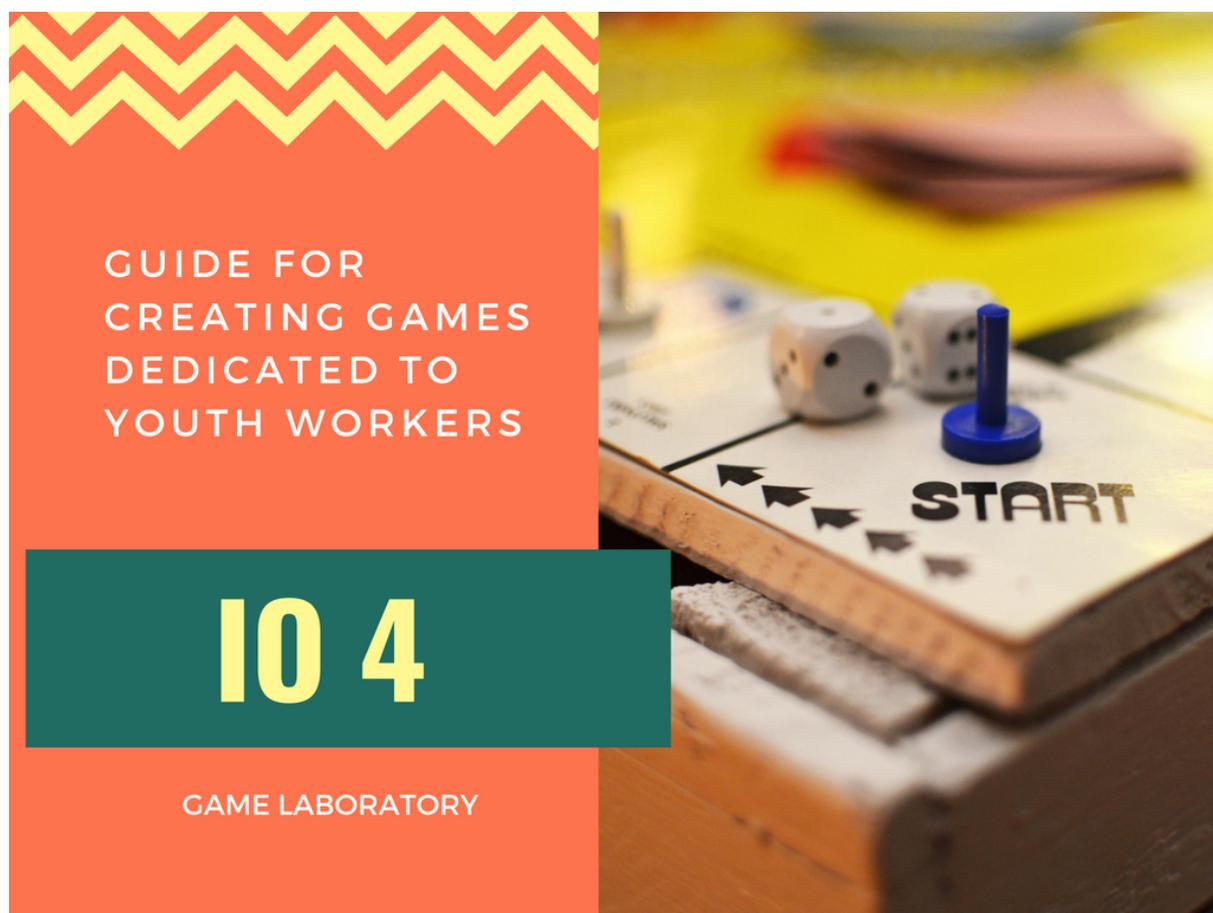


IO 4 - Guía para la creación de juegos dedicados a los monitores de juventud, junto con recomendaciones.



