



Co-funded by
the European Union



**GAMING
DISORDERS**

INTERVENCIÓNES DE ADAPTACIÓN

Proyectos de intervenciones basadas en intereses

WP3: A3



Escola Profissional de Cortegaça
OVARFORMA - Ensino e Formação Lda.

Mesa de contenido

- 1. Objetivos**
- 2. Beneficios**
- 3. Casos de estudio**
- 4. Relación con las tendencias educativas y pedagógicas**

1.Objetivos

Proyectos de intervención basados en intereses

¿Qué es?

Hoy en día, muchos estudiantes se involucran profundamente en los videojuegos, desarrollando habilidades valiosas como el pensamiento estratégico, la resolución de problemas, la creatividad y la colaboración. Sin embargo, estas habilidades a menudo se limitan al mundo de los videojuegos en lugar de aplicarse a desafíos del mundo real. Los Proyectos de intervención basados en intereses buscan cerrar esta brecha transformando el conocimiento de los estudiantes sobre videojuegos en experiencias significativas y constructivas.

Este enfoque anima a los participantes a usar su pasión por los videojuegos como herramienta de aprendizaje y superación personal. Al diseñar proyectos que promueven el bienestar digital, el equilibrio y los hábitos de juego responsables, los estudiantes no solo adquieren una comprensión más profunda de sus propios comportamientos, sino que también desarrollan habilidades esenciales para la vida. Ya sea a través de la narración, las mecánicas de juego o los marcos de resolución de problemas, estos proyectos empoderan a los estudiantes para reflexionar sobre la cultura del videojuego, explorar aplicaciones positivas y contribuir al bienestar de sus compañeros.

Al participar en actividades como el seguimiento del progreso gamificado, el diseño de juegos con impacto social o la creación de narrativas basadas en el crecimiento personal, los estudiantes aprenderán a aplicar sus habilidades de juego más allá de la pantalla, convirtiendo sus intereses en una herramienta para la educación, el desarrollo personal y el impacto en la comunidad.



1. Objectives

Goals

Canalizar el interés por los videojuegos hacia proyectos que promuevan el aprendizaje significativo y reflexivo

- Animar a los estudiantes a diseñar experiencias interactivas que aborden temas de bienestar digital.
- Ayudar a los estudiantes a reconocer y aplicar habilidades relacionadas con los videojuegos en situaciones reales.
- Ofrecer oportunidades para que los estudiantes exploren diferentes roles en el diseño de videojuegos y conecten sus intereses con el impacto educativo o social.

Fomentar habilidades como la creatividad, el trabajo en equipo, la empatía y el pensamiento crítico.

- Guía a los estudiantes a través de desafíos colaborativos donde deberán trabajar en equipo para desarrollar y perfeccionar las ideas de sus proyectos.
- Fomenta el uso de la narración y el juego de roles para fomentar la empatía, analizando los problemas relacionados con los videojuegos desde diferentes perspectivas.
- Fomenta debates críticos sobre los hábitos y la ética de los videojuegos, ayudando a los estudiantes a reflexionar sobre sus experiencias y a tomar decisiones informadas..

Concientizar sobre los efectos de los juegos en el bienestar digital, incluida la salud física, emocional y social.

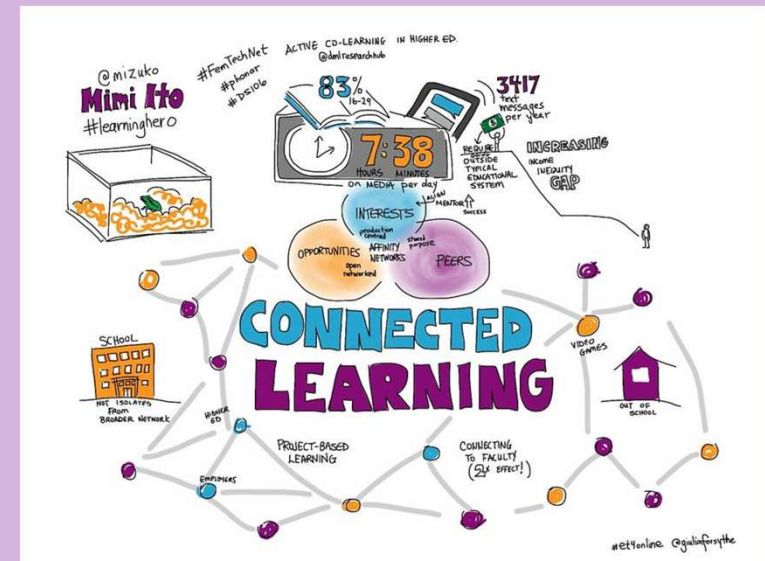
- Ayuda a los estudiantes a identificar los impactos positivos y negativos de los videojuegos en su vida diaria.
- Anima a los estudiantes a desarrollar soluciones que promuevan hábitos de juego más saludables.
- Ofrece un espacio estructurado para debatir sobre la cultura del videojuego y sus implicaciones sociales.

