

Market Busters

Engaging NEET Youth
THROUGH THE
MEDIUM OF GAMES



El proyecto y los antecedentes del juego:

- El proyecto tiene como objetivo desarrollar el capital humano entre la generación de NINIS a través de juegos orientados a la activación social y profesional en el grupo objetivo de jóvenes (incluyendo el área de economía y empresa). Se prestó especial atención a los jóvenes de 15 a 17 años que están excluidos desde el punto de vista educativo y que, por lo tanto, tienen un desarrollo futuro muy limitado.
- El proyecto señala la necesidad de introducir juegos en los planes de estudio. Al complementar la educación institucional, también reforzarán las competencias clave de los estudiantes. Al mismo tiempo, los juegos promueven la educación a lo largo de toda la vida y dan resultados visibles y positivos casi inmediatamente, lo cual es de suma importancia entre los jóvenes NINIS.
- El proyecto tiene como objetivo trabajar en el juego, que constituirá una nueva herramienta educativa no formal dirigida a educadores, trabajadores juveniles y facilitadores que trabajan con personas socialmente excluidas, marginadas, que tienen menos posibilidades de éxito, jóvenes de 15 a 17 años de edad.
- La asociación del proyecto permitió a las partes discutir el tema de la educación en el contexto polifacético de la empresa (incluida la creación de juegos). Esto fue posible gracias a la participación activa de especialistas, profesionales y jóvenes multiculturales.

Los juegos permiten abordar diversos temas/problemas (desafíos), tales como:

- Aprendizaje a través de la exploración / aprendizaje activo - en el contexto cercano a los jóvenes NINIS. Lo que resulta en la creación de condiciones estimulantes de aprendizaje, exploración y reflexión (entorno apropiado y flexible para un verdadero compromiso y juego interactivo). En este aspecto los juegos pueden animar a aprender a aquellos que han tenido experiencias negativas y malos recuerdos (Stewart et al, 2013).
- Comprensión intuitiva - basarse en la inspiración como herramienta para ampliar conocimientos y habilidades (Rubén, 1999).

El uso de juegos como herramienta educativa, de acuerdo a los objetivos del proyecto, permite:

- Reforzar la interacción social y las competencias clave, comprender la cadena causa-efecto de las propias acciones, resolver problemas, reaccionar rápidamente, sentirse instrumental y autónomo, ser creativo, desarrollar habilidades lingüísticas (aprendizaje integrado de contenidos y lenguas),
- practicar (directa o indirectamente) los elementos empresariales: la rotación, las necesidades del mercado desde la perspectiva de iniciar un negocio propio, las características de las profesiones, las relaciones entre empleador y empleado, el valor real del dinero, la noción de economía, la creación de

espíritu empresarial.

- Merece la pena percibir los juegos como una herramienta de refuerzo, pero al mismo tiempo no pueden ser tratados como una ayuda puramente exclusiva o no asistida. Necesitan constituir una

parte inseparable de todo el proceso destinado a dar forma al comportamiento deseable. Recordar la importancia de los antecedentes del proceso, incluyendo la situación familiar, la forma de ser educado, la experiencia de vida, la motivación, las características personales, etc.

Los juegos tienen el impacto de reforzar las competencias de los asistentes:

- Los juegos constituyen el elemento inseparable de la cultura de la juventud que puede ser fácilmente transferido para aumentar el compromiso de NINIS con la capacitación y la educación, incluyendo el desarrollo del conocimiento, las habilidades y el comportamiento (NESTA, 2013). Junto con el creciente interés y la necesidad de utilizar los juegos en la educación, la necesidad de crear juegos educativos junto con su metodología es cada vez más necesaria.
- Los juegos no son sólo diversión o una actividad de tiempo libre. Su utilización tanto en la educación no formal como en la formal puede contribuir a la obtención de resultados positivos, especialmente en el ámbito del desarrollo emocional e intelectual.
- Alentar a NINIS a que mejoren su autoconciencia y a que los involucre en nuevas actividades puede resultar en un aprendizaje más efectivo, en la construcción de una actitud social positiva y en el desarrollo de un mayor espíritu emprendedor. Esto también permitirá a los jóvenes buscar y satisfacer sus propias aspiraciones.