1

Contenido

1. Análisis del sistema de educación inicial para el desarrollo de competencias y uso de juegos, y análisis del uso de juegos en la educación.	3
1.1 Introducción: por qué hablamos del uso del juego en la educación infantil.	3
1.2 Uso de juegos en la educación inicial: jardín de infancia y escuela primaria.	3
1.3 Análisis nacional: Marco del sistema educativo para el uso de juegos.	9
1.4 Ejemplos de uso de los juegos en la educación.	14
2. La especificidad de la gamificación en el trabajo juvenil, en particular en la Red Nacional de Jóvenes 15-17 años, y en la que ofrece menos oportunidades, en el contexto de las actitudes más deseables para reforzar y los déficits específicos y las áreas de desarrollo.	19
2.1 Dos buenas prácticas de ludificación en el trabajo con los NINIs.	19
3. Mecanismos para transferir el comportamiento inducido durante la competición, realizado durante el juego y posibilidades de transferir las habilidades adquiridas a otras áreas de la vida.	21
3.1 Desarrollo de una guía paso a paso basada en el modelo de estilo de aprendizaje de Kolb.	21
3.2 Comportamientos positivos y habilidades transferidas por los juegos: cómo reforzarlos.	24
3.3 Comportamientos negativos transferidos por los juegos: cuáles son los comportamientos negativos que pueden ser transferidos por los juegos y cómo hacer frente a ellos.	24
4. El método de diagnóstico de las necesidades de los jóvenes de NINI 15-17 en el campo de los juegos.	25
4.1 Elaboración de un cuestionario para ser utilizado por los monitores de juventud con su grupo de NINIs. Necesidades de aprendizaje (autoestima, comunicación, lengua extranjera...), Perspectivas de empleo, Elementos de motivación, Preferencias de juego.	25
Cómo elegir el juego adecuado en función de los resultados del cuestionario y de las competencias a desarrollar.	28
5. Metodología de desarrollo de juegos.	31
5.1 Cómo jugar un proceso.	31
5.2 Pasos y recursos para el desarrollo del juego.	32
5.3 Talleres de desarrollo de juegos con jóvenes.	33
6. Una descripción del uso de la inmersión lingüística cuando se utilizan juegos en la educación no formal.	40
6.1 Usar juegos en un aula de lengua extranjera.	40
6.2 Proyectos Erasmus +: Cómo se utilizan los juegos en los proyectos de educación no formal.	41
6.3 Games (actividades) específicamente diseñadas para mejorar las competencias lingüísticas (recursos y herramientas).	43

1. Análisis del sistema de educación inicial para el desarrollo de competencias y uso de juegos, y análisis del uso de juegos en la educación.

1.1 Introducción: por qué hablamos del uso del juego en la educación infantil.

Hoy en día oímos conceptos como "gamification" o "game based learning" y puede parecer que se trata de algo lujoso y nuevo, una innovación para fomentar la motivación de nuestros jóvenes. Esto se debe a que tendemos a entender el "juego" como lo opuesto al "aprendizaje". Cuando éramos niños nos decían que dejáramos de jugar y empezáramos a hacer nuestros deberes, que empezáramos a estudiar para nuestros exámenes, los juegos eran percibidos a veces como una pérdida de tiempo, que impedía que los niños invirtieran esfuerzos en lo que era realmente importante: el aprendizaje.

Sin embargo, la forma natural de aprender no es otra cosa que el juego: es durante las actividades lúdicas, donde los niños entienden las reglas de la sociedad y sus interacciones, donde socializan y aprenden a lidiar con el fracaso, a sacar el máximo provecho de sus recursos y a tomar decisiones. Para ser parte de la sociedad, los niños deben jugar juegos. Como señaló Yuval Noah Harari en su libro *Sapiens*, "El juego es la forma en que los mamíferos tienen que aprender a comportarse socialmente".

Ahora estamos redescubriendo nuestra forma natural de aprender, entendemos que las emociones juegan un papel importante en el aprendizaje y recuperamos la importancia de esta "cosa de niños". Entendemos ahora que el conocimiento es inútil si no va acompañado de habilidades, actitudes y, sobre todo, emociones, que provienen de la experiencia.

Aunque en nuestras instalaciones la gamificación no es una tendencia en la educación, todavía podemos ver elementos de juegos en las etapas tempranas de la educación. Los niños necesitan juegos para aprender (que nosotros conocemos). Todos los humanos necesitamos juegos para aprender (eso es lo que estamos descubriendo).

