores de aplicaciones y productores de software han desarrollado numerosas herramientas que incorporan elementos concretos que potencian la motivación de los estudiantes, mejoran el rendimiento de los trabajadores y aumentan el atractivo de las actividades de aprendizaje.

Por otra parte, es importante tener en cuenta que la gamificación va más allá de la tecnología; también gira en torno al diseño efectivo. No requiere la prestación online exclusiva del uso de herramientas digitales. Las actividades offline pueden fácilmente integrar principios del juego para crear experiencias atractivas y motivadoras. Esto tiene especial relevancia en el aprendizaje no formal e informal, normalmente empleado por los monitores y las organizaciones juveniles.

Con el fin de introducir la gamificación en tus actividades, proyectos y talleres, aquí hay una lista de herramientas prácticas accesibles de forma gratuita que te pueden ser útiles. Empecemos con la herramienta más usada digitalmente.

4.5.1. Actionbound

Actionbound es una herramienta útil para crear experiencias atractivas en exteriores empleando actividades interactivas para grupos. Esta aplicación da la oportunidad de organizar tours educativos, rutas guiadas o divertidas búsquedas del tesoro que fomentan el espíritu de equipo. Uno de los muchos elementos que incluye es un quiz con preguntas que da puntos en base a un número de intentos determinado, sanciones por errores o por tiempo gastado.

Además, la plataforma apoya las competiciones de equipo, permitiendo que los miembros compitan entre ellos. También permite a los usuarios incorporar fotos y videos, que pueden ser puntuados en la aplicación y son esenciales para pasar a la siguiente tarea.

Actionbound facilita la personalización de la búsqueda del tesoro en cualquier localización, como tu propia ciudad, dando pistas a los jugadores a través de Google Maps. Esta herramienta es particularmente interesante para actividades de creación de equipo y visitas guiadas que incorporan elementos de gamificación. Introduce un aspecto competitivo, un marcador y una forma agradable de aprender sobre nuevos lugares.

Enlace <https://en.actionbound.com/>



4.5.2. Quizlet Live

Quizlet es una plataforma educativa adecuada tanto para educadores como para estudiantes y diseñada para estructurar y mejorar el proceso de aprendizaje. Aporta varios aspectos que permiten a los usuarios practicar y fortalecer su conocimiento. Estos incluyen tarjetas interactivas que permiten a los usuarios comprometerse con el contenido asociando nombres o términos con partes concretas de diagramas o imágenes. Además, Quizlet ofrece un modo de aprendizaje que se adapta a las necesidades de los estudiantes, ayudándolos a aprender el material en un tiempo concreto.

La plataforma también incorpora actividades de gamificación como juegos cronometrados con puntuación, para hacer que el estudio sea más atractivo. Además, Quizlet permite importar contenido, haciendo posible la creación de sets de estudio basados en notas o documentos en formatos como Word, Excel o Google Docs, entre otros. Este elemento permite a los usuarios convertir fácilmente sus materiales de estudio en recursos de aprendizaje interactivos.

Enlace <https://quizlet.com/>



4.5.3. Pear Deck

Mejorar la efectividad de nuestras explicaciones y presentaciones como trabajadores juveniles es posible. A través de la incorporación de elementos de gamificación con plataformas como Pear Deck, los educadores pueden mejorar sus explicaciones y presentaciones incluyendo elementos interactivos. Pear Deck es una herramienta de presentaciones de diapositivas compatible con Google Slides o las presentaciones de PowerPoint y permite a los estudiantes acceder a las diapositivas en sus dispositivos individuales. Durante una clase, pueden recibir varias formas de contenido, incluyendo preguntas, imágenes y materiales añadidos. El objetivo es crear un entorno de aprendizaje bidireccional que maximice el impacto de las explicaciones. Además, los profesores tienen la opción de incluir diapositivas interactivas para recoger

feedback, llevar a cabo rápidas evaluaciones formativas o medir el estado emocional de los estudiantes. Cuando los estudiantes responden, sus respuestas pueden ser compartidas de manera anónima por el profesor, asegurando que solo este sabe quién ha enviado cada respuesta. Esto promueve un entorno sano para que los estudiantes participen, sabiendo que sus compañeros no pueden saber quién ha escrito la respuesta incorrecta.

Pear Deck ofrece cinco tipos distintos de preguntas/respuestas interactivas: 'Draggable Response' (los estudiantes arrastran objetos en la diapositiva), 'Drawing Response' (dibujan directamente en la diapositiva), 'Free Response: Text' (para respuestas largas), 'Free Response: Number' (para respuestas numéricas) y 'Multiple Choice' (para cuestionarios). Además, Pear Deck va más allá de ser una simple herramienta de diapositivas ya que incluye el juego de vocabulario Flashcard Factory. Este permite a los profesores descargar o crear listas de vocabulario con palabras y sus definiciones, ya sea usando sus propias definiciones o extrayéndolas de diccionarios. Los estudiantes pueden trabajar en parejas, turnándose para escribir frases usando las palabras dadas e ilustrándolas con dibujos. Los equipos ganan puntos en base a la valoración de sus tarjetas al final. Las tarjetas también pueden exportarse a Quizlet Live para un mayor estudio.

Enlace <https://www.peardeck.com/googleslides>



4.5.4. Quizizz

Quizizz es una aplicación que permite a los educadores introducir la gamificación en sus clases creando quizzes, captando la atención de los estudiantes y promoviendo el aprendizaje activo. También da a los estudiantes la oportunidad de autoevaluar su conocimiento a través de atractivos retos basados en el juego. Con Quizizz, los estudiantes pueden participar en quizzes que abarcan un amplio abanico de temas, tareas individuales o en grupo facilitadas por los profesores. Los estudiantes no necesitan registrarse de forma independiente ya que los educadores les otorgan acceso a los cuestionarios usando un “pin de juego” único. Los estudiantes pueden ver cómodamente el contenido en sus propios dispositivos, incluyendo PCs, portátiles, tablets o smartphones.

La plataforma ofrece cinco tipos de formatos de pregunta para la creación de quizzes: 'Multiple Choice' (cuestionario basado en elecciones), 'Check-Box' (varias respuestas correctas), 'Fill-in-the-blanks' (dando la respuesta en el espacio designado), 'Open-Ended'

(permite respuestas más largas), and 'Poll' (para recabar opiniones más que respuestas correctas). El contenido multimedia como los vídeos o las imágenes también puede incorporarse a los quizzes. Los modos de juego están diseñados para promover la competición sana entre los estudiantes. Cuando se empieza un quiz, los profesores pueden elegir un modo de juego, permitiendo a los estudiantes que respondan a su propio ritmo, sus puntuaciones pueden configurarse para la competición de equipo o de forma individual. Quizizz aporta perspectivas detalladas del nivel de la clase y del estudiante en cada quiz. Aprovechando el feedback de los quizzes y las tareas de los alumnos, los profesores pueden generar estadísticas que se centren tanto en cada estudiante como en el rendimiento general de la clase. Esto permite medir el progreso de cada estudiante, valorando los niveles de comprensión en cada tema y analizando la curva de aprendizaje para cada tarea.

Enlace <https://quizizz.com/>



4.5.5. Socrative

Socrative es una aplicación gratuita diseñada para atraer a los estudiantes y medir sus progresos usando tests de más de una respuesta correcta, evaluaciones y otras actividades en la clase. Es compatible con dispositivos como PCs, tablets y smartphones. Una ventaja de Socrative es que los estudiantes no necesitan crear perfiles personales ya que los profesores crean una cuenta ligada a su email, con la que los estudiantes pueden acceder a la aplicación.

La aplicación ofrece muchas opciones de actividades, como 'Quiz' (cuestionario), 'Space Race' (un cuestionario con tiempo que añade el elemento competitivo), y 'Exit Ticket' (cuestionario con ranking de resultados). Los profesores también pueden elegir el tipo de respuestas que el estudiante puede dar, como 'Multiple Choice' (varias opciones), 'True or False' (respuestas binarias), y 'Short Answer' (respuestas breves).

En los tres tipos de actividades, los profesores pueden ver las respuestas de los estudiantes al momento y examinarlas en un informe archivado en la propia aplicación. Esto permite a los educadores controlar el progreso individual del estudiante e identificar cualquier pregunta que puedan haber contestado de forma incorrecta, dándoles la oportunidad de volver a ver el contenido si fuera necesario. Los juegos en Socrative incorporan rankings, que pueden usarse como una herramienta de evaluación.

La función Space Race en Socrative promueve la competición amistosa entre estudiantes. Haciendo que por la pantalla vayan cruzando las respuestas correctas, una tarea evaluable puede transformarse en una entretenida actividad. Este elemento competitivo añade emoción a la participación del estudiante.

Además, Socrative ofrece dos opciones de pago: Socrative PRO for Primary y Socrative PRO for Secondary and Companies, que incluye elementos que no tiene la versión gratuita.

Enlace <https://www.socrative.com/>



4.5.6. Kahoot

Kahoot es una plataforma gratuita que permite a los usuarios crear juegos de aprendizaje atractivos e interactivos en minutos. Ofrece varios formatos, incluyendo la posibilidad de personalizar el límite de tiempo y el número de preguntas. Además, vídeos, imágenes y diagramas pueden incorporarse a las preguntas para atraer más al estudiante. Si bien Kahoot tiene tres planes de pago con elementos avanzados, la versión básica está disponible de forma gratuita.

Los juegos de Kahoot se disfrutan más en un ambiente grupal. Para participar, los jugadores deben unirse al juego usando un pin único que les dará el creador. Cada jugador contesta a las preguntas en su propio dispositivo, mientras estas aparecen en la pantalla compartida. Una de las ventajas de Kahoot es que los estudiantes no necesitan crearse perfiles personales y la plataforma es compatible con cualquier dispositivo, incluyendo PCs, tablets y smartphones. Además de los juegos en directo, Kahoot permite la creación de retos que los jugadores pueden completar a su propio ritmo, pudiendo mandar como una tarea o como un objetivo de la formación.

Kahoot ofrece varios tipos de preguntas para escoger, como: 'Quiz' (cuestionario de varias opciones) y 'True or False' (respuestas binarias). Los planes premium tienen tipos de preguntas adicionales como 'Type answer' (respuesta corta), 'Slider' (adivinar un número en una escala móvil), y 'Puzzle' (colocar las respuestas en el orden correcto).

Al final de cada ronda en un juego de Kahoot, se dan puntos en base a las respuestas correctas y a la velocidad de respuesta. Aparece un podio mostrando a los tres mejores jugadores o equipos, creando un sentido de logro y celebración entre los estudiantes. Los profesores

también tienen la opción de otorgar premios a aquellos que lleguen al podio, motivando aún más a los estudiantes.

Enlace <https://kahoot.com/schools-u/>

The logo for Kahoot! is written in a bold, purple, sans-serif font. The letters are thick and rounded, with a slight shadow effect. The exclamation point is also purple and has a white dot.

4.5.7. Mentimeter

Mentimeter es una poderosa herramienta que fomenta el compromiso del alumno a través de encuestas en directo, quizzes, preguntas de varias opciones y nubes de palabras. Con su sencillo editor online, la plataforma permite a los profesores crear presentaciones interactivas sin esfuerzo. Facilita la participación de la audiencia en tiempo real, ahorrando tiempo y facilitando la personalización de las tareas basada en las preferencias de la audiencia. Además, una vez terminada la presentación, los resultados pueden ser compartidos y exportados para un mayor análisis. Estos pueden ser también comparados pasado el tiempo para medir el progreso de los estudiantes.

Mentimeter is widely used in both traditional classroom settings and virtual learning environments. It provides educators with valuable insights into student comprehension and engagement, helping them adjust their teaching strategies as needed. The platform's versatility extends to various educational contexts, making it an asset for teachers and trainers alike.