2. Benefits

2. Beneficios

Conectando con los intereses de los estudiantes

Los proyectos basados en intereses despiertan la motivación natural de los estudiantes por los videojuegos, convirtiéndolos en una herramienta de aprendizaje en lugar de una distracción. Al trabajar en temas que les apasionan, los participantes se involucran más activamente, lo que aumenta su creatividad y compromiso con el proceso de aprendizaje.



2. Beneficios



Desarrollo de habilidades transferibles

Mediante el diseño de juegos o la gamificación de problemas sociales, los estudiantes desarrollan habilidades esenciales como la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Estas habilidades no solo son útiles en la educación, sino que también tienen aplicaciones en la vida profesional y personal.

2. Beneficios

Reflexión sobre el impacto de los videojuegos

Esta metodología permite a los participantes analizar críticamente cómo los videojuegos afectan su bienestar digital, incluyendo su salud física, emocional y social. En lugar de considerar los videojuegos como un problema, se les guía para identificar sus beneficios y riesgos, promoviendo un uso equilibrado y saludable.

GAME OVER

INSERT COIN
TO CONTINUE



2. Beneficios



Aplicación del conocimiento en un contexto práctico

Al crear proyectos basados en juegos, los estudiantes ven cómo sus habilidades pueden tener un impacto positivo en su entorno. Desde el diseño de narrativas hasta la gamificación de problemas del mundo real, estos proyectos fomentan un aprendizaje significativo y práctico.

3.Casos de estudio

3. Casos de estudio

Terapia con Videojuegos® para el aislamiento social

Un estudio de caso reciente en Italia exploró el uso de la Terapia con Videojuegos® para ayudar a un joven que experimentaba aislamiento social y dificultades relacionales. Este enfoque terapéutico utilizó videojuegos comerciales para mejorar la metacognición, la regulación emocional y la autoeficacia. El participante demostró mejoras significativas en la expresión y gestión emocional, así como en la autorregulación cognitiva, lo que destaca el potencial de integrar los videojuegos en entornos terapéuticos.

Enlace: <https://www.mdpi.com/3141910>

3. Casos de estudio

Gamificación en la atención de la salud mental

Investigadores han propuesto un marco de diseño para apoyar el desarrollo de intervenciones gamificadas de salud mental. Al identificar componentes terapéuticos gamificados, el marco busca aumentar la participación del usuario y equilibrar los elementos terapéuticos y de diseño de juegos. Este enfoque se ha aplicado en diversos contextos de salud mental para mejorar la eficacia de las intervenciones mediante una mayor participación.

Enlace: <https://games.jmir.org/2021/4/e27953>

3. Casos de estudio

Intervenciones digitales basadas en juegos para adolescentes

Un estudio examinó la eficacia de las intervenciones digitales basadas en videojuegos para promover comportamientos positivos en adolescentes. Las intervenciones incluyeron juegos móviles y aplicaciones gamificadas diseñadas para educar y fomentar hábitos saludables. Los hallazgos sugieren que estos enfoques basados en videojuegos pueden influir significativamente en el aprendizaje y la percepción de los adolescentes sobre los riesgos para la salud, aprovechando su familiaridad con los videojuegos digitales.

4. Relación con las tendencias educativas y pedagógicas

4. Relación con las tendencias educativas y pedagógicas

Juegos y educación: una herramienta para el aprendizaje significativo

Los videojuegos han pasado de ser vistos como una distracción a una poderosa herramienta educativa. Tendencias como el aprendizaje basado en juegos y la gamificación han demostrado que los juegos pueden mejorar la motivación, la retención de información y el desarrollo de habilidades clave. Los proyectos de intervención basados en intereses aprovechan esta tendencia, canalizando el interés de los estudiantes por los videojuegos hacia experiencias de aprendizaje significativas.

4. Relación con las tendencias educativas y pedagógicas

Personalización del Aprendizaje y Metodologías Activas

Los enfoques pedagógicos actuales priorizan la personalización del aprendizaje, adaptando contenidos y metodologías a los intereses y necesidades del alumnado. Los Proyectos de Intervención Basados en Intereses se alinean con esta tendencia, permitiendo a los participantes explorar temas relacionados con los videojuegos mientras desarrollan habilidades como la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Además, el uso de metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aprendizaje experiencial, garantiza una mayor participación y conexión con el proceso de aprendizaje.