Los establecimientos del proceso de creación de juegos:

- Se ha asumido que el juego debe ser dirigido a un grupo particular y al mismo tiempo creado por este grupo con el fin de obtener un producto final completo y adecuado. Es por eso que el juego ha sido creado con la variedad de asistentes - educadores, trabajadores juveniles, facilitadores que trabajan con NINIS de 15 a 17 años de edad diariamente; incluyendo socios, padres, personas mayores, miembros de instituciones educativas clave, empresarios.
- El exceso de trabajo en el concepto y la prueba del modelo y sus prototipos tuvieron lugar sobre todo durante las movilidades internacionales del proyecto 11-14.02, 4-7.04, 8-11.05, en la Universidad de Negocios y Economía de Poznan 8.05, 12.05, 10.06 y en Jan Amos Komeński Complejo de Escuelas de Economía en Leszno 14.06.
- Se utilizó la metodología Design Thinking para identificar las necesidades de los educadores en el área de apoyo a los jóvenes NINIS y, posteriormente, para identificar los elementos y características deseados del juego.

Los antecedentes juveniles de NINIS y su entorno y sus características personales - como se descubrió en el proceso de crear y probar el concepto del juego - determinan

un enfoque individual y dedicado hacia el juego. El enfoque que apoya la actitud social y empresarial. Las siguientes características son de importancia exterior:

- Las experiencias generales entre jóvenes y entre jóvenes y educadores, así como la experiencia laboral de los educadores. Como los asistentes han demostrado falta de experiencia con los juegos de mesa complejos que se necesitan:
 - limitar los juegos avanzados y complicados (el énfasis se pone en el uso del juego y en divertirse mientras se introducen nuevos elementos),
 - utilizando juegos rápidos y sencillos que no necesitan demasiado tiempo para explicar sus reglas.
- En consecuencia, vale la pena considerar diversos juegos, desde minijuegos (basados en una estructura simple, utilizados para mejorar la motivación, que sirven sólo como introducción a los temas) hasta juegos complejos (más avanzados, con la necesidad de pasar bastante tiempo jugando, y también de características estimulantes) (Prensky, 2005). Lo que vale la pena notar, las ayudas e instrucciones ya existentes pueden ser muy útiles. Por ejemplo, cartas de póquer (un par, dos pares, etc.).
- El énfasis debe ser puesto en un balance del juego recordando que sus reglas reflejan (tienen la analogía) situaciones de la vida real. Además, siendo consciente de que:
 - La simulación que refleja situaciones de la vida real (características detalladas de los líderes de negocios) puede hacer que las reglas del juego sean demasiado complicadas, resultando en un filtro negativo/afectivo para la comprensión general y la aceptación del juego,
 - La simplificación excesiva de las reglas de los juegos puede resultar muy poco realista (demasiado lejos de las situaciones de la vida real; incluso abarcando su contradicción "parodia"),
- El juego puede complementar el proceso educativo, lo que significa que son necesarias las etapas pre (introducción y explicación) y post educativas (desarrollo del tema). El juego en sí mismo no es un elemento exclusivo en el sentido de que no puede sustituir a la persona que actúa, pero con la ayuda del formador/educador/facilitador puede ayudar a prestar atención a los temas/temas elegidos. Teniendo en cuenta las afirmaciones anteriores, el juego juvenil de éxito será el que tenga las siguientes características:
 - Una estructura clara con reglas sencillas, de modo que sea fácil de entender y esté bien contextualizada (se refiere a cuestiones prácticas, no a conceptos abstractos y poco realistas),
 - Referencias visuales y metafóricas para temas empresariales, económicos y empresariales,
 - No violento, amistoso, que permite a los jugadores comunicarse entre sí,
 - Permitir que el jugador refleje sus propios sentimientos y emociones y, como resultado, reforzar el desarrollo personal, la autoestima y las habilidades para



mantener la autoestima.



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



La variedad de juegos disponibles actualmente en el mercado puede servir de inspiración para crear el juego. Hay algunos ejemplos de estos juegos que vale la pena mencionar debido a sus reglas simples, claras y realistas, y su precio razonable. Entre los que podemos enumerar, por ejemplo:

- WWEST Women in Science and Engineering_ (<http://phylogame.org/decks/wwest-women-in-science-and-engineering-deck>), cuyo objetivo es recopilar las fichas específicas que describen las características y aptitudes particulares de las mujeres en el ámbito de la ciencia y la ingeniería,
- Jaipur_ (<https://boardgamegeek.com/boardgame/54043/jaipur>), donde un jugador colecciona cartas de recursos y gana dinero con su venta,
- Ticket to ride_ (<https://boardgamegeek.com/boardgame/9209/ticket-ride>), destinado a conseguir rutas ferroviarias mediante el llenado con material rodante propio de un color determinado.
- Otros juegos, especialmente los listados en el informe IO2 adjunto al proyecto.