Para aprender más sobre la importancia de los juegos en la historia de la humanidad puede leer el libro *Homo Ludens* de Johan Huizinga, donde vincula la cultura humana con el acto de jugar.

1.2 Uso de juegos en la educación inicial: jardín de infancia y escuela primaria.

Contexto en el Reino Unido.

El uso de juegos en la educación temprana es una vía importante para ayudar a los jóvenes a prepararse para enfrentarse al entorno en el que viven (Hansen, 2013). La oportunidad general y la capacidad de jugar es un punto común al que los niños pequeños y la gente, naturalmente, a menudo se adhieren. La idea y la comprensión de que el juego es un concepto importante en el desarrollo de un niño no es nueva. En el pensamiento griego antiguo, Platón discutió en la "República" (Waterfield, 1993) ideas sobre no forzar a los niños a aprender, sino permitirles explorar para desarrollarse a través del juego. Este sentimiento se ha trasladado a la sociedad y a la política contemporáneas. Esta idea de juego fue consagrada en la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño (1989).

Una definición de juego: (ATL, 2016)

"El juego es elegido libremente por el niño y bajo su control. El niño decide cómo jugar, cuánto tiempo mantener la paga, de qué se trata el juego y con quién jugar. Hay muchas formas de juego, pero suele ser muy creativo, abierto e imaginativo. Requiere el compromiso activo de los jugadores y puede ser profundamente satisfactorio".

El uso de juegos en la educación infantil británica en guarderías para niños pequeños y escuelas primarias está entrelazado con la pedagogía, es decir, la ciencia de la enseñanza. La pedagogía gira en torno a la capacidad de conceptualizar cómo aprenden y progresan los jóvenes y los niños, así como de comprender las diversas vías que pueden mejorar los procesos de aprendizaje (Light, 2012). Esto también está relacionado con los valores que queremos promover como sociedad y cómo el intercambio de conocimientos y la teoría influyen en ello.

Según el Department for Children, School and Families (2009), han mencionado un par de factores que están relacionados con la provisión de servicios para la primera infancia. En el documento se examinan las mejores condiciones para el desarrollo del aprendizaje de los niños:

- 1) juegos iniciados por los niños, apoyados activamente por los adultos
- 2) aprendizaje enfocado, con adultos guiando el aprendizaje a través de actividades lúdicas y ricas en experiencias.

En los primeros años, la educación en el Reino Unido se inicia a través de juegos, por ejemplo, un juego puede estar jugando con arena, otros incluyen; juegos de rol imaginarios, juegos de canto, juegos de aplausos, juegos divertidos, juegos de agua, juegos de masa, juegos de construcción y juguetes, etc. (Turnbull, 2017).

El juego es una parte importante del desarrollo infantil. Las áreas de desarrollo pueden girar en torno a las capacidades cognitivas, así como a otras progresiones clave, como la capacidad y el desarrollo del lenguaje.

Contexto en Polonia.

Debería ser una preocupación para los educadores y los empleadores hacer que el proceso de aprendizaje sea divertido, porque entonces todo el mundo, independientemente de su edad, es más probable que se involucre en él¹. Un buen ejemplo son los juegos educativos, incluidos los

¹ <http://grywalizacja24.pl/grywalizacja-w-edukacji/>



juegos de mesa, que se están convirtiendo cada vez más en una de las herramientas de la educación escolar temprana. Los profesores en Polonia utilizan varios juegos, de acuerdo con sus recursos y capacidades (financieros, recursos humanos). Ellos mismos están buscando soluciones que puedan hacer más atractivo el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje. Los juegos utilizados desde una edad temprana dan forma a la psique de los jóvenes, influyen en la forma en que perciben la realidad, construyen cierta información. A los niños les gusta contar historias sobre sus personajes favoritos, tienen más ganas de resolver rompecabezas, son creativos, abiertos y comunicativos. En Polonia, las escuelas públicas y los jardines de infancia tienen un presupuesto operativo fijo, a menudo insuficiente para complementar el equipo y las herramientas educativas (por ejemplo, los juegos de mesa). Los padres o las ONG vienen a ayudar. Sin embargo, mucho depende de las actitudes de los profesores, los educadores y los propios educadores, que son responsables del proceso educativo de los niños más pequeños. Los juegos educativos utilizados en una etapa temprana de la educación ciertamente mejoran la calidad de la educación, apoyando sobre todo el proceso de aprendizaje, la memoria y el desarrollo de las competencias interpersonales y sociales.