4. Relación con las tendencias educativas y pedagógicas

Educación socioemocional y bienestar digital

El impacto de los videojuegos en el bienestar emocional y social de los jóvenes es un tema central en la pedagogía moderna. La educación socioemocional se ha convertido en una prioridad en el aula, y los Proyectos de Intervención Basados en Intereses abordan cuestiones clave como la gestión del tiempo frente a la pantalla, la regulación emocional y el desarrollo de relaciones saludables en entornos digitales. Al integrar actividades como el diario de progreso gamificado o el viaje del héroe, estos proyectos fomentan la reflexión y el desarrollo de estrategias para un equilibrio digital positivo.

4. Relación con las tendencias educativas y pedagógicas

Desarrollo de Competencias del Siglo XXI

Las competencias clave para el siglo XXI incluyen el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración y la creatividad. Estas habilidades son esenciales en un mundo digitalizado y globalizado. Mediante la creación de narrativas, la gamificación de problemas sociales y el diseño de experiencias interactivas, los Proyectos de Intervención Basados en Intereses ayudan a los estudiantes a desarrollar habilidades que les serán útiles no solo en el ámbito académico, sino también en su vida personal y profesional.

5. Otros recursos

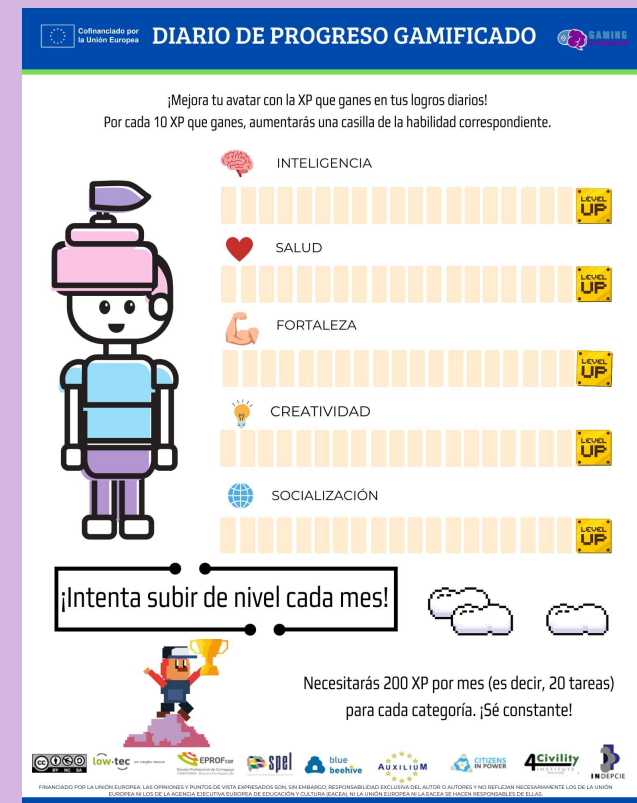
5. Recursos: Diario de progreso gamificado

Diario de Progreso Gamificado: ¿Qué es?

La idea de este diario es permitir a los usuarios registrar y reflexionar sobre sus hábitos diarios relacionados con los videojuegos y otras áreas de la vida, utilizando objetivos y puntos de experiencia como motivación. De esta forma, busca promover la autorregulación y el equilibrio en las actividades diarias mediante elementos de juego.

Enlace:

https://www.canva.com/design/DAGcEY3pNyA/EViYw7fZlibDtoV711FvCA/view?utm_content=DAGcEY3pNyA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelink&utlId=h0457fef081



DIARIO DE PROGRESO GAMIFICADO

¡Mejora tu avatar con la XP que ganes en tus logros diarios!
Por cada 10 XP que ganes, aumentarás una casilla de la habilidad correspondiente.

INTELIGENCIA

SALUD

FORTALEZA

CREATIVIDAD

SOCIALIZACIÓN

¡Intenta subir de nivel cada mes!

Necesitarás 200 XP por mes (es decir, 20 tareas) para cada categoría. ¡Sé constante!