Mentimeter es muy usada tanto en clases tradicionales como en entornos de aprendizaje virtual. Aporta a los profesores útiles perspectivas para el entendimiento y el compromiso de los estudiantes, ayudándoles a configurar sus estrategias de enseñanza. La versatilidad de la plataforma se amplía a varios contextos educativos, haciendo que sea muy útil tanto para profesores como para formadores.

Enlace <https://www.mentimeter.com/>

The logo for Mentimeter features a stylized bar chart icon on the left, composed of three vertical bars in shades of blue and red. To the right of the icon, the word "Mentimeter" is written in a bold, black, sans-serif font.

4.5.8. H5P

H5P es una plataforma basada en un navegador que permite a los usuarios crear y compartir contenido HTML5 interactivo. Esta versátil plataforma permite la creación de vídeos interactivos, quizzes, presentaciones y escenarios bifurcados, incorporando elementos de gamificación en el proceso de autoaprendizaje. Ofrece un amplio abanico de contenido como tarjetas de diálogo, crucigramas, actividades de arrastrar y soltar, búsquedas de palabras, ejercicios de adivinar la respuesta, áreas activas de imágenes y muchos más. Estas diversas opciones de contenido hacen a H5P no solo adecuado para actividades individuales, también para desarrollar completos cursos de formación para que los estudiantes aprendan a su propio ritmo.

Además de su biblioteca, que alberga un amplio contenido, H5P es conocida por su sencilla interfaz, accesible para educadores y creadores de contenido de todos los niveles de habilidad. La plataforma cuenta con Sistemas de Gestión de Aprendizaje (LMS) como Moodle, WordPress y Drupal, que permiten la incorporación de contenido interactivo a las webs y cursos ya existentes.

Además, H5P promueve compartir contenido y la colaboración en su comunidad de usuarios global. Los usuarios pueden acceder y modificar contenido compartido públicamente, promoviendo un ambiente de colaboración para que los educadores intercambien ideas y recursos. Este aspecto colaborativo hace aumentar el valor de la plataforma como un recurso para que los educadores busquen crear materiales de aprendizaje atractivos e interactivos.

H5P es una solución rentable puesto que sus elementos principales están disponibles de forma gratuita, haciéndola accesible a un amplio rango de instituciones educativas, formadores y creadores de contenido. Esta accesibilidad y la versatilidad de la plataforma han contribuido a su establecimiento en el campo del e-learning y la educación digital.

Enlace <https://h5p.org/>



4.5.9. Genially

La aplicación Genially es una herramienta digital que permite a los usuarios crear presentaciones y gráficos interactivos. Es particularmente interesante para trabajar con niños y

jóvenes. La plataforma ofrece un gran número de opciones de presentación, incluyendo atractivas animaciones, quizzes interactivos e interesantes escape rooms. Los usuarios pueden acceder al contenido estándar de manera gratuita, haciendo que Genially sea una opción rentable para la creación de materiales dinámicos e interactivos.

Genially es una herramienta digital versátil que ha ganado popularidad en el sector de la educación gracias a su habilidad para crear contenido atractivo e interactivo. Estos son algunas de sus ventajas y aspectos clave:

1. **Plantillas y personalización:** Genially ofrece una variedad de plantillas prediseñadas para ayudar a los usuarios a empezar de manera más rápida. Sin embargo, también permite una mayor personalización, permitiendo a los usuarios confeccionar su propio contenido en función de necesidades educativas concretas.
2. **Interactividad:** la plataforma se distingue por ofrecer elementos interactivos que aumentan su atractivo. Esto incluye quizzes interactivos, hotspots clickables, actividades de arrastrar y soltar y más. Los educadores pueden crear contenido gamificado para hacer que el aprendizaje sea divertido y dinámico.
3. **Colaboración en tiempo real:** Genially permite la colaboración en tiempo real, haciendo que los educadores puedan trabajar en proyectos de manera simultánea con alumnos y otros compañeros. Este aspecto fomenta el trabajo en equipo y la colaboración creativa.
4. **Accesibilidad:** Puede accederse al contenido de Genially en varios dispositivos, haciendo que resulte una opción versátil tanto para el aprendizaje en persona como el remoto. Es compatible con ordenadores, tablets y smartphones.
5. **Análisis:** los educadores pueden medir el compromiso del estudiante y su interacción con el contenido. Estos datos ayudan a la hora de evaluar la efectividad de los materiales y hacer mejoras si fuera necesario.
6. **Elementos de accesibilidad:** Genially lucha por ser una plataforma inclusiva aportando elementos para la accesibilidad como la compatibilidad con un lector de pantalla y la navegación por teclado.
7. **Rentable:** como se menciona en el texto original, los elementos principales de Genially están disponibles gratuitamente, haciendo de la plataforma una opción asequible para educadores y estudiantes. También existen planos premium con elementos adicionales para aquellos que quieran funcionalidades avanzadas.

Genially es una excelente opción para los educadores que buscan crear materiales interactivos y atractivos, ya sea en entornos de clase tradicional o a través del aprendizaje en remoto.

Añade una dimensión dinámica y creativa a la entrega de las presentaciones y el contenido, haciendo la experiencia de aprendizaje más atractiva y disfrutable para los estudiantes de cualquier edad.

Enlace <https://genial.ly/it/>



4.5.10. Plickers

Plickers es una herramienta de evaluación interactiva que fusiona las tarjetas físicas con el escaneo digital para generar atractivos quizzes y exámenes. Con Plickers, cada estudiante sujeta una tarjeta impresa, que el profesor escanea empleando un dispositivo móvil. Inmediatamente, la herramienta junta y presenta las respuestas, generando un método divertido y efectivo para evaluar el proceso de aprendizaje.

Uno de los aspectos reseñables de Plickers es su enfoque baja tecnología, alto impacto. Une de forma exitosa los reinos físico y digital, ofreciendo una solución práctica para los educadores. A diferencia de muchas herramientas de evaluación digital que requieren dispositivos individuales para cada estudiante, Plickers recurre a las tarjetas impresas, representando una opción rentable para los profesores.

Plickers es conocida por su sencilla instalación. Los educadores pueden imprimir rápidamente las tarjetas de Plickers directamente desde la plataforma, asignarlas a los estudiantes y prepararse para iniciar el proceso de evaluación. Esta sencillez es una de las mayores ventajas de la plataforma, especialmente para los profesores con agendas muy ocupadas.

Uno de los aspectos más útiles de Plickers es su habilidad para aportar feedback en tiempo real. Permite a los educadores evaluar el entendimiento del estudiante en el momento durante la propia clase. Este feedback instantáneo es crucial para tomar decisiones educativas sobre la marcha, asegurando que la formación se adapte a las necesidades del estudiante.

Plickers es versátil, cuenta con diferentes tipos de preguntas como las de varias opciones, verdadero/falso y preguntas abiertas. Esta flexibilidad la hace adaptable a distintas necesidades de evaluación y objetivos de aprendizaje.

Para los educadores que valoran la educación basada en datos, Plickers ofrece herramientas de análisis de datos para medir y analizar el rendimiento del estudiante a lo largo del tiempo. Es un recurso útil para identificar las áreas en las que los estudiantes pueden necesitar ayuda adicional.

Además de sus funcionalidades, Plickers introduce un elemento de participación en el entorno de aprendizaje. Los estudiantes participan activamente sujetando de forma física sus tarjetas Plickers, lo que hace que el proceso de evaluación sea más divertido e interactivo.

Plickers es compatible tanto con dispositivos iOS como Android, pudiendo usarse en un gran número de dispositivos móviles, siendo así accesible para profesores que usan distintas plataformas tecnológicas.

Para Plickers la privacidad es muy importante. La plataforma cuida la privacidad del estudiante no mostrando públicamente sus respuestas. Solo el profesor tiene acceso a los datos de evaluación, creando un entorno de evaluación sano y no amenazante.

En resumen, Plickers es una valiosa herramienta para los educadores que buscan un método para evaluar a los estudiantes en tiempo real fácil, rentable y atractivo. Su fusión única de baja tecnología y elementos digitales se convierte en un añadido muy práctico para las herramientas del profesor, especialmente para aquellos que trabajan en entornos con acceso limitado a dispositivos digitales.

Enlace <https://www.plickers.com/>



4.7.11. Classcraft

Esta es una plataforma educativa que aprovecha la gamificación para transformar la clase en un juego de rol inmersivo. Permite a los profesores repartir puntos, controlar la actividad de los estudiantes y diseñar misiones y retos para involucrarlos activamente. Así, Classcraft promueve una atmósfera de trabajo en equipo, colaboración y aprendizaje positivo.

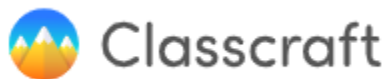
Esta innovadora herramienta dota a los profesores de una serie de funciones para crear un entorno de aprendizaje atractivo y motivador:

1. Puntos y Recompensas: Classcraft permite a los educadores repartir puntos a los estudiantes por una serie de logros como completar tareas, realizar trabajo en equipo o sobresalir en las actividades. Estos puntos sirven como incentivo, promoviendo una atmósfera positiva en la que los estudiantes son animados a la excelencia y a responsabilizarse de su aprendizaje.
2. Personalización de Personaje: Los estudiantes pueden personalizar sus personajes del juego, dándoles un sentido de individualidad en el contexto de la clase. Este proceso de personalización puede ser divertido y a la par estimulante para los estudiantes, ya que les permite expresar sus personalidades y preferencias.
3. Control de la Actividad: Classcraft facilita a los profesores un mecanismo para medir el comportamiento y la participación del estudiante. Esto fomenta la responsabilidad ya que los estudiantes son conscientes de que sus acciones están siendo observadas y evaluadas.
4. Misiones y Retos: Los educadores tienen la libertad creativa de diseñar misiones y retos que estén en consonancia con el programa. Estos atraen a los estudiantes al aprendizaje activo y pueden hacer que los temas más complejos se vuelvan más accesibles y entretenidos.
5. Trabajo en equipo y Colaboración: Classcraft divide a los estudiantes por equipos, promoviendo la colaboración y ayuda mutua. La plataforma busca un sentido de camaradería y hace hincapié en la importancia de trabajar juntos para conseguir objetivos comunes.
6. Gestión de la Clase: Classcraft ofrece herramientas útiles para la gestión de la clase, simplificando la organización de las lecciones, el control del progreso del estudiante y la gestión general del aula. Esto contribuye a generar un ambiente de aprendizaje bien estructurado y centrado.
7. Compromiso Parental: Los padres están informados acerca de los progresos y rendimientos de sus hijos a través de Classcraft, fomentando la comunicación entre educadores y familias. Esta transparencia apoya un enfoque global de la educación.
8. Accesibilidad: Classcraft es accesible en varios dispositivos, incluyendo ordenadores, tablets y smartphones. Esta adaptabilidad asegura que pueda usarse en distintos entornos de aprendizaje, en persona o en remoto.

9. La Comunidad del Educador: Classcraft puede presumir de tener una próspera comunidad de educadores online que comparten recursos, planes de estudio e ideas creativas para maximizar los beneficios de la plataforma en la clase. Esta red funciona como un valioso recurso para los profesores que buscan sacar el máximo partido a Classcraft.

Classcraft se ha ganado la aprobación de profesores en todo el mundo, recibiendo elogios por su habilidad para impulsar la participación del alumno, la motivación y la colaboración. Funciona como una poderosa herramienta para los profesores que buscan crear un entorno de aprendizaje positivo e interactivo a la vez que integrar la gamificación en sus prácticas de enseñanza.