Toda la corriente de juegos educativos asume que los juegos tienen un impacto duradero en la psique humana en el sentido de que les permiten asimilar nueva información, comprender procesos complejos o desarrollar un pensamiento sistémico, estratégico y lógico. El desarrollo de juegos educativos para adolescentes y adultos sigue siendo una novedad².

Vale la pena mencionar aquí la historia de Tadeusz Henryk Polański (profesor jubilado de matemáticas), quien inventó el Experimento Educativo Gdańsk y todavía está buscando financiación para implementarlo en las escuelas. Creó prototipos de juegos lógicos que enseñan y fomentan la aritmética de una manera accesible, a la vez que dan forma a diferentes habilidades. Cree que los juegos de mesa son mejores que los juegos de ordenador porque desarrollan a los niños intelectualmente y les enseñan a pensar lógicamente³.

Las investigaciones realizadas por el Instituto Polaco de Investigación Educativa (IBE) muestran que la elección de los juegos de ordenador está correlacionada con la inteligencia, la alfabetización y la aritmética. Los diferentes juegos tienen un potencial diferente para afectar el desarrollo de los niños. Esto también se aplica a los juegos de mesa. Los investigadores de la OIE analizaron la presencia de los juegos en la vida de los estudiantes en dos estudios. A uno de ellos asistieron alumnos del 5º grado de primaria (Condiciones de Eficiencia Escolar, 2013) y al otro niños de 6 y 7 años (School Start Skills Test, dos medidas: 2012 y 2013). (...) Los resultados preliminares de estos estudios cualitativos indican que algunos juegos están desarrollando niños. Sin embargo, hay que tener cuidado al promover la hipótesis de que los juegos sólo tienen efectos positivos. *Los cálculos realizados en el estudio muestran que las correlaciones más negativas son entre jugar en la popularidad récord de la Minería. Los estudiantes que juegan a este juego pueden obtener un promedio de calificaciones más bajas en matemáticas, lengua polaca, inglés y ciencias de la computación, y también pueden tener*

²<https://antyweb.pl/stare-kadry-musza-wymrzec-czyli-grywalizacja-w-edukacji-game-industry-trends-2012/>

³<http://www.dziennikbaltycki.pl/artukul/501269,gdanski-experimental-juegos-educativos-juegos-de-mesa-en-las-escuelas-id,t.html>

*más ausencias injustificadas de la escuela*⁴. Los niños de entre 6 y 7 años también utilizan juegos en línea en los navegadores de computadoras. Entre los más populares estaban Minecraft, Lego, FIFA, Barbie, Farmville, Mario y Sims. Los investigadores subrayaron que los juegos de mesa están positivamente relacionados con las competencias cognitivas. Desarrollan la memoria de trabajo y la inteligencia. Jugar con ellos también puede desarrollar competencias sociales. Tienen un impacto indirecto en el rendimiento escolar, ya que permiten que el niño funcione mejor en la escuela.

Para los niños con necesidades especiales, los juegos de mesa son una de sus actividades favoritas. Los educadores y autores de herramientas educativas (disponibles en el enlace, en una nota al pie) señalan *que los niños compiten dentro del marco de reglas específicas y al mismo tiempo adquieren contenidos que queremos que recuerden*. Además, tienen la oportunidad de probarse a sí mismos, sus conocimientos y sus habilidades. En su opinión, también es importante desarrollar sus propios juegos y metodologías, adaptados a las habilidades y capacidades de los estudiantes con discapacidad intelectual.⁵

Habiendo leído la literatura, los artículos y la información disponible de los profesores, los expertos concluyen que hay un mayor interés y aceptación del uso de los juegos. Los juegos de mesa son cada vez más populares entre los niños y los jóvenes (no sólo están disponibles en los jardines de infancia o en las aulas de las escuelas) y son utilizados cada vez más por profesores/educadores/educadores/educadores/trabajadores jóvenes durante las clases y las actividades extracurriculares, apreciando sus valores educativos y sociales. Los juegos de mesa (además de proporcionar entretenimiento y llenar el tiempo libre) son una de las herramientas para transferir conocimientos, practicar habilidades específicas o resolver dificultades en un grupo de compañeros.