Las instrucciones creadas en el proceso de creación y prueba de los juegos durante este proyecto:

MARKET BUSTERS - VERSIÓN 1

(un juego simplificado, basado en cartas tradicionales)

¿De qué se trata el juego?

Los jugadores recogen las cartas de pedido (en base a las cartas de recursos) según las necesidades de los clientes (las necesidades de los clientes están presentes en las cartas de pedido colocadas sobre la mesa).

Necesitan actuar con rapidez, ya que sólo se lanzarán al mercado 12 pedidos.

¿Quién gana?

El ganador es el jugador que ha creado más pedidos (en caso de que el número de pedidos sea igual - el beneficio de las ventas importa).

¿Qué y cómo prepararse?

- Se necesitan 2 mazos de cartas tradicionales (2-10, J, Q, K, A, Joker) entre los cuales se deben preparar las siguientes cartas: 2 mazos de cartas 2-10, A (actuarán como recursos. Ten en cuenta que Ace significa 1) y 1 mazo de cartas J, Q, K (actuarán como órdenes. Tenga en cuenta que J es 11, Q - 12, K - 13. Opción adicional - es posible añadir algunas cartas de pedido del segundo paquete para prolongar el juego).
- Las cartas de recursos necesitan ser barajadas y colocadas al revés (cubrir la parte delantera). Lo mismo hay que hacer con las tarjetas de pedido.
- Es necesario que haya 3 cartas de orden en la mesa (si hay 3-4 jugadores) más cada jugador necesita tomar 6 cartas de recursos (la persona tiene las cartas en sus manos de tal manera que los otros jugadores no las ven).
- El juego comienza por el jugador que tiene la carta de recurso más fuerte (10 picas, luego 10 corazones, luego 10 diamantes, 10 palos, etc.), y el resto en el sentido de las agujas del reloj.

¿Cuáles son las reglas del juego?

- El jugador que toma su turno puede crear cualquier orden en la mesa. Para hacer esto él o ella pone (si es posible) cartas de un tipo y valor particular (de acuerdo a la carta de orden y eligiendo entre 6 cartas de recursos en sus manos) en la mesa, por ejemplo, para el orden del corazón Q uno necesita poner las cartas de recursos de valor total 12 (por ejemplo, 3 corazón + 4 corazón + 5 corazón + 5 corazón o 2 corazón + 10 corazón), el orden de la pala J necesita cartas de recursos de pala de valor total igual a 11).

- Si un jugador no tiene las cartas necesarias al principio del turno, puede intercambiar cualquier número de cartas de recursos de un tipo particular, por ejemplo, pala (poner las cartas elegidas en la pila de cartas lanzadas, por ejemplo, 1, 2 o 3...) en el mismo número exacto de cartas de recursos de un mismo tipo.

de la pila de recursos. Si él o ella todavía no tiene las cartas que permiten el turno, entonces el siguiente jugador comienza su turno.

- Después de hacer el pedido, las cartas de recursos usadas van a la pila de cartas tiradas. Y el jugador añade un nuevo orden (de la pila de cartas de orden) y lleva nuevas cartas de recursos a sus manos (de la pila de recursos) para que siempre tenga 6 cartas en sus manos. El jugador termina su turno (si acaba de tener buenas cartas, necesita esperar al siguiente turno) y comienza el siguiente turno del jugador.

Información adicional:

- Si uno pierde las cartas de recursos, el jugador puede barajar la pila tirada y colocarlas como las "nuevas" cartas de recursos.

MARKET BUSTERS - VERSIÓN 2

(un juego basado en cartas de recursos y órdenes dedicadas, editadas para el propósito del juego del proyecto)

¿De qué se trata el juego?

Los jugadores recogen las cartas de pedido (en base a las cartas de recursos) de acuerdo con las necesidades de los clientes (las necesidades de los clientes están presentes en la mesa sobre las cartas de pedido colocadas sobre la mesa). Necesitan actuar con rapidez, ya que sólo se crearán 19 órdenes en el mercado.

¿Quién gana?

El ganador es el jugador que ha realizado los pedidos más valiosos y rentables.

¿Qué y cómo prepararse?