Financiado por la Unión Europea

low-tec EPROF Español de Profesores Sjel blue beehive AxiLUM CITIZENS IN POWER 4civility INDEFICIE

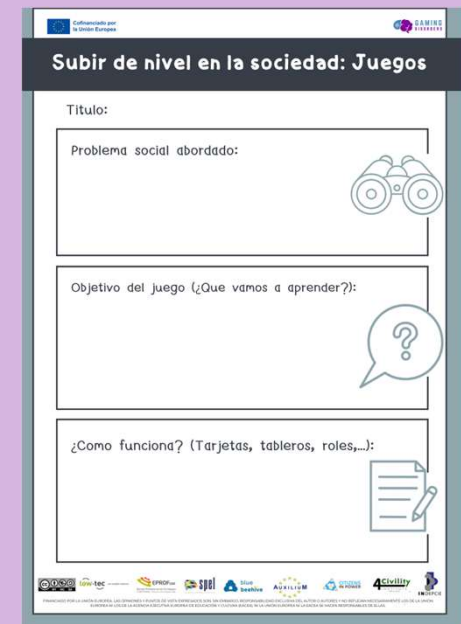
5. Recursos: Gamificación de problemas sociales

Gamificación de problemas sociales: ¿Qué es?

En esta actividad, exploraremos cómo los principios de la gamificación pueden utilizarse para abordar problemas sociales de forma creativa e innovadora. Mediante la creación de prototipos de juegos, los participantes desarrollarán habilidades como el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas, a la vez que analizarán y concienciarán sobre los problemas que afectan a nuestras comunidades.

La actividad se organiza en varias fases, cada una diseñada para guiar a los participantes desde una comprensión inicial del concepto de gamificación hasta la creación de prototipos que aborden problemas sociales. Estas instrucciones proporcionan un marco detallado para facilitar la implementación y maximizar la participación y el aprendizaje.

Enlace: https://www.canva.com/design/DAGcMcf4mM/boJfI49loJFt7tQTo2ffPw/view?utm_content=DAGcMcf4mM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniqueLinks&utm_id=hc8553b909f



El formulario está titulado "Subir de nivel en la sociedad: Juegos" y contiene tres secciones para completar:

- Título:** Problema social abordado: (con icono de binoculares)
- Objetivo del juego (¿Que vamos a aprender?):** (con icono de un signo de interrogación en un globo de diálogo)
- ¿Como funciona? (Tarjetas, tableros, roles,...):** (con icono de una hoja de papel y un lápiz)

En la parte inferior del formulario se encuentran logos de patrocinadores como el Ministerio de Educación y Ciencia, el Ayuntamiento de Madrid, y otras instituciones.

5. Recursos: El viaje del héroe

“El viaje del Héroe”: Qué él es?

Todos somos protagonistas de nuestras propias narrativas, afrontando obstáculos y esforzándonos por alcanzar objetivos que fomenten el desarrollo y la realización personal.

El "Mapa del Héroe" te ayuda a visualizar ese camino, desde el momento en que decides iniciarlo hasta el objetivo final. Inspirada en la idea tradicional del viaje del héroe, esta herramienta gamifica la definición de objetivos, haciéndola más atractiva, imaginativa y eficaz.

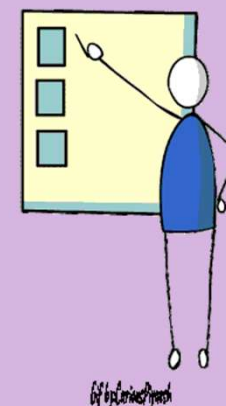
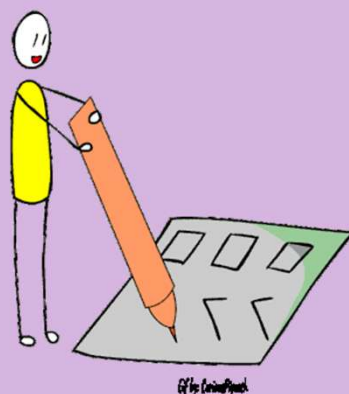
A lo largo de este viaje, reconocerás los desafíos que enfrentarás, los aliados que te apoyarán, los recursos que necesitas y los logros que marcan tu progreso.

Enlace:

https://www.canva.com/design/DAGcWb26Qe4/KPcWlfseVUD3GIzfcA2vaw/view?utm_content=DAGcWb26Qe4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=hab51838b07



5. Recursos: Evaluación



https://docs.google.com/forms/d/1V-w74hh354k3FkKqDyg1K_fVWlh1IqID_mUctxZJiJE/vista previa



Gracias



Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.



¡Bienvenido a tu Diario de Progreso Gamificado! Este es tu espacio personal para registrar tus actividades, mejorar tu avatar y desbloquear nuevas habilidades. Sigue las instrucciones paso a paso para comenzar tu aventura:

- Tu avatar comenzará con niveles básicos en cada categoría: Inteligencia, Fuerza, Salud, Socialización y Creatividad.
- Cada día, selecciona de 2 a 5 actividades que quieras realizar para mejorar las categorías de tu avatar. Puedes elegir algunas de la lista o crear nuevas.
- Registra tus actividades en la categoría correspondiente, indicando si las has completado y los puntos de experiencia (XP) que obtienes. También puedes describir brevemente cómo te sentiste al realizarlas.
- Mejora tu avatar con los puntos de experiencia obtenidos.
- Al final de la semana, puedes reflexionar sobre tus logros: ¿En qué categoría mejoraste más? ¿Qué te resultó más difícil? ¿Qué quieres lograr la próxima semana?