Contexto en Chipre:

A) Kindergarten.

En el programa de kindergarten -y dependiendo de la edad del niño- el juego se clasifica en juegos libres y estructurados.

Juego Libre.

Sobre la base de los marcos establecidos por el marco del sistema educativo nacional -que es formulado cada año por el Ministerio de Educación y Cultura de la Nación y que debe ser seguido por todos los jardines de infancia y escuelas públicas y privadas -aprobados por el Ministerio competente-, durante el tiempo en que se está llevando a cabo un **juego libre**, se espera que el jardín de infancia ofrezca oportunidades para que el niño participe en **juegos socio-dramáticos, fantásticos-simbólicos, creativos, cinéticos, exploratorios-experimentales y que juegue con el material pedagógico**. En consecuencia, durante el juego libre, la maestra de la guardería observa, organiza, media para que el niño **permanezca activo** y siga jugando, participa jugando con los niños en contextos y escenarios temáticos que son definidos

⁴<http://www.ibe.edu.pl/pl/media-prasa/aktualnosci-prasowe/418-jakie-gry-wybieraja-uczniowie-i-z-czym-sie-to-wiaze>

⁵<https://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/edutainment/3671-gry-planszowe-w-edukacji-dzieci-ze-spe>

principalmente por el propio niño. Por lo tanto, en este caso el niño mantiene la libertad de tomar decisiones personales en términos de qué tipo de juegos y con qué compañeros de clase le gustaría tratar, haciendo uso de los objetos de su preferencia, al mismo tiempo que obedece tanto a las reglas de la clase como a los plazos. El objetivo es que el niño actúe a través de diferentes objetos-juegos, los utilice según su nivel y habilidades, cree escenarios, socialice, interrumpa, asuma roles, improvise, se divierta, haga observaciones, explore, experimente, un proceso que lo haga capaz de adquirir una personalidad prolífica.

En la Tabla 1 se presentan algunos ejemplos de drama social y juego simbólico de fantasía.

Es sumamente importante destacar que existen diferencias (variaciones) para los niños de 3 a 6 años de edad, en términos de habilidades y competencias, lo que afecta tanto a las opciones del profesor como a algunos tipos de juegos. Por esta razón se aclara que para los niños de 3 años, por ejemplo, se considera más apropiado hacer hincapié en la creación de un contenido en el que el niño entre en contacto con un juego enriquecido con material pedagógico (por ejemplo, rompecabezas, cuentas, dominós, juego de parejas, etc.) que mejore las habilidades cinéticas del niño, mientras que el juego dramático mejore las habilidades emergentes del niño relacionadas con la actividad del juego de roles.

Tabla 1: Un ejemplo de contexto creado relacionado con el sociodrama y el juego fantástico y simbólico.

Juego Socio-dramático	Juego Fantástico-Simbólico
<ul style="list-style-type: none"> • Dormitorio • Supermercado • Panadería • Farmacia • Restaurante • Clínica Dental • Floristería • Café • Zona de juegos 	<ul style="list-style-type: none"> • Bosque • Castillo • Barco Pirata • Ático/loft • Nave espacial • La casa de las puertas mágicas • Título de la historia: El lobo verde

Fuente en línea: Traducción del griego

https://www.ucy.ac.cy/nursery/documents/Analytika_programmata/analytiko_programma_yp.p.pdf.

Juego estructurado.

Lo que diferencia la estructura del juego libre es que el juego estructurado constituye -de forma directa y predeterminada- parte de un marco evolutivo más amplio de actividades. La institutriz de la guardería se involucra en el juego infantil, con el fin de orientar al niño, potenciando y profundizando el proceso, de manera que las experiencias pasadas del niño se entrelazan con la

creación de otras nuevas, entrelazadas con los objetivos específicos de la actividad estructurada o de las actividades evolutivas del proyecto.