Enlace <https://www.classcraft.com/>



4.5.12. La gamificación offline

Si bien la gamificación es a menudo asociada a las nuevas tecnologías y herramientas digitales, no se limita solo a estas. Se puede incorporar la gamificación en actividades sin recurrir a aplicaciones concretas. Existen numerosas técnicas disponibles para aportar una emocionante experiencia para tu audiencia. De hecho, muchos de estos métodos han sido empleados de forma satisfactoria en entornos no formales e informales, como los famosos juegos de romper el hielo. De este modo, la gamificación puede implementarse de forma efectiva más allá de las plataformas digitales, ofreciendo experiencias interactivas y atractivas.

A continuación encontrarás una lista de diferentes técnicas y herramientas que no están disponibles de forma digital pero pueden utilizarse offline.

Estos son algunos consejos para incluir la gamificación en tus actividades:

- Sistema de insignias: Usa insignias para reconocer logros y el progreso.
- Sistema de puntos: Regala puntos por tareas realizadas, lo que le aporta un sentido de logro conseguido.
- Entorno de competición: Introduce la competición amistosa para impulsar el trabajo en equipo y la participación.
- Clasificaciones: Muestran el feedback de manera inmediata y fomentan la competición sana.

- Historias y narraciones: Añade elementos de las narraciones para crear actividades atractivas, sobre todo para los participantes más pequeños.
- Objetivos definitivos y retos: Define objetivos y establece retos para aumentar el interés.
- Curiosidad y sorpresa: Emplea giros narrativos y sorpresas para mantener la curiosidad y evitar la repetición.
- Niveles y progresión: Permite que los participantes avancen a través de las tareas y los objetivos.
- La presión del tiempo: Añade límites de tiempo para generar emoción y urgencia.
- Personalización: Permite a los participantes personalizar sus personajes y perfiles para darles un sentido de responsabilidad.
- Interacción social: Promueve la colaboración, la competición o la cooperación con elementos sociales.

Veamos una variedad de herramientas y recursos versátiles para crear actividades offline atractivas con técnicas de gamificación. Estos recursos ofrecen a los educadores formas creativas de introducir la diversión y la interactividad en sus lecciones, promoviendo un entorno de aprendizaje dinámico y entretenido. De los clásicos juegos de mesa y los puzzles al juego de rol y las tarjetas para contar historias, cada herramienta tiene elementos únicos para gamificar la experiencia educativa.

Cartas Dixit: las cartas dixit son un gran recurso para crear actividades de contar historias empleando la gamificación. Estas cartas tienen ilustraciones imaginativas y únicas que despiertan la creatividad y la participación.

Juegos de mesa: Los juegos de mesa tradicionales como "Monopoly," "Scrabble," o "Settlers of Catan" pueden adaptarse con propósitos educativos. Tienen que ver con la estrategia, la toma de decisiones y la competición, lo que los hace ideales para el aprendizaje gamificado.

Juegos de rol (RPGs): RPGs como "Dungeons & Dragons" impulsan la toma de decisiones, el trabajo en equipo y contar historias. Pueden adaptarse a distintos temas y fomentan la creatividad.



Kits de Escape Room: Están diseñados con propósitos educativos y retan a los estudiantes a resolver puzzles y acertijos para “escapar”. Pueden adaptarse para enseñar temas o habilidades específicas.

Tarjetas: Gamifica el proceso de memorización haciendo de unas tarjetas, un quiz. Los estudiantes pueden competir para responder preguntas o unir términos con sus definiciones.



Búsquedas del tesoro: crea actividades de búsqueda del tesoro en las que los estudiantes siguen pistas y resuelven acertijos para encontrar “tesoros” escondidos o piezas de información relacionadas con la lección.

Puzzles: Rompecabezas, crucigramas y Sudokus pueden emplearse para impulsar el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas. Crea puzzles ligados a contenidos educativos para atraer a los estudiantes. c

Quiz Bowls: Organiza competencias de quiz bowl en las que los estudiantes compiten para responder preguntas sobre distintos temas. Este formato fomenta el pensamiento rápido y la competición.

Cubos de historias: Los cubos de historias son dados con imágenes que pueden emplearse para contar historias creativas. Tira los dados y pide a los estudiantes que usen las imágenes en una historia relacionada con la lección.



Cartas de rol: Reparte a los alumnos cartas de rol que les asignen un determinado personaje en una situación concreta. Esto puede servir para juegos de rol y actividades de toma de decisiones.



Juegos de palabras: Juegos de palabras como Scrabble, Boggle, o Hangman pueden emplearse para reforzar el vocabulario y las habilidades lingüísticas a través de la gamificación.

Manualidades: Fomenta la creatividad con manualidades. Los estudiantes pueden crear representaciones visuales de conceptos o personajes relacionados con la lección.

Actividades al aire libre: actividades al aire libre como búsquedas del tesoro, paseos en la naturaleza o geocaching pueden gamificarse para enseñar ciencias naturales o geografía, por ejemplo.

Tarjetas para contar historias: Las tarjetas para contar historias con imágenes o indicaciones pueden usarse para generar sesiones de contar historias realmente creativas. Los estudiantes dibujan las tarjetas y crean historias basadas en el contenido que representan.

Estas herramientas y actividades pueden adaptarse y personalizarse para adaptarse a distintos objetivos educativos y grupos de edad. Añaden el elemento de la diversión y la participación al proceso de aprendizaje, haciéndolo más divertido y memorable para los jóvenes participantes.

—
Referencias

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

4.6. Valoración de la gamificación y métodos de evaluación

Los sistemas educativos alrededor del mundo evolucionan constantemente para seguirle el ritmo a las cambiantes exigencias del mundo moderno. Con el rápido avance de la tecnología, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación se ha vuelto cada vez más esencial en el sector educativo. Estas han revolucionado la manera en la que se imparte y se recibe la educación, volviéndola más accesible, eficiente y efectiva.

El e-learning es uno de los descubrimientos más significativos de los últimos años en el sector educativo. Implica el uso de medios electrónicos como ordenadores, internet y dispositivos móviles para impulsar el aprendizaje y la enseñanza. Las plataformas de e-learning están diseñadas para ofrecer experiencias de aprendizaje flexibles e interactivas a las que se pueda acceder en cualquier momento y en cualquier parte. El e-learning no está limitado únicamente a cursos online, también incluye el uso de software educativo, libros digitales y recursos multimedia.

La incorporación de estas tecnologías al sistema educativo tiene numerosas ventajas. Las plataformas de e-learning dotan a los estudiantes de una experiencia de aprendizaje personalizada y con la que pueden aprender a su ritmo, en función de sus necesidades y preferencias individuales. Los estudiantes pueden acceder a materiales de aprendizaje, completar tareas y comunicarse con sus profesores y compañeros desde cualquier lugar del mundo, usando cualquier dispositivo con conexión a internet. Las plataformas de e-learning también promueven el aprendizaje colaborativo, facilitando a los estudiantes que compartan sus conocimientos e ideas con sus compañeros.

Además, el e-learning ha demostrado ser una solución rentable para las instituciones educativas. Elimina la necesidad de clases físicas, libros y otros materiales de aprendizaje tradicionales, reduciendo el costo de la educación significativamente. Las plataformas de e-learning también permiten la medición del progreso y rendimiento de los estudiantes, facilitando a los profesores dar feedback personalizado y rápido.

El campo de la educación asume que no todos los estudiantes tienen las mismas necesidades educativas y que deberían emplearse distintos enfoques pedagógicos en función de los requisitos concretos de aprendizaje. Para satisfacer estas diversas necesidades educativas, las instituciones educativas han empezado a adoptar medios tecnológicos innovadores, incluyendo la gamificación para mejorar el proceso de aprendizaje.

La gamificación es una tendencia contemporánea en la educación que implica la incorporación de elementos del juego en el proceso de aprendizaje para crear experiencias estimulantes y atractivas para los estudiantes. Con la ayuda de las Tecnologías de la Información y

Comunicación (ICTs), la gamificación ofrece un enfoque único a la educación, permitiendo a los estudiantes adquirir nuevas habilidades y conocimientos a través de actividades entretenidas e interactivas.

El atractivo de la gamificación reside en su habilidad de crear experiencias emocionalmente atractivas que motiven a los estudiantes a participar activamente del proceso de aprendizaje. A través de la incorporación de elementos del juego como puntos, insignias y clasificaciones, la gamificación les aporta a los estudiantes un sentido de logro y progreso, animándoles a continuar aprendiendo y logrando sus objetivos educativos.

Además, la gamificación se adapta a las expectativas e intereses del estudiante “nativo digital”, quien ha crecido rodeado de tecnologías y es más receptivo a los métodos de aprendizaje interactivos y multimedia. Empleando las herramientas ICT, la gamificación ofrece una experiencia de aprendizaje personalizada, en la que los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y de acuerdo con sus propias necesidades.

La gamificación no se centra en un juego de aprendizaje, si no en crear una experiencia de juego dentro de un contenido o actividad de aprendizaje. Aplica elementos y mecánicas del juego que modifican las emociones, sentimientos, pensamientos y comportamiento del alumno para lograr una serie de objetivos de aprendizaje. Algunos de los elementos más comunes son las insignias, los puntos o recompensas; pasar de nivel y contar una historia; clasificaciones y rankings; feedback; retos; competiciones y más.

La gamificación ha ganado popularidad en los últimos años con las instituciones de educación superior y educación primaria adoptando este enfoque. Sin embargo, a pesar de que su uso está muy extendido, el concepto de gamificación es todavía relativamente nuevo y requiere una mayor exploración. Uno de los retos con la gamificación es que no hay un consenso definitivo sobre los elementos específicos que la conforman.

Los juegos de ordenador educativos están diseñados para facilitar el aprendizaje y evaluar el conocimiento de los estudiantes sobre un tema en concreto a la vez que logran objetivos de aprendizaje específicos. El uso de la gamificación y los juegos de ordenador educativos puede aplicarse a la educación a nivel micro y macro. A un nivel micro, la gamificación puede emplearse para apoyar las actividades específicas de aprendizaje como crear situaciones de conflicto, formar conceptos, evaluar conocimientos y habilidades, etc. Por otra parte, a un nivel macro, la gamificación puede emplearse para apoyar un tema completo desde el contenido, la sección o el curso completo, aportando un enfoque más completo al aprendizaje.

A pesar de las potenciales ventajas de la gamificación en la educación, aún hay mucho que aprender sobre su efectividad mejorando los resultados del aprendizaje. Así, los educadores e

investigadores están constantemente explorando nuevas formas de incorporar la gamificación a los programas educativos para identificar los elementos específicos que funcionan mejor para los diferentes estudiantes y entender mejor su impacto en el aprendizaje y la motivación.

En conclusión, si bien la gamificación se ha aceptado como un nuevo enfoque de la educación, es todavía un concepto relativamente nuevo que necesita un mayor estudio. La gamificación y los juegos de ordenador educativos ofrecen una variedad de formas de mejorar los resultados de aprendizaje a nivel micro y macro de la educación. No obstante, los educadores e investigadores necesitan continuar investigando e identificando los enfoques más efectivos para la gamificación y sus potenciales beneficios para los estudiantes de todas las edades.

4.6.1. Insignias, autoevaluación, quizzes, etc.

La evaluación es un aspecto crucial de cualquier proceso educativo y juega un rol significativo en la determinación de la efectividad de la enseñanza y el aprendizaje. Pueden identificarse dos tipos de evaluaciones en la educación: referidas a normativas y referidas a criterios. Las evaluaciones referidas a normativas comparan el logro de un estudiante con el de otros, mientras que referidas a criterios evalúan el logro del estudiante en relación con una serie de objetivos de aprendizaje. Con el uso de los elementos de gamificación, ambas pueden ser realizadas. Por ejemplo, las insignias y clasificaciones pueden emplearse para facilitar las evaluaciones normativas mientras que el uso de puntos e insignias por pasar al siguiente nivel puede emplearse en la evaluación referida a criterios.