¿No sabes cómo mejorar tus habilidades? Aquí tienes algunas ideas:



INTELIGENCIA

- Lee durante 20 minutos.
- Completa un curso en línea.
- Resuelve sudokus o puzzles.
- Escribe un diario.
- Aprender algo nuevo.



SALUD

- Practica la meditación.
- Duerme 7 - 8 horas cada noche.
- Come sano (por ejemplo, incluye frutas y verduras).
- Descansa de las pantallas durante 2 horas consecutivas.

FORTALEZA



- Haz ejercicio físico.
- Practica algún deporte.
- Camina durante 30 minutos.
- Realiza rutinas de estiramiento.
- Baila.



SOCIALIZACIÓN

- Pasa tiempo con amigos o familiares.
- Participa en actividades grupales.
- Ayuda a alguien con una tarea.
- Da un cumplido sincero a alguien.
- Escribe un mensaje de agradecimiento.

CREATIVIDAD



- Dibuja o pinta.
- Escribe un cuento, un poema o una canción.
- Toca un instrumento musical.
- Cocina un plato nuevo.
- Redecora un espacio en casa.

FECHA: _____

HORAS DE JUEGO: _____

LOGROS DIARIOS (10 XP)

ACTIVIDADES ADICIONALES



ESTADO DE ÁNIMO ANTES DE LAS ACTIVIDADES

ESTADO DE ÁNIMO DESPUÉS DE LAS ACTIVIDADES

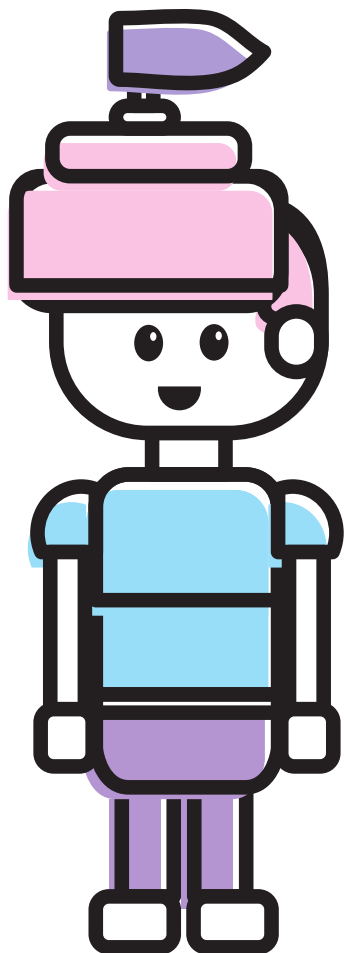
HOY ME SENTÍ ...

XP GANADO HOY



¡Mejora tu avatar con la XP que ganes en tus logros diarios!

Por cada 10 XP que ganes, aumentarás una casilla de la habilidad correspondiente.



INTELIGENCIA



SALUD



FORTALEZA



CREATIVIDAD



SOCIALIZACIÓN



¡Intenta subir de nivel cada mes!

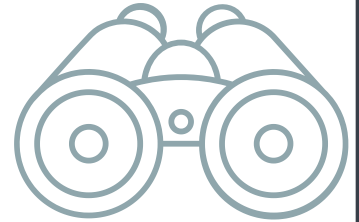


Necesitarás 200 XP por mes (es decir, 20 tareas) para cada categoría. ¡Sé constante!

Subir de nivel en la sociedad: Juegos

Título:

Problema social abordado:



Objetivo del juego (¿Que vamos a aprender?):

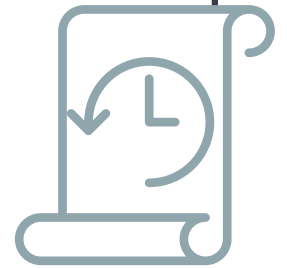


¿Como funciona? (Tarjetas, tableros, roles,...):

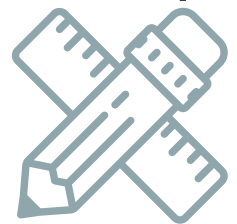


Subir de nivel en la sociedad: Juegos

Narrativa (¿Cual es la historia del juego?)