- Las cartas de recursos necesitan ser barajadas y colocadas al revés (cubrir la parte delantera). Lo mismo hay que hacer con las tarjetas de pedido.
- Es necesario que haya 3 cartas de orden en la mesa (si hay 3-4 jugadores) más cada jugador necesita tomar 5 cartas de recursos (la persona tiene las cartas en sus manos de tal manera que los otros jugadores no las ven).
- El juego se inicia por el jugador que tiene el mayor número de cartas de empleados (si el número es igual - equipo, entonces - recursos), y el resto de los jugadores en el sentido de las agujas del reloj.

¿Cuáles son las reglas del juego?

- El jugador que toma su turno puede poner cualquier orden en la mesa. Para hacer esto él o ella pone (si es posible) tarjetas de tipo y número particular (de acuerdo a la tarjeta de pedido y eligiendo de entre 5 tarjetas de recursos en sus manos) p.e. para el pedido para el cual se necesitan 3 empleados y 2 piezas de equipo uno necesita poner las tarjetas de recurso de 3 empleados y 2 piezas de equipo.
- Si un jugador no tiene las cartas necesarias al principio del turno, puede intercambiar cualquier número de cartas de recurso de un tipo particular una vez, por ejemplo, los equipos (poniendo las cartas elegidas en la pila de cartas tiradas, por ejemplo, 1, 2 ó 3....cartas) pueden ser intercambiadas por el mismo número de cartas de la pila de recursos. Si él o ella todavía no tiene las cartas que permiten el turno, entonces el siguiente jugador comienza su turno.
- Después de hacer el pedido, las cartas de recursos usadas van a la pila de cartas tiradas. Y el jugador añade un nuevo orden (de la pila de cartas de orden) y lleva nuevas cartas de recursos a sus manos (de la pila de recursos) para que siempre tenga 5 cartas en sus manos. El jugador termina su turno (si tiene buenas cartas, tiene que

esperar al siguiente turno) y comienza el siguiente turno del jugador.

Información adicional:

- Si uno pierde las cartas de recursos, el jugador puede barajar la pila tirada y colocarlas como las "nuevas" cartas de recursos.

Información adicional - las suposiciones del juego y cómo cumplirlas:

- volumen de negocios - un jugador invierte los recursos y comienza la producción - él / ella "compra" recursos para colocar los pedidos (de diferente valor)
- características reales del mercado en el contexto de la propia empresa propietaria - el juego muestra que el mercado funciona gracias a órdenes que necesitan ciertos recursos,
- características de las ocupaciones (rol empresarial) - las tarjetas únicas para los recursos humanos enfatizan la importancia del rol en los negocios para realizar los pedidos, por ejemplo, la tarjeta de especialista senior puede intercambiar dos tarjetas de empleados junior.
- Relaciones empleador-empleado - los empleados actúan como recurso de trabajo y son dirigidos por los empleadores en el proceso de creación de pedidos,
- El valor del dinero y las nociones económicas: la base del juego es el valor de los pedidos, que sólo pueden realizarse si hay suficientes recursos. Los temas principales son los siguientes: ventas, factores de producción, intercambios comerciales, volumen de negocios, beneficios, etc.
- Creación de espíritu empresarial - el juego hace hincapié en la necesidad de hacer pedidos que no se pueden crear sin los recursos necesarios, etc.

Referencias:

NESTA (2013), Five proposals for improving the use of games for learning in the UK, <http://www.nesta.org.uk/blog/five-proposals-improving-use-games-learning-uk>

Prensky, M. (2005), In digital games for education, complexity matters, "Educational Technology", 45(4).

Rubén, B. (1999), Simulaciones, juegos y aprendizaje basado en la experiencia: The quest for a new paradigm for teaching and learning, "Simulation and gaming", 30(4).

Stewart, J., Bleumers, L., Van Looy, J., Marlin, I., All, A., Schurmans, D., Wilaert, K., De Grove, F., Jacobs, A. y Misuraca, G. (2013), The Potential of Digital Games for Empowerment and Social Inclusion of Groups at Risk of Social and Economic Exclusion: Evidence and Opportunity for Policy, Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.

Los ejemplos de gráficos, respetando los derechos de autor, que pueden ser utilizados potencialmente durante el procesamiento gráfico de las tarjetas:

- <https://www.flickr.com/photos/30478819@N08/24582091828>
- <https://pixabay.com/pl/fabryka-roślin-maszyny-produkcja-40621/>
- <https://pixabay.com/pl/przemysł-przemysłowa-4-0-2692640/>
- <https://pxhere.com/id/photo/334943>
- <https://pxhere.com/id/photo/698444>
- <https://svgsilh.com/4caf50/image/559970.html>
- <https://pxhere.com/id/photo/955092>