Las evaluaciones en la educación pueden servir para distintos propósitos como establecer el nivel de entrada para los estudiantes, la evaluación formativa y la evaluación resumida. En la educación tradicional, las evaluaciones se llevan a cabo por un profesor, pero en los entornos de e-learning, los estudiantes pueden realizar su propia autoevaluación en base a criterios predeterminados o participar de la evaluación entre pares cuando se trabaja en un proyecto grupal o individual.

Con el avance de la tecnología, actualmente es posible implementar el conocimiento y las habilidades de evaluación en entornos de e-learning a través de distintas actividades colaborativas como wikis, blogs y talleres. Sin embargo, preocupa el hecho de que los estudiantes carezcan de motivación y compromiso cuando realizan evaluaciones entre pares en MOOCs (Massive Online Open Course). Para abordar este problema podría implementarse un modelo gamificado para la valoración entre pares, que haría el proceso de evaluación más atractivo e interactivo, aumentando la motivación y compromiso del alumno.

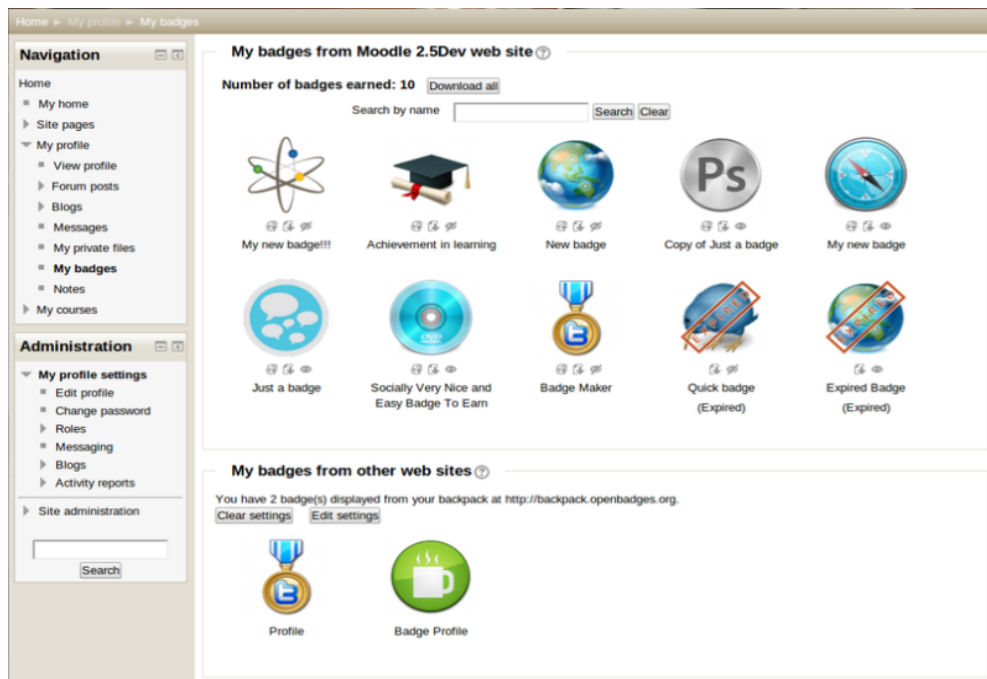
Moodle es un Sistema de Gestión del Aprendizaje (LMS) muy usado en instituciones educativas para el aprendizaje online. Ha incorporado funcionalidades de gamificación que permiten la

autoevaluación en entornos de e-learning. La principal funcionalidad de Moodle incluye dos categorías de insignias: insignias de página e insignias de curso. Las insignias de página están disponibles para los usuarios en toda la web y están asociadas a las actividades de esta, mientras que las insignias de curso se dan a los usuarios apuntados al curso y están relacionadas con las actividades del mismo.

Las insignias son una forma de acreditación digital que puede usarse para reconocer los logros de los estudiantes y motivarles. Los estudiantes pueden ganar insignias completando tareas concretas o consiguiendo determinados objetivos de aprendizaje. Las insignias pueden usarse también como una herramienta de autoevaluación, permitiendo a los estudiantes controlar su progreso e identificar las áreas en las que necesitan mejorar.


















El sistema de insignias de Moodle puede personalizarse para ajustarse a las necesidades de distintos entornos de aprendizaje. Por ejemplo, los profesores pueden crear insignias concretas para sus cursos o otras que se otorguen en tipos concretos de actividades como completar un quiz o participar en un debate de un foro. Las insignias pueden ser entregadas a los estudiantes manual o automáticamente, dependiendo de lo que prefiera el profesor.

Además de las insignias, Moodle tiene otras funcionalidades de gamificación como las clasificaciones, las barras de progreso y los sistemas de puntos. Estas herramientas pueden emplearse para motivar a los estudiantes y aportar feedback sobre su progreso. Por ejemplo, los estudiantes pueden ganar puntos por completar actividades o conseguir objetivos de aprendizaje y su progreso puede medirse en una clasificación. *(Imagen que muestra las insignias disponibles en Moodle 2.5Dev)*



En general, las funcionalidades de gamificación de Moodle aportan un amplio rango de herramientas para la autoevaluación y la evaluación en entornos de e-learning. Estas herramientas pueden ayudar a motivar a los estudiantes, medir su progreso y aportar feedback, finalmente llevando a resultados de aprendizaje más efectivos.

La implementación de autoevaluación, evaluación entre pares y evaluación en entornos de e-learning a través de la gamificación puede lograrse con extensiones específicas del sistema o plugins desarrollados para LMSs como Moodle. Estos plugins aportan funciones extendidas de gamificación que no están incluidas en la distribución básica de las LMSs. *(Imagen que muestra las insignias otorgadas por los profesores o por tareas completadas).*

Add a new badge				
Name ▾	Badge status ▲	Criteria	Recipients	Actions
 Mindfulness	Available to users	• Awarded by: Teacher	0	    
 Positivity	Available to users	• Complete: "Assignment - Task: Solutions to stress"	2	   
 Teamwork for success	Available to users	• Awarded by: Teacher	0	    

Por ejemplo, el plugin Level Up! permite otorgar puntos de manera automática, el establecimiento preciso del número de puntos que los estudiantes reciben por sus acciones y una clasificación para fomentar la competitividad. También muestra los logros actuales de los estudiantes en función del próximo nivel y los puntos que necesitan. Asimismo, el plugin Game aporta una serie de juegos que se incluyen como actividades del curso, incluyendo el ahorcado, crucigramas, Cryptex, Millonario, Sudoku, Serpientes y Escaleras, The hidden picture y un libro con preguntas. Quizventure es otro plugin que muestra preguntas de quiz y posibles respuestas como naves espaciales que caen y a las que los estudiantes tienen que disparar para seleccionar la respuesta correcta. Este plugin puede usarse para la evaluación y la autoevaluación.

Stash es otro plugin dirigido a promover las interacciones de los estudiantes con actividades del curso otorgando elementos como premios que pueden coleccionar. Este plugin muestra un bloque con la colección actual del estudiante. Sin embargo, este requiere un código de copiar y pegar para incluir elementos y es adecuado solo para la autoevaluación. *(Imagen que muestra el estatus de presupuesto actual del estudiante y sus logros)*

Items

Items Report

List of items

Add an item

Item name ^	Locations 📍	Actions
🪙 Coin	Bottom of the river First coin Treasure cove	⚙️ + ✖️
👑 Golden crown	Treasure island	⚙️ + ✖️
🗡️ Golden sword	Treasure	⚙️ + ✖️

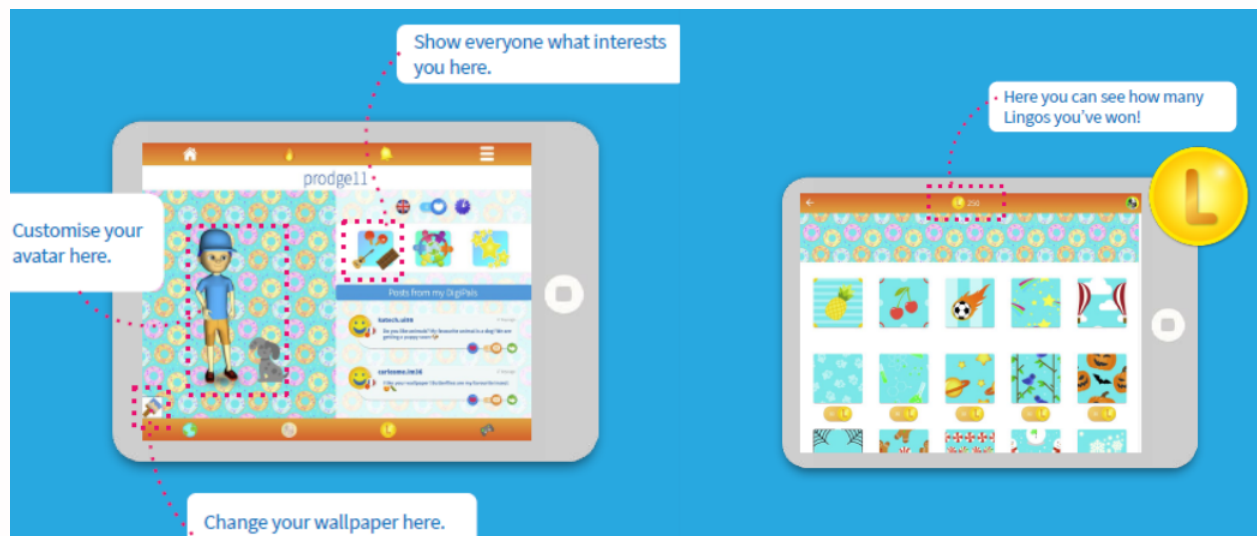
Report

Items Report

First name ^ / Surname	Stash	Actions
👤 Bebe Stevens	🪙 🗡️ 👑	🔍
👤 Butters Stotch	-	🔍
👤 Clyde Donovan	🪙	🔍
👤 Eric Cartman	🪙	🔍
👤 Jimmy Valmer	-	🔍

Mootivated (para colegios) y Motrain (para la formación corporativa) son aplicaciones móviles diseñadas para impulsar el compromiso con el aprendizaje del estudiante o empleado en Moodle. Los estudiantes ganan monedas virtuales o puntos cuando completan actividades y consumen contenido. Después pueden usar estas monedas en la aplicación para mejorar sus avatares personales o hacer compras en una tienda virtual. Estos plugins son adecuados para la autoevaluación. *(Imagen que muestra el sistema de monedas de Little Bridge (tokens) para adquirir actualizaciones para tu avatar)*