Elementos visuales (boceto):



GAMING DISORDERS

El viaje del héroe

INTRODUCCIÓN

Todos somos protagonistas de nuestras propias historias, enfrentamos obstáculos y nos esforzamos por alcanzar objetivos que fomenten el desarrollo y el logro personal. El "Mapa del héroe" sirve como un recurso para ayudarte a visualizar ese camino, desde el momento en que decides comenzar hasta el objetivo final. Inspirándose en la idea tradicional del viaje del héroe, esta herramienta gamifica el establecimiento de objetivos, haciéndolo más atractivo, imaginativo y eficaz.

A lo largo de este viaje, reconocerás los desafíos que enfrentarás, los aliados que te apoyarán, los recursos que necesitarás y los logros que marcarán tu progreso. ¡Prepárate para trazar tu aventura épica!

CONSEJOS

Para comenzar: antes de que los participantes participen, proporciona una descripción general concisa del "viaje del héroe" y su conexión con sus experiencias cotidianas.

Fomenta la creatividad: inspira a los participantes a personalizar sus mapas con ilustraciones, colores y símbolos.

Reflexión grupal: una vez que los mapas estén terminados, organiza una sesión para que los participantes discutan sus objetivos y estrategias. Esto puede motivar a los demás y mejorar el sentimiento de comunidad.

Seguimiento: Es aconsejable organizar controles periódicos para que los participantes revisen su mapa y evalúen su progreso.

ATRIBUCIÓN

Atribución, compartir en las mismas condiciones

(CC BY-SA): Se le permite compartir (copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato) y adaptar (remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier propósito, incluido el uso comercial). El licenciante no puede revocar estas libertades siempre que usted respete los términos de la licencia en las siguientes condiciones:

Atribución: es esencial dar el crédito correspondiente, incluir un enlace a la licencia y especificar si se realizaron modificaciones. Esto se puede hacer de manera razonable, pero no debe implicar que el licenciante lo respalda a usted o a su uso. **Compartir por igual:** si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia que el original. No hay restricciones adicionales: no se le permite imponer condiciones legales.

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en este documento son exclusivamente los de los autores y no necesariamente representan los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de estas opiniones.

GAMING DISORDERS

El viaje del héroe

OBJETIVO

Comienza tu mapa señalando el objetivo principal que deseas lograr. Este objetivo puede ser personal, académico o estar relacionado con tu comunidad. Servirá como el destino final de tu viaje y el punto de referencia que dirigirá todos tus esfuerzos.

"Mi objetivo es mejorar mi rendimiento en matemáticas para lograr una nota más alta en el próximo examen".



DESAFÍOS

Piensa en los obstáculos que puedes encontrar en tu camino hacia tu objetivo. Documentalos en la sección "Desafíos". Esta práctica te ayudará a anticiparlos y a diseñar estrategias para superarlos.

- Me resulta difícil concentrarme durante las sesiones de estudio. Además, hay ciertos temas del libro que no comprendo del todo.



ALIADOS

Todo héroe necesita compañeros y recursos en su misión. Piensa en personas que puedan ayudarte o en materiales que puedas utilizar. Documenta todo eso en el área designada.

- "Mi profesor puede aclarar los temas que me resultan difíciles" o "Puedo utilizar recursos en línea para obtener ayuda".



HITOS

Divide tu objetivo en pasos más pequeños o hitos que te ayudarán a mantener la motivación y te permitirán hacer un seguimiento de tu progreso. Colócalos en la sección "Hitos".

- "Estudiar 20 minutos diarios".
- "Comprender un capítulo del libro semanalmente".

META

Visualiza cómo será tu vida o tu entorno una vez que logres tu objetivo. Esta actividad te ayudará a mantener la concentración en los beneficios de tu arduo trabajo.

- "Conseguiré una nota más alta y ganaré más confianza en la asignatura".



2023-1-DE03-KA220-SCH-000160768



**GAMING
DISORDERS**

Formulario de evaluación

Proyectos de intervención basados en intereses



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos

Gracias por tomarse el tiempo para participar en este cuestionario de evaluación para el proyecto Trastornos del juego. Sus comentarios son cruciales para garantizar que los recursos y las actividades que hemos desarrollado cumplan eficazmente con los objetivos previstos.

El propósito de esta evaluación es recopilar una visión general amplia de los materiales y actividades disponibles dentro del proyecto. Esta no es una prueba de su conocimiento sobre el tema de los trastornos del juego; En cambio, estamos interesados en comprender su perspectiva sobre la usabilidad y la eficacia de los recursos. Específicamente, buscamos su evaluación de:

- La facilidad de uso de los materiales
- Si su estructura, longitud y profundidad se alinean con los objetivos de la actividad

Sus opiniones y sugerencias honestas nos ayudarán a refinar y mejorar los materiales para satisfacer mejor las necesidades de nuestro público objetivo. ¡Realmente valoramos su aporte y apreciamos su tiempo!