Finalmente, el juego estructurado ofrece -por un lado- la oportunidad de recapitular y reflexionar sobre lo que ha ocurrido u observado durante la realización de las actividades estructuradas y el juego y, por otro lado, el contexto para profundizar más en los objetivos educativos, tanto por parte del jardín de infancia como del niño.

Tanto el juego libre como el estructurado pueden construirse mediante el uso de "centros de aprendizaje" especialmente diseñados que forman el marco escénico de una obra de teatro en particular. Cualquier tipo de mobiliario u otros materiales de los que se componga un "centro de aprendizaje" debe ser especialmente seleccionado para que el niño absorba gradualmente los conocimientos pertinentes, tal y como se han definido e indicado a través de los objetivos educativos preestablecidos.

Contexto en España

No hay cifras oficiales de las escuelas que han incorporado los juegos de mesa en el aula, pero los profesores están empezando a mostrar interés por esta herramienta educativa. También las instituciones públicas, que han comenzado a ofrecer cursos en centros de enseñanza y universidades. Núria Guzmán Sanjaume, psicóloga y formadora en neuroeducación y juego en Afim21, lo ha visto. Desde 2015 ha realizado cursos de formación relacionados con el juego, justificados en el campo de la Neurociencia y la Neuropsicología, en más de 100 centros educativos de las provincias de Madrid, Castilla-León, Barcelona, Almería, Granada y Málaga. Hoy, junto con Manu Sánchez, dirige el grupo Telegram Juego en el aula, que cuenta con más de 500 profesores atraídos por este recurso educativo y recibe innumerables correos electrónicos de profesores, no sólo de España sino también de América Latina.

Según Núria Guzmán, "lo más habitual es que los profesores utilicen los juegos de forma regular" y las escuelas que los implementan como proyecto de la escuela siguen siendo excepcionales. Como ejemplo, el caso de la implantación del juego de mesa en el aula en cuatro colegios de Almería: más de 600 alumnos accedieron a este recurso durante una hora a la semana en horario escolar, y el proyecto se convirtió en finalista de Innovación Social en los premios que La Caixa otorga cada año. "Los alumnos son muy receptivos a este tipo de iniciativas, muestran interés y curiosidad, y el profesorado se conecta más fácilmente con ellos, generando un ambiente ideal para el aprendizaje.

Los juegos de mesa son una herramienta educativa que puede aportar muchos beneficios no sólo a nivel curricular, sino también a nivel físico y social. Utilizamos los juegos en el aula como recurso para hacer más lúdico el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero también para mejorar las competencias clave de nuestros alumnos. No sólo podemos aprender matemáticas o geografía jugando con un juego, sino que también podemos desarrollar de una manera más lúdica y creativa aspectos que son tan poco tratados o difíciles de tratar completamente en el aula como las habilidades lingüísticas o aprender a aprender.



Tanto Sánchez como Guzmán argumentan que la escuela debe educar y enseñar y es aquí donde la inclusión del juego puede ser interesante. "Los juegos tienen mucho que ver con las competencias clave que hay que adquirir, pero también permiten fijar objetivos, negociar, tomar decisiones, planificar, organizar.... Son procesos cognitivos complejos que utilizamos más adelante en nuestra vida laboral, convirtiéndolos en un contexto ideal que los prepara para su futuro profesional. Los alumnos que juegan se vuelven más flexibles, con habilidades más críticas y analíticas.

Aunque la percepción es que la orden de educación ECD/65/2015 del 21 de enero ha suprimido el juego de muchas maneras, la realidad para Manu Sánchez es que la orden da a los profesores la libertad de "trabajar con metodologías activas que fomenten la motivación para aprender en los estudiantes". Aquí es donde entra en juego el aprendizaje basado en juegos (ABJ), una metodología que el profesor Manu Sánchez recomienda introducir paso a paso: "La forma más fácil y directa es utilizarlos cuando queremos trabajar con contenidos muy concretos. Por ejemplo, podemos tomar un mazo de cartas para trabajar el concepto de número, cálculo mental, numeración... o algunos dados con dibujos para desarrollar la creatividad literaria de una manera más lúdica. Una vez que tengamos algo de experiencia en el uso de los juegos en el aula, podremos utilizarlos para desarrollar competencias clave, así como contenidos. Podemos utilizar el juego como un agente socializador o en un paso final como el núcleo de un aprendizaje basado en proyectos.