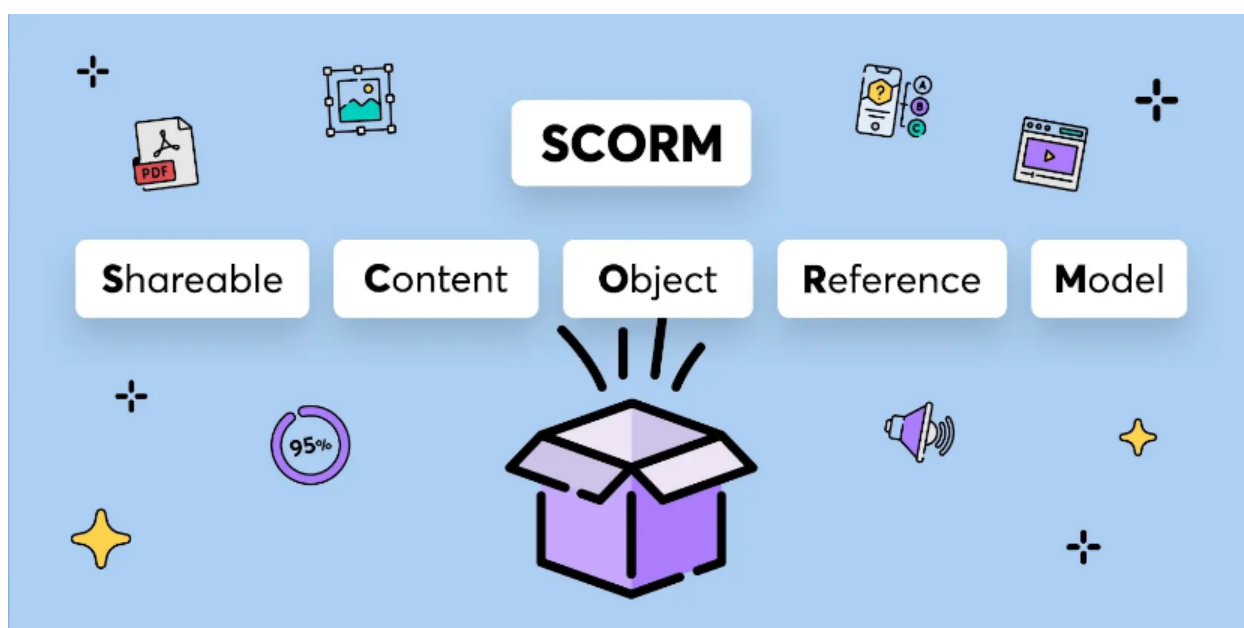
Por último, el plugin Ranking block mide la realización de las actividades y da puntos de acuerdo con el criterio que el profesor establece. Este plugin puede usarse para la autoevaluación creando un ranking de los estudiantes. Estos plugins aportan un rango de



funcionalidades de gamificación que pueden usarse para mejorar la autoevaluación y la evaluación en entornos de e-learning.

El uso de plugins y extensiones es esencial para personalizar y mejorar la funcionalidad de un Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS) como Moodle. En Moodle pueden usarse dos tipos de extensiones: específicas del sistema y basada en estándares. Las extensiones específicas del sistema están desarrolladas específicamente para una LMS concreta y no pueden usarse en otra. Moodle tiene un amplio set de extensiones específicas del sistema llamadas plugins y agrupadas internamente como bloques y actividades. Por ejemplo, Level Up! es un plugin gratuito que permite extendidas funciones de gamificación como otorgar puntos, el establecimiento preciso del número de puntos que los estudiantes reciben por sus acciones, clasificaciones para mejorar la competitividad, mostrar los logros actuales de los estudiantes de acuerdo con el siguiente nivel y los puntos necesarios. Por otro lado, las extensiones basadas en estándares están desarrolladas de acuerdo con especificaciones abiertas y gratuitas como SCORM, xAPI Y LTI. Estas extensiones garantizan la interoperabilidad entre diferentes LMS si apoyan estas especificaciones.

SCORM es una especificación creada y mantenida por ADL Initiative, que permite la creación de contenido de aprendizaje que puede incluir juegos de ordenador educativos o implementar funcionalidades de gamificación. El progreso del estudiante se puede guardar y el estudiante puede tomarse descansos durante el proceso de aprendizaje o mientras juega al juego, y las puntuaciones del test de los estudiantes se comunican a la LMS. *(Imagen que muestra el significado detrás del acrónimo SCORM)*



LTI es una especificación creada y llevada por el IMS Global Learning Consortium, que permite a plataformas de aprendizaje como LMS o portales conectar de forma segura con aplicaciones

y herramientas de aprendizaje externas de una forma habitual. Las LMS que implementan LTI pueden usar contenido y servicios externos y recibir evaluaciones y datos de notas desde herramientas de evaluación externas.

xAPI es una especificación llevada por ADL Initiative que permite la creación de un ecosistema de e-learning en el que las LMS y diferentes aplicaciones pueden compartir información sobre el rendimiento del estudiante y guardar esta información en una Learning Record Store (LRS). En lugar de una amplia variedad de acciones en LMS, Xapi puede controlar las actividades en un entorno de simulación o una aplicación móvil y el rendimiento personal o de grupo en juegos de ordenador educativos. La información guardada en LRS puede ser devuelta a LMS para ser calificada.

En el contexto de la evaluación entre pares, podría usarse a Tool for Awarding Badges para implementar una serie de insignias que podrían repartirse de unos estudiantes a otros, apoyando la evaluación entre pares de los proyectos de software. Este enfoque genera una forma de hacer que los alumnos participen en el proceso de evaluación y reciban feedback de sus compañeros.

El siguiente es un ejemplo de una actividad de aprendizaje en distintas herramientas de autoevaluación y métodos de evaluación. Se titulado introducción a la gamificación, pensada para durar 4 horas e incluir hasta 30 participantes. EL moderador necesitará los siguientes materiales, equipamiento y espacio: papel A4, bolígrafos, ordenador, acceso a Moodle, plugins, rotuladores de colores, revistas, acceso a internet, portátiles/móviles, proyector/pantalla, un gran espacio, mesas (al menos tantas como los grupos) y sillas.

Los objetivos de esta actividad son introducir a los estudiantes a diferentes métodos de evaluación empleados en la enseñanza y el aprendizaje, para apoyar a los participantes en descubrir nuevas herramientas y software usados para la autoevaluación y para practicar el uso de las herramientas y el software.

La sesión se divide en cuatro partes. Durante la primera parte, Introducción a la gamificación y la evaluación, el moderador debatirá los principios de la examinación y la evaluación con los estudiantes, al igual que el propósito de la evaluación. Se compartirán y debatirán varios vídeos. El objetivo es introducir a los estudiantes a la gamificación y la autoevaluación. En la siguiente parte, Gamificación y juegos de ordenador educativos, el moderador conducirá un debate sobre lo que es la gamificación y su papel en los juegos de ordenador educativos. El objetivo es desarrollar una serie de ejemplos par entender mejor las diferencias en la autoevaluación.

En la tercera parte, Evaluación en la Educación y Entornos de E-learning, el moderador mostrará métodos de evaluación y los estudiantes los debatirán. El objetivo es presentar los

métodos de evaluación en la educación y entornos de e-learning. La última parte, Herramientas y Tipos de Autoevaluación, incluye los siguientes pasos: primero, el moderador introducirá herramientas y software de evaluación en una presentación; segundo, se dará un método a cada grupo, que lo desarrollará; por último, cada grupo llevará a cabo una pequeña presentación enseñando su método.

Some tips and recommendations for the trainer/facilitator are to be present and check to see if the participants are comfortable and have understood what they need to do. Provide additional materials, such as articles, YouTube videos, or guidebooks, if needed.

Algunos consejos y recomendaciones para el formador/moderador son estar presentes y comprobar si los participantes están cómodos y han entendido lo que tienen que hacer. Además, aportar materiales adicionales como artículos, vídeos de Youtube o manuales si fuera necesario.

5. GUÍA DE FORMACIÓN DE FORMADORES

En este capítulo, presentamos un ejemplo completo de un programa de formación centrado en la gamificación dentro del marco del proyecto GROW. Este programa está diseñado para generar un esquema claro y estructurado para un evento de formación de gamificación. Incluye temas clave, recursos y calendarios, ofreciendo un útil punto de partida para los formadores. Sin embargo, es importante hacer hincapié en que la belleza del proyecto GROW reside en su adaptabilidad. Los formadores tienen la flexibilidad para elegir, modificar y adaptar sus sesiones de formación según las necesidades y preferencias concretas de sus públicos objetivos.

Programa de formación

El programa de formación completo del proyecto GROW cubre un amplio espectro de tópicos, aportando una precisa guía en seis módulos diferenciados. Estos están diseñados cuidadosamente para equipar a los formadores y educadores con el conocimiento y las herramientas necesarias para implementar de manera efectiva la gamificación en sus actividades de trabajo con jóvenes y educación no formal. Incluyen:

Módulo 1: Introducción a la Gamificación

Módulo 2: Gamificación en el trabajo con jóvenes y la educación no formal

Módulo 3: Gamificación en el trabajo con jóvenes y la educación no formal - ejemplos concretos y estudios de caso exitosos

Módulo 4: Planificación de la gamificación. Cómo preparar de forma efectiva actividades de gamificación (qué, por qué, cómo).

Módulo 5: Herramientas prácticas para la creación de actividades de gamificación

Módulo 6: La valoración de la gamificación y métodos de evaluación (insignias, autoevaluación, quizzes, etc.)

Estos módulos forman en conjunto un programa de formación completo que da la posibilidad a los formadores de cerrar experiencias de aprendizaje dinámicas, participativas y efectivas para sus audiencias. La flexibilidad del programa permite a los formadores adaptar el contenido en función de las necesidades de sus participantes para impartir una mejor formación en gamificación.

Modelo de programa de formación: <https://grow-project.eu/training-materials>

Agenda del ToT

Sugerimos la siguiente agenda de formación, basada en los materiales aportados por el proyecto GROW, que tratan la gamificación e incluyen una sesión adicional sobre métodos de formación y habilidades de presentación. Esta agenda está realizada en base a los cimientos establecidos durante la Primera Formación de Formadores Internacional, que fue organizada como parte del proyecto GROW en Bolonia, Italia en marzo de 2023. También incorpora la experiencia colectiva y el conocimiento de todas las organizaciones colaboradoras implicadas en el proyecto. Todos los materiales necesarios para esta sesión están disponibles en la web del proyecto.

La agenda completa se ha diseñado como un programa de formación de 5 días, con cada día estructurado para adaptarse al modo online y físico, permitiendo a los formadores elegir el formato que mejor satisfaga las necesidades de su público objetivo. Las sesiones de herramientas prácticas pueden seleccionarse y adaptarse para encajar con los requisitos de los participantes y los objetivos de la formación, con un conjunto más extenso de herramientas disponibles en el Programa de Formación.

Día 1

9.00 – 9.30	Introducción a la formación y actividad de romper el hielo
9.30 – 10.00	Actividad: Conocernos
10.00 – 10.30	Sesión de expectativas
10.30 – 11.00	Pausa para el café
11.00 – 12.30	Elementos básicos de la formación y métodos de formación
12.30 – 13.30	Descanso para comer
13.30 – 15.00	Habilidades de presentación Parte 1
15.00 – 15.30	Pausa para el café
15.30 – 16.30	Habilidades de presentación Parte 2

Día 2

9.00 – 10.30	Introducción a la gamificación: teoría de la gamificación
10.30 – 11.00	Pausa para el café
11.00 – 12.30	Trabajo de gamificación en grupo
12.30 – 13.30	Descanso para comer
13.30 – 15.00	Planificación de la gamificación: cómo preparar actividades de gamificación de manera efectiva.
15.00 – 15.30	Pausa para el café
15.30 – 16.30	Cómo preparar de forma efectiva trabajo o actividades en grupo

Día 3

9.00 – 10.30	La gamificación en el trabajo con jóvenes y la educación no formal: estudios de caso
10.30 – 11.00	Pausa para el café
11.00 – 12.30	Herramientas prácticas para la gamificación: Mentimeter
12.30 – 13.30	Descanso para comer
13.30 – 15.00	Herramientas prácticas para la gamificación: Escape Room virtual parte 1
15.00 – 15.30	Pausa para el café
15.30 – 16.30	Herramientas prácticas para la gamificación: Escape Room virtual parte 2

Día 4

9.00 – 11:00	Herramientas prácticas para la gamificación: Actionbound parte 1
11:00 – 11.30	Pausa para el café
11.30 – 12.30	Herramientas prácticas para la gamificación: Actionbound parte 2

12.30 – 13.30	Descanso para comer
13.30 – 15.00	Herramientas prácticas para la gamificación: Kahoot
15.00 – 15.30	Pausa para el café
15.30 – 16.30	Herramientas prácticas para la gamificación: Baamboozle

Día 5

9.00 – 10.30	Valoración de la gamificación y métodos de evaluación
10.30 – 11.00	Pausa para el café
11.00 – 12.30	Trabajo en grupo: Valoración de la gamificación y desarrollo de los métodos de evaluación
12.30 – 13.30	Descanso para comer
13.30 – 15.00	La importancia del feedback
15.00 – 15.30	Pausa para el café
15.30 – 16.30	Conclusión y sesión de evaluación

Para obtener una guía específica sobre estas actividades en entornos online y físicos, puede encontrarse información detallada en el documento Blended Training Course, accesible en la web del proyecto.