1. Soy yo

- Profesor
 Estudiante
 Padre

2. País de residencia

- Austria
 Chipre
 Irlanda
 Alemania
 Portugal
 España

3. Escuela

SECCIÓN 1: ACTIVIDAD

1.1. ¿La actividad cubrió el contenido que esperabas?

- Sí
 No

1.2. ¿Qué otro material esperabas o te hubiera gustado incluir que no se cubriera?



1.3. Califique su comprensión de la estructura de la actividad.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.4. ¿Se organizó la actividad de manera clara y lógica?

- Sí
- No

1.5. ¿Qué tan relevante fue el tema?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.6. ¿Cómo calificaría la cantidad de material cubierto?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.7. Califique la calidad de los ejemplos presentados.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.8. ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades de esta actividad? Por favor, explícalas.

SECCIÓN 2: MATERIALES/RECURSOS

2.1. ¿Qué tan consistentes fueron los recursos con los objetivos de la actividad?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.2. ¿El material explicó adecuadamente los conocimientos, habilidades y conceptos que presentó?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.3. ¿Alguno de los ejemplos/actividades/videos/cuestionarios te ayudó a obtener una comprensión más clara de la actividad?

- Sí
- No

2.4. ¿Cómo calificarías la facilidad de navegación del material presentado?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.5. Califica la cantidad de multimedia (audio y video) utilizada en el curso.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.6. Valora la contribución de los multimedia (audio y vídeo) a la comprensión de la actividad.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.7. ¿Hay algún comentario que te gustaría hacer sobre las formas de mejorar el material de la actividad?



SECCIÓN 3: COMENTARIOS E IMPACTO

3.1. ¿Qué impacto tuvo esta actividad en la forma en que percibe los trastornos del juego?

3.2. ¿Te sientes más empoderado o mejor equipado para abordar los desafíos relacionados con los juegos en la escuela?

- Sí
 No

3.3. ¿Tiene sugerencias para mejorar esta capacitación en futuras sesiones?

SECCIÓN 4: OBSERVACIONES FINALES

4.1. Calificar la estética general del contenido y los materiales de la actividad

- 1 - Pobre
 2
 3
 4
 5 – Excelente

4.2. A partir de esta experiencia, ¿recomendaría la actividad y el material asociado? ¿Por qué o por qué no?

¡Gracias por sus comentarios!



Actividad

Sociedad de nivel superior: diseñando juegos para cambiar el mundo



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos

INTRODUCCIÓN

En esta actividad, exploraremos cómo se pueden utilizar los principios de la gamificación para abordar problemas sociales de manera creativa e innovadora. A través de la creación de prototipos de juegos, los participantes desarrollarán habilidades como el pensamiento crítico, la colaboración y la resolución de problemas, mientras analizan y crean conciencia sobre los problemas que afectan a nuestras comunidades.

La actividad está organizada en varias fases, cada una diseñada para guiar a los participantes desde una comprensión inicial del concepto de gamificación hasta la creación de prototipos que aborden problemas sociales. Estas instrucciones proporcionan un marco detallado para facilitar la implementación y maximizar el compromiso y el aprendizaje.

OBJETIVOS

1. Promover la comprensión de los problemas sociales desde una perspectiva innovadora;
2. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, creatividad y empatía;
3. Crear herramientas prácticas que puedan aplicarse en entornos educativos o de sensibilización.

BENEFICIOS

1. Promueve el pensamiento crítico sobre los problemas sociales;
2. Inspira a los participantes a ser agentes de cambio en sus comunidades;
3. Proporciona una experiencia práctica de diseño gamificado.

INSTRUCCIONES

1. Preparación

Duración	2-3 horas
Materiales	Hojas de trabajo (plantilla de diseño), bolígrafos, marcadores, hojas grandes de papel, acceso opcional a herramientas digitales como Canva o Trello.
Preparación previa	
Espacio	Sala con mesas para trabajar en grupo y espacio para presentaciones finales.

Antes del taller, es importante dedicar tiempo a preparar los materiales y el espacio. Se necesitarán plantillas impresas o digitales que incluyan esquemas narrativos, ejemplos de mecánicas de juego y espacios para que los participantes desarrollen sus ideas. Además, es recomendable contar con materiales creativos como rotuladores, post-its, hojas de papel y, opcionalmente, herramientas digitales como Canva o Miró. Un espacio amplio y cómodo facilitará el trabajo en equipo.