Blended Training course: <https://grow-project.eu/training-materials>

Acceso a presentaciones en la web

La asociación GROW ha creado una gran cantidad de recursos disponibles en la web del proyecto, incluyendo presentaciones, materiales de taller y consejos útiles. Estos recursos están diseñados para ser versátiles y adaptables, ofreciendo a los formadores y educadores un tesoro de contenido que puede emplearse en sesiones de formación o adaptarse para satisfacer las necesidades concretas de sus grupos objetivos. Ya sea por emplear detalladas presentaciones para tratar conceptos clave, utilizar los materiales de taller para el aprendizaje práctico o incorporar consejos de experto para mejorar la enseñanza, estos recursos son un añadido muy valioso para la guía de los formadores. Permite a los formadores continuar extendiendo el

conocimiento y saca partido de la gamificación de forma efectiva y de un modo que se adecúa a las necesidades específicas de su audiencia.

Link a recursos: <https://grow-project.eu/training-materials>

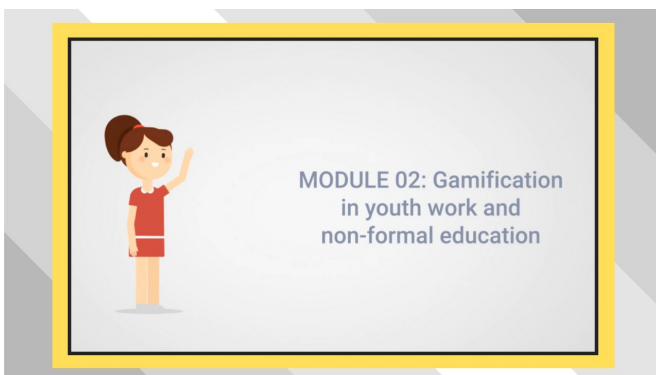
Vídeo tutoriales

La web del proyecto GROW cuenta con valiosos recursos tanto para formadores como participantes. Ofrecemos una colección de vídeo tutoriales que corresponden con cada módulo del Programa de Formación. Para los formadores, estos vídeos ofrecen una herramienta tremendamente valiosa para enriquecer sus sesiones de formación con contenido dinámico y visualmente atractivo. Además, los participantes pueden emplear estos vídeos en su tiempo de autoaprendizaje para tratar de entender el contenido y los conceptos a su propio ritmo. Con estos vídeo tutoriales, tratamos de hacer la experiencia de aprendizaje no solo informativa, también atractiva y accesible para todos.



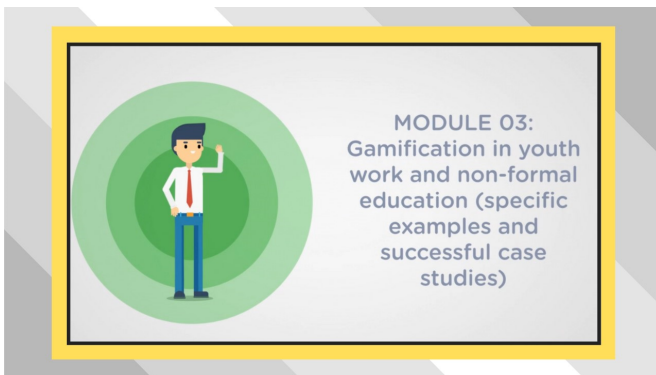
GROW Módulo 1: Introducción a la Gamificación

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=nYAihKZVHxw>



GROW Module 2: Gamificación en el trabajo con jóvenes y la educación no formal

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=IM-P6x5-xsU>



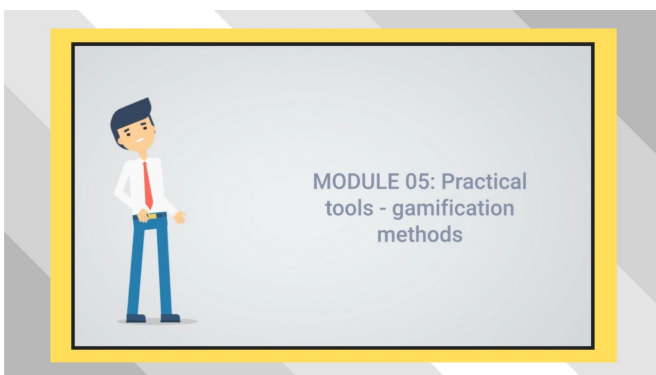
GROW Módulo 3: Gamificación en el trabajo con jóvenes y la educación no formal

Link: https://www.youtube.com/watch?v=arWr_mdlyBM



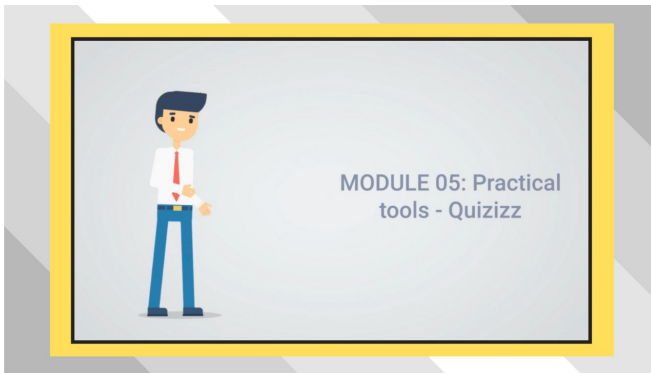
GROW Módulo 4: Planificación de la gamificación. Cómo preparar de forma efectiva actividades de gamificación

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=BDIFZGgOs4w>



GROW Módulo 5: Herramientas prácticas para la creación de actividades de gamificación

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=XCHn048qOZE>



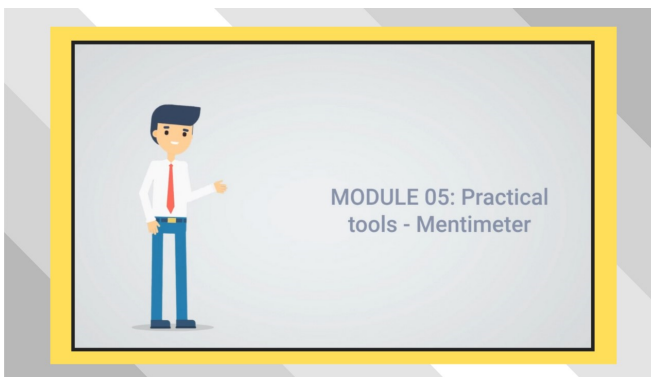
GROW Módulo 5: Herramientas prácticas para actividades de gamificación - Quizizz

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=cO5GenUJavI>



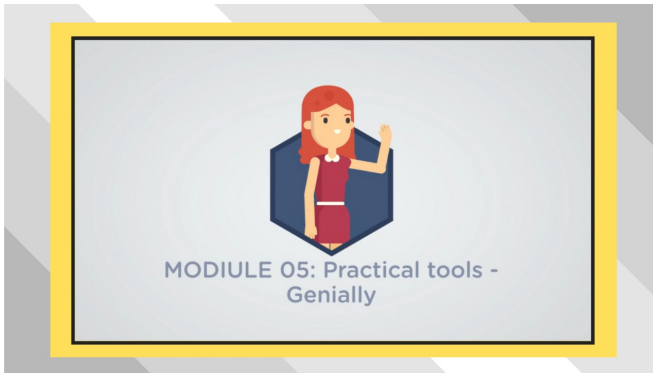
GROW Módulo 5: Herramientas prácticas para actividades de gamificación - ActionBound

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=THefzHp7wWA>



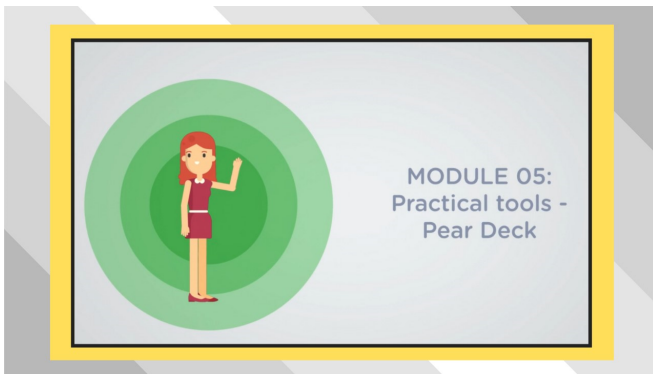
GROW Módulo 5: Herramientas prácticas para actividades de gamificación - Mentimeter

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=8HryjGm8csw>



GROW Módulo 5: Herramientas prácticas para actividades de gamificación - Genially

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=VeBLZLRX9II>



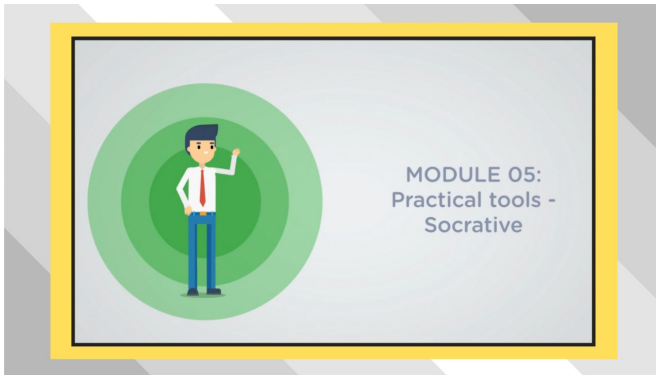
GROW Módulo 5: Herramientas prácticas para actividades de gamificación - Pear Deck

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=nCNHiWtZz2U>



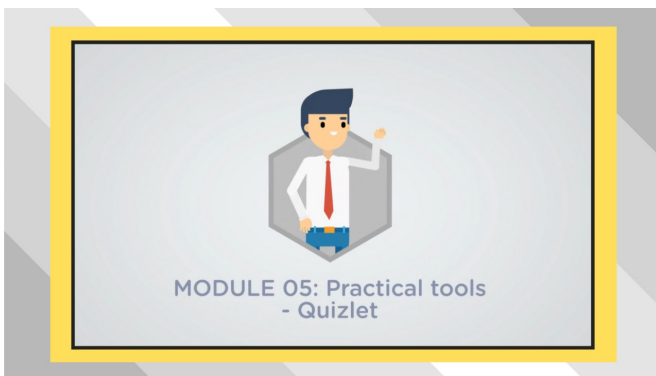
GROW Módulo 5: Herramientas prácticas para actividades de gamificación - H5P

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=1lcqNKiD-jo>



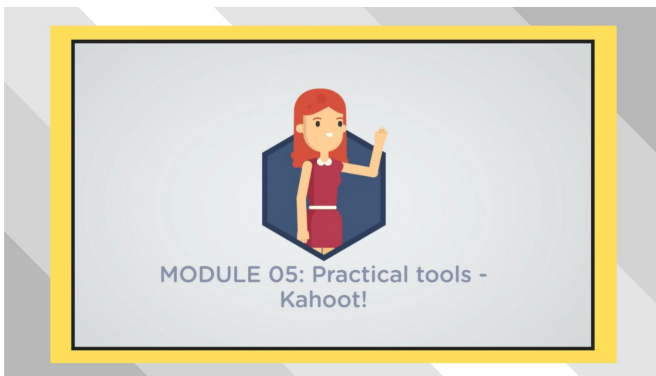
GROW Módulo 5: Herramientas prácticas para actividades de gamificación - Socrative

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=XC-sJbe6k8I>



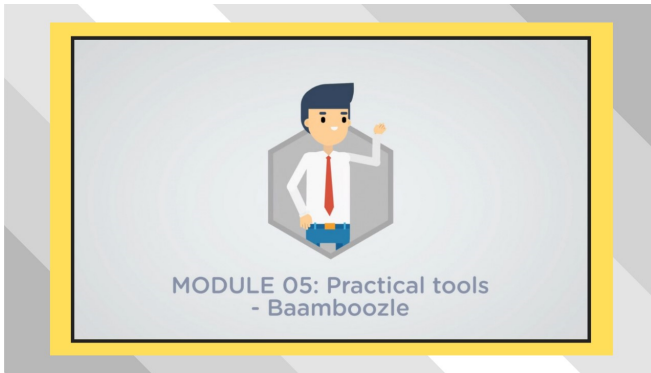
GROW Módulo 5: Herramientas prácticas para actividades de gamificación - Quizlet

Link: https://www.youtube.com/watch?v=U-XYim_TkDE



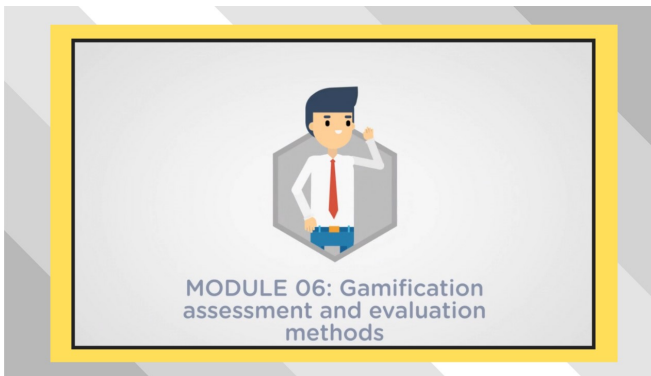
GROW Módulo 5: Herramientas prácticas para actividades de gamificación - Kahoot!

Link: https://www.youtube.com/watch?v=nA_CN0pGf_M



GROW Módulo 5: Herramientas prácticas para actividades de gamificación - Baamboozle

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=0hCb1pHFqQU>



GROW Módulo 6: Valoración de la gamificación y métodos de evaluación

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=SlAY69iCPUo>

Todos los vídeo tutoriales están disponibles en el canal de Youtube Project_Grow.

Link: https://www.youtube.com/@Project_Grow/videos

También pueden encontrarse en la web del proyecto: www.grow-project.eu

Lista de quizzes

La web del proyecto GROW presenta un útil recurso en la forma de quizzes diseñados para ayudar a los participantes a evaluar y consolidar sus nuevos conocimientos de cada uno de los módulos de formación. Estos quizzes ofrecen una oportunidad de autoevaluación, permitiendo a los participantes evaluar su entendimiento de los conceptos y técnicas de gamificación tratados en la formación. Haciendo estos quizzes, los participantes pueden localizar las áreas que pueden necesitar un mayor repaso, para asegurarse de que entienden todo el contenido. Esta herramienta de evaluación autoguiada permite a los participantes hacerse cargo de su

propio viaje de aprendizaje, facilitando la mejora de sus competencias de gamificación de forma efectiva y con seguridad.

Link de los quizzes: <https://grow-project.eu/quiz>

Recursos online para usar

Para promover una experiencia de formación atractiva e interactiva, recomendamos usar plataformas versátiles como: Zoom (<https://zoom.us/>), Microsoft Teams (<https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-teams/group-chat-software>), o Google Meet (<https://meet.google.com/>). Estas plataformas presentan importantes características como salas para grupos, que permiten a los formadores dividir a los participantes en grupos más pequeños para debates y actividades. Además, incorporar encuestas en tus sesiones virtuales puede servir para obtener feedback de forma rápida y promover la participación.

Para optimizar la colaboración y compartir recursos, considera integrar Padlet (<https://padlet.com/>) en tu formación. Padlet te permite crear una pizarra colaborativa en la que puedes compartir recursos, materiales y enlaces sin esfuerzo con todos los participantes.

Para las actividades de grupo, las lluvias de ideas y presentaciones de resultados Jamboard (<https://jamboard.google.com/>) puede funcionar como una pizarra virtual, mejorando la interactividad y la atracción visual de tu formación online. Estas herramientas aseguran que tus sesiones de formación virtual no son solo informativas, sino también dinámicas y participativas.

Plantilla para el certificado y reconocimiento

Además, los formadores que sigan el proyecto GROW pueden acceder a un útil recurso en la web del proyecto: la plantilla para el certificado GROW. Esta permite a los formadores crear de manera sencilla y personalizar certificados para participantes que han completado de manera exitosa la formación. Estos certificados sirven como un reconocimiento oficial del compromiso de los participantes por mejorar su conocimiento y habilidades en la gamificación. Los formadores pueden personalizar los certificados con los nombres de los participantes, sus fechas de formación y otros detalles relevantes, generando una bonita y considerada forma de reconocer la dedicación y los logros del reino de la gamificación.

Link del certificado: <https://grow-project.eu/training-materials>

6. LA FORMACIÓN DE JÓVENES EN GAMIFICACIÓN EN CADA UNO DE LOS PAÍSES ASOCIADOS AL PROYECTO

6.1. Albania

El curso local de formación “Gamification in Youth Work” en Tirana, Albania, tuvo lugar del 14 al 17 de junio de 2023 in situ en la Europe House y online el 21 de junio de 2023 via Zoom. Hubo un total de 19 participantes en la formación local. Los participantes eran trabajadores sociales en colegios, académicos, profesores, representantes de ONGs, gestores de recursos humanos en empresas, trabajadores juveniles y estudiantes que quieren convertirse en monitores juveniles y están comprometidos con la sociedad civil. Los participantes fueron animados, en grupos, a



poner en práctica el conocimiento obtenido en gamificación en educación no formal su estrategia, herramientas ICT, evaluación y evaluación a través de herramientas de gamificación, etc. Los participantes dijeron que su conocimiento y habilidades habían mejorado significativamente y que pondrían en práctica en su trabajo lo aprendido.

6.2. Grecia

La formación en Kalamata, Grecia, que tuvo lugar del 4 al 8 de septiembre, fue una interesante reunión a la que principalmente asistieron profesores, todos con ganas de colaborar y profundizar en las técnicas educativas innovadoras. A lo largo de 5 días, los participantes establecieron Fuertes conexiones entre ellos, mejorando el trabajo en equipo y la unidad.

El programa completo trataba sobre los cautivadores reinos de la gamificación y el aprendizaje basado en el juego. Los asistentes exploraron muchas herramientas nuevas de IT y plataformas interactivas, ganando experiencias prácticas y fueron introducidos a los principios básicos de la gamificación. Además de esto, los debates se centraron en la aplicación práctica de la



gamificación en la educación formal y no formal, permitiendo a los profesores entender sus ventajas y potenciales riesgos. Los participantes abandonaron el evento con una experiencia educativa global, además de conocimientos y habilidades que podrían impactar significativamente en sus métodos de enseñanza, promoviendo la innovación y la efectividad en sus clases.

6.3. Italia

Del 11 al 22 de septiembre de 2012, Bolonia albergó la formación "GROW - Gamify Your Youth Work", reuniendo a personas de diferentes orígenes apasionadas por el trabajo con jóvenes, el voluntariado y la enseñanza.

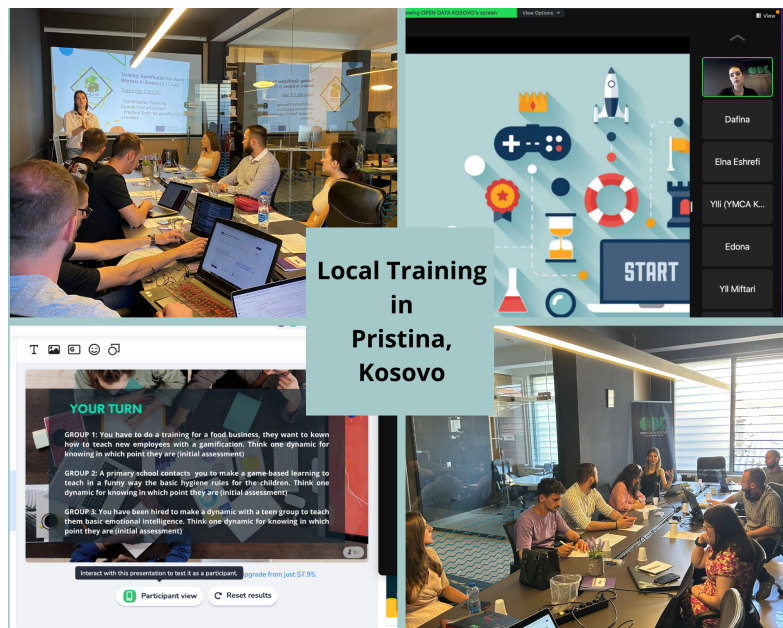


Work", reuniendo a personas de diferentes orígenes apasionadas por el trabajo con jóvenes, el voluntariado y la enseñanza. El curso tuvo lugar a lo largo de cinco días, con tres sesiones en persona y dos online. Los participantes profundizaron en la comunicación efectiva y las técnicas innovadoras de formación, exploraron los principios de la gamificación y descubrieron herramientas prácticas como Mentimeter, Google Form escape rooms, y Baamboozle. También participaron en actividades prácticas para crear experiencias de gamificación y descubrieron cómo esta puede mejorar la evaluación de los programas para jóvenes usando

herramientas como Ahaslides y Kahoot. La formación buscaba fomentar la creatividad y la innovación, equipando a los participantes con nuevas estrategias para hacer su trabajo con jóvenes más atractivo e impactante.

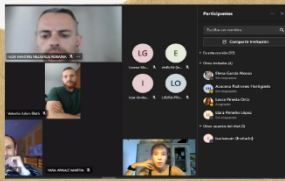
6.4. Kosovo

La Formación Local en Gamificación para Trabajadores Juveniles tuvo lugar en Kosovo entre el 5 y el 11 de julio de 2023. La formación duraba 5 días, con formato híbrido: 2 días en persona y los 3 restantes online via Zoom. El programa de la formación fue adaptado en base a los temas presentados en la Formación de Formadores (ToT) que tuvo lugar en Bolonia en abril de 2023. El programa de 5 días para la Formación Local en Kosovo ha sido esquematizado de la siguiente manera: Introducción a la Gamificación; Teoría de la gamificación; Introducción a la planificación de la gamificación; Planificación de la gamificación en el trabajo con jóvenes y la educación no formal; Herramientas prácticas para la creación de actividades de gamificación; Valoración de la gamificación y métodos de evaluación. Los participantes de la formación local en Kosovo han dado respuestas muy positivas sobre la formación. Así, han agradecido el tema de la formación, teniendo en cuenta que la gamificación es un concepto emergente en Kosovo. La familiaridad con las plataformas y las herramientas, lo que permite la planificación basada en la gamificación, es lo que más han valorado los participantes de Kosovo.