El facilitador debe revisar ejemplos de juegos como Papers, Please o This War of Mine, que abordan temas sociales, para usarlos como inspiración durante la introducción. También puede preparar una breve presentación sobre el impacto de la gamificación en la educación y la conciencia social, que será clave para motivar a los participantes. Si el grupo es grande, es útil designar roles como líderes de grupo, cronometradores y líderes de presentación.

2. Introducción al tema

Presentación del concepto de gamificación El taller comienza con una breve introducción teórica sobre la gamificación como herramienta educativa y de sensibilización. El facilitador explica cómo los juegos pueden abordar eficazmente problemas sociales complejos, fomentando la empatía y el pensamiento crítico. Para inspirar a los participantes, se presentan ejemplos de juegos existentes que logran estos objetivos. Por ejemplo, "Papers, Please" explora dilemas éticos en la gestión de fronteras, mientras que "This War of Mine" pone a los jugadores en la piel de los civiles durante una guerra.

Breve discusión grupal: ¿Qué problemas sociales considera más urgentes? Tras esta introducción, se abre un espacio de debate donde los participantes comparten los temas sociales que más les preocupan y las emociones o aprendizajes que les gustaría que les inspirara un juego.

3. Creación de equipos y selección de temas

Los participantes se dividen en equipos de 3 a 5 personas, organizados según intereses o afinidades comunes. Cada equipo elige un problema social que le interesa abordar, utilizando una lista de ejemplos como el cambio climático, la discriminación de género o la salud mental en adolescentes.

Dentro de cada equipo, se pueden asignar roles específicos: líder creativo, diseñador, administrador de tiempo y presentador. Esto asegura una distribución equilibrada de las tareas y facilita el desarrollo del prototipo. Si algún equipo tiene dificultades para decidir sobre un tema, el facilitador puede guiarlo con ejemplos concretos o preguntas orientadoras.

4. Fase de diseño

En esta etapa, cada equipo desarrolla su prototipo de juego. El proceso se divide en cuatro pasos principales: definir el concepto, desarrollar la narrativa, diseñar la mecánica y crear un boceto inicial.

Primero, los equipos definen el objetivo principal del juego, respondiendo preguntas como: ¿qué quieren que los jugadores aprendan o experimenten? Luego, crean una narrativa básica que conecta a los jugadores con el problema social elegido, definiendo personajes, escenarios y conflictos principales.

A continuación, diseñan la mecánica del juego, decidiendo cómo los jugadores interactuarán con la narrativa. Por ejemplo, pueden usar cartas para representar opciones éticas, puntos de habilidad para recompensar el progreso o un tablero con desafíos específicos. Finalmente, crean un boceto inicial que visualiza su idea, utilizando materiales creativos para dar forma al prototipo.

Los grupos trabajan en su prototipo siguiendo la plantilla proporcionada. Incluye:

- Título del juego.
- Problema social abordado.
- Objetivo del juego: ¿Qué quieres que los jugadores aprendan o sientan?
- Mecánica: Cómo funciona el juego (cartas, tableros, roles, desafíos, etc.).
- Narrativa: Historia que conecta a los jugadores con el problema.
- Elementos visuales: Breve boceto del diseño (opcional).

5. Presentación de prototipos

Cada equipo tiene la oportunidad de presentar su prototipo al grupo. En estas presentaciones, explican el problema social que eligieron, la narrativa del juego, la mecánica que diseñaron y los resultados que esperan lograr.

El facilitador fomenta un entorno constructivo donde otros equipos pueden hacer preguntas y ofrecer sugerencias para mejorar los prototipos. Esta retroalimentación ayuda a los equipos a refinar sus ideas y comprender mejor cómo se podría implementar su juego en un contexto del mundo real.

6. Reflexión y conclusión grupal

La actividad concluye con una reflexión grupal sobre el proceso de creación y las lecciones aprendidas. El facilitador guía la discusión con preguntas como: ¿qué desafíos enfrentó al diseñar el juego? ¿Cómo cree que se podría utilizar su prototipo en un entorno educativo o de sensibilización?

Se alienta a los participantes a compartir sus ideas sobre cómo llevar sus prototipos más allá del taller, ya sea desarrollándolos más o implementándolos en sus comunidades. El facilitador cierra el taller resumiendo los puntos clave y destacando el impacto potencial de la gamificación en la resolución de problemas sociales.

Este enfoque estructurado garantiza que la actividad sea clara, organizada y enriquecedora tanto para los facilitadores como para los participantes.