6.5. España

La primera edición de la formación local mixta, 'Gamificación,' tuvo lugar del 3 al 7 de julio de 2023. Este curso atrajo a participantes de distintos orígenes educativos, incluyendo profesores y estudiantes. En el periodo del 3 al 5 de julio tuvieron lugar las sesiones online, lo que nos permitió profundizar en la metodología y teoría de la gamificación. Estas sesiones también introdujeron distintas herramientas y estrategias esenciales para la implementación de los



Local training in Burgos, Spain 3th-7th July 2023

aspectos prácticos del curso. Los dos días restantes, 6 y 7 de julio, se dedicaron a practicar las lecciones impartidas durante las sesiones online y aplicar el conocimiento y habilidades adquiridas. Una vez finalizó el programa, los participantes estaban ansiosos por utilizar sus nuevos conocimientos en sus respectivos entornos educativos.

6.6. Montenegro

La formación local mixta, 'Gejmifikacija u omladinskom radu,' tuvo lugar en Pogdorica del 21 al 26 de junio de 2023.

La formación se desarrolló a lo largo de tres días en persona y dos días de forma online, atrayendo a 20 participantes, entre los que se encontraban trabajadores juveniles, profesores, estudiantes

y activistas de ONGs. El programa ofreció una oportunidad de explorar distintos temas asociados a la gamificación y aportó una experiencia práctica, permitiendo a los participantes adquirir habilidades usando diferentes herramientas de gamificación en el contexto del trabajo con jóvenes.



7. EXPERIENCIA DEL PROYECTO

Mejores prácticas y lecciones aprendidas de la aplicación del proyecto.

Albania:

Durante la formación local en Tirana, los formadores identificaron algunas sugerencias que pueden tenerse en cuenta como **lecciones aprendidas**:

- A lo largo de la formación, los participantes estaban activamente comprometidos en descubrir nuevas herramientas presentadas por los formadores. Sin embargo, debido a la duración de la formación, el volumen de la información presentada fue demasiado extenso, dejando tiempo insuficiente para una explicación detallada de todas las herramientas.
- El grupo objetivo elegido para asistir a la formación era diverso e incluía a trabajadores juveniles, académicos, representantes de ONGs, trabajadores sociales en colegios, profesores, etc. y nos dimos cuenta de que los diferentes grupos objetivos tenían necesidades específicas en relación al tema. Sería más útil seleccionar un grupo objetivo para la formación y expandir más conocimiento centrándose en su campo de especialización.
- Un total de 19 participantes tomaron parte en nuestra formación local y todos estaban realmente comprometidos en las sesiones de formación. Se observó que los grupos pequeños, de 12 a 15 participantes, facilitan una mejor calidad de la experiencia formativa.
- Para poner en práctica las herramientas y el conocimiento adquirido, los participantes participaron del trabajo en grupo. Sin embargo, algunos no pudieron participar todo lo que quisieron por diferentes motivos. La implementación de tareas individuales durante la formación generaría una mayor implicación de todos los participantes.

La identificada como **mejor práctica** de la formación es:

- Dar feedback entre compañeros

Durante la formación, se animaba constantemente a los participantes a dar feedback. Este mecanismo daba la posibilidad de identificar las fortalezas y debilidades de los proyectos en grupo. Este enfoque motivó a los participantes a estar más atentos y centrados y a escuchar más activamente las aportaciones de los otros. Además, ayudó significativamente a la hora de evaluar cómo habían absorbido la información los participantes.

Montenegro:

Las conclusiones principales, mejores prácticas y lecciones aprendidas en la sesión formativa que tuvo lugar del 21 al 26 de junio de 2023 en Pogdorica son las siguientes:

- Tener un buen dominio del inglés es aconsejable cuando se realizan actividades relacionadas con la gamificación, teniendo en cuenta los numerosos materiales disponibles online o en revistas internacionales;
- A pesar de esto, presentar las actividades en la lengua nativa de uno es más cómodo y conduce a una comunicación más intensiva que en una lengua extranjera, incluyendo el inglés;
- Preparar actividades de gamificación para un grupo heterogéneo puede ser muy demandante y suponer un reto, de modo que los formadores necesitan tener una gran concentración durante todo el proceso;
- El concepto de gamificación, aunque relativamente nuevo, incluye elementos que resultan familiares para cada categoría de edad y que suponen un plus para implementarla en el trabajo con jóvenes;
- Si bien los participantes valoraron la formación positivamente, expresaron la necesidad de una formación adicional y más adaptada a las necesidades específicas de su trabajo diario;
- Las herramientas presentadas no resultaban familiares para la mayoría de los participantes. Sin embargo, estos se mostraron esperanzados de, poco a poco, poder conseguir incorporar estas en sus tareas diarias;
- En conclusión, los participantes valoraron la formación positivamente y sugirieron que estos programas de formación continuaran y se expandieran más allá del trabajo con jóvenes para tratar otros temas relevantes.

Italia:

Las mejores prácticas y lecciones aprendidas en Italia:

- Los participantes se dieron cuenta de que la experiencia práctica con herramientas prácticas fue crucial para un entendimiento más profundo de cómo aplicar de forma efectiva la gamificación en su trabajo con jóvenes. Debería dedicarse más tiempo a estos aspectos prácticos para permitir a los participantes explorar varias herramientas de gamificación, probar sus aplicaciones y perfeccionar sus habilidades para crear actividades de gamificación atractivas.
- Otra idea útil recabada fue la necesidad de más actividades individuales dedicadas a poder practicar con las herramientas. Si bien es cierto que los participantes hicieron hincapié en los beneficios de las actividades en grupo para compartir ideas y colaborar, hicieron énfasis en la importancia de los ejercicios individuales para perfeccionar sus

habilidades con herramientas de gamificación. Estas actividades individuales permiten a los participantes experimentar, innovar y ganar un mayor entendimiento de las herramientas a nivel personal.

- Otra observación importante realizada durante las actividades centradas en explorar herramientas prácticas era la necesidad de implicar a varios formadores disponibles para explicaciones individuales. Aunque las herramientas hubieran sido explicadas en un primer momento, los a los participantes a menudo se les presentaban dudas o retos usándolas en grupos pequeños. El hecho de tener más formadores o personas con conocimientos cerca para servir como guías y apoyo demostró ser muy beneficioso.

Grecia:

Mejores prácticas de estos días:

- El enfoque de la formación en promover la colaboración y explorar técnicas educativas innovadoras se alinea con las mejores prácticas en la creación de un entorno de aprendizaje interactivo y dinámico. Los participantes tuvieron la oportunidad de forjar fuertes lazos de equipo, enfatizando la importancia de las conexiones interpersonales como una base esencial para proyectos colaborativos. Además, el evento introdujo de forma efectiva temas diversos, concretamente la gamificación y el aprendizaje basado en el juego, que refleja las mejores prácticas tratando tendencias educativas actuales y abrazando la tecnología. El uso de herramientas educativas interactivas como Padlet, Kahoot, AhaSlides, Socrative, y Mentimeter refuerza las aplicaciones prácticas en un contexto de aprendizaje gamificado. Otra parte que debería tenerse en cuenta como la mejor práctica es la autoevaluación y la evaluación de técnicas de formación. Esto se alinea con el fomento de la mejora continua y permitir a los participantes mejorar sus prácticas educativas.

Lecciones aprendidas de la formación en Kalamata:

- En primer lugar, la exploración exitosa de técnicas innovadoras destaca la importancia de incorporar elementos dinámicos y atractivos a eventos educativos para mantener el entusiasmo e interés de los participantes. La profunda inmersión del evento en la gamificación y las lecciones de aprendizaje basadas en juegos demuestra la efectividad de un enfoque centrado y estructurado para aflorar metodologías educativas. Además, las demostraciones prácticas de herramientas educativas populares destacan la importancia de mostrar el papel de la tecnología a la hora de mejorar la experiencia de aprendizaje y tales experiencias son útiles para los asistentes para comprender el potencial de estas herramientas. La atención que el evento puso sobre la

autoevaluación y la evaluación de técnicas de formación como temas centrales subraya la importancia de la reflexión y la mejora continuas. Incorporando estas lecciones, futuros eventos educativos podrán promover mejor la colaboración y dotar a los asistentes de aportes prácticos e inspiradores para sus prácticas educativas.

España:

- Durante el evento tuvimos la oportunidad de **conectar con personas implicadas en distintas áreas educativas**, incluyendo profesores estudiantes de master, trabajadores sociales y otros participantes de ambientes de aprendizaje con jóvenes.
- Usando un enfoque de aprendizaje mixto nos encontramos con un reto: si bien las lecciones online fueron muy participativas, con casi 20 participantes en cada reunión, las clases presenciales experimentaron una disminución significativa en la asistencia.
- A pesar del gran número de herramientas disponibles, se observó que **el uso o preferencia por algunas herramientas variaba considerablemente** en función del objetivo de gamificación de cada asistente. Pero a pesar de esta diferencia, herramientas como Bamboozle y Action Bound fueron las que más aportaron para los asistentes. Durante el segmento práctico en persona, aunque fueran menos asistentes, la sesión fue dinámica y participativa. Los participantes mostraron una alta participación y el feedback indicó que Action Bound y Bamboozle eran particularmente útiles en sus vidas profesionales.
- **El curso nos permitió ver una aplicación real del conocimiento** y prácticas llevadas a cabo durante las sesiones. El feedback recogido de los asistentes nos permitió ver cómo personas de diferentes entornos de trabajo aplicaban lo aprendido en el curso.

Kosovo:

- Durante la aplicación del proyecto y concretamente la formación local en el contexto de Kosovo, las mejores prácticas y lecciones aprendidas fueron las siguientes:
- El proyecto tiene un objetivo concreto en términos de su tema de trabajo, que es mejorar el trabajo con jóvenes enriqueciendo su experiencia con las prácticas de gamificación. Si bien su objetivo principal se centra en el enriquecimiento del trabajo con jóvenes, la formación comprende a una audiencia diversa, incluyendo monitores juveniles, representantes de ONGs, trabajadores sociales en colegios, profesores y otros funcionarios. Se hizo evidente que cada grupo objetivo tenía necesidades únicas asociadas al tema del proyecto, especialmente durante la formación local. Esta diversidad era especialmente evidente en el contexto de Kosovo, aportando a los

participantes una plataforma útil para intercambiar experiencias y conocimiento sobre el tema de la formación.

- Cuando tuvo lugar la formación local en Kosovo, los participantes estaban activamente comprometidos con aprender las nuevas herramientas presentadas. El único reto a destacar fue el formato de la formación y quizás el momento. Fue organizada durante los meses de julio y agosto y no muchos participantes se apuntaron (comparada con otras experiencias de formación de la organización).
- To enhance the engagement of the participants, group work activities were employed during the training, and this made the activity highly attractive for them. This is a very good practice that ODK aims to promote in other activities, in order to keep the audiences engaged.
- Para fomentar el compromiso de los participantes, se organizaron actividades en grupo durante la formación, lo que hizo que la actividad fuera muy atractiva para ellos. Esta es una muy buena práctica que ODK busca promover en otras actividades para mantener la atención de sus audiencias.

8. CORRIENDO LA VOZ SOBRE LA GAMIFICACIÓN

Canales de comunicación

- **Web:** <https://grow-project.eu/>
- **Página de Facebook:** <https://www.facebook.com/Gamifyyouryouthwork>
- **Canal de YouTube:** <https://www.youtube.com/channel/UCALmiLU6-6xXnBnhle6unUA>
- **Comunidad de Prácticas:** <https://www.facebook.com/groups/693209439099646>