1.3 Análisis nacional: Marco del sistema educativo para el uso de juegos.

9

Contexto en el Reino Unido.

En el Reino Unido existe una serie de sistemas relacionados con la educación de la primera infancia y estos marcos están diseñados para proporcionar las mejores oportunidades para que los jóvenes y los niños tengan éxito en sus futuras actividades.

Según un informe de Ofstead (2015) de 2014, el 40% de los niños no tenían las habilidades necesarias para ser desarrollados adecuadamente a la edad de cinco años. En el informe se examinaron una serie de cuestiones, como por ejemplo:

- 1) El habla, el lenguaje y la comunicación son factores cruciales en los procesos de aprendizaje de los jóvenes.
- 2) Los niños desfavorecidos están mejor posicionados cuando pasan más tiempo con adultos.

El juego es un aspecto importante de los marcos del sistema educativo. El juego a través de juegos permite que los niños reflexionen por sí mismos, aprendan acerca de sus compañeros y experimenten sus ambientes de una manera significativa. Dentro de un entorno que promueve el aprendizaje positivo, los niños tienen la mejor oportunidad de progresar y desarrollarse.



Hace más de dos décadas, en Inglaterra, el libro blanco Excellence in Schools (1997) allanó el camino para el desarrollo de la educación de la primera infancia, y este fue un momento en el que la educación de la primera infancia fue reconocida como algo muy importante con respecto a las oportunidades de vida que los niños tendrían. Esto afectaría a los sistemas y marcos utilizados en la educación inicial.

Por lo tanto, los marcos educativos también incluyen el uso del juego y los juegos. Algunos de los puntos clave que deben estar presentes para el compromiso y el desarrollo exitoso de los niños, niñas y jóvenes pueden incluir:

- Tener la oportunidad de utilizar una amplia gama de materiales en relación con el grupo objetivo.
- La posibilidad de ajustar y reordenar los materiales de acuerdo con las necesidades del grupo objetivo.
- La importancia de utilizar el lenguaje y la capacidad de incorporar una gama de vocabulario de calidad.
- La oportunidad para aquellos en educación temprana de tener la habilidad de tomar decisiones.

Contexto en Polonia.

Desde principios de 2017, se está llevando a cabo una reforma educativa cuyo objetivo principal es preparar mejor a los alumnos para el desarrollo individual y un mercado laboral moderno, para lo cual se necesita una base sólida para la educación general.

La educación obligatoria a tiempo completo dura 10 años y comprende el último año de educación preescolar, 6 años de educación primaria y 3 años de educación secundaria inferior. A partir de 2017 se está implementando una nueva estructura de educación escolar en la que la educación obligatoria a tiempo completo durará 9 años (el último año de educación preescolar y 8 años de educación primaria).

En el sistema educativo polaco se definen la educación obligatoria a tiempo completo y la EDUCACIÓN OBLIGATORIA a tiempo parcial. La enseñanza obligatoria a tiempo completo (obligación de asistir a la escuela primaria y al primer ciclo de secundaria - estructura antigua, y a la escuela primaria - nueva estructura) se aplica a los alumnos de 7 a 16 años (7 a 15 años en la nueva estructura), mientras que la enseñanza obligatoria a tiempo parcial (obligación de estar en la nueva estructura) se aplica a los alumnos de 16 a 18 años (15 a 18 años) y puede tener lugar en el entorno escolar (un estudiante asiste a una escuela secundaria superior) o en un entorno no escolar (por ejemplo, un estudiante sigue una formación profesional ofrecida por los empleadores)⁶.

Entre los elementos clave del sistema educativo también podemos distinguir⁷...:

- la obligación de que los niños de 6 años de edad asistan a un año de educación preescolar a fin de adquirir conocimientos básicos antes de comenzar la escuela a los 7 años (esta

⁶Breve información sobre el sistema educativo polaco 2017/18, <http://eurydice.org.pl/system-edukacji-w-polsce/>
EL SISTEMA EDUCATIVO POLACO EN BREVE 2017/18

⁷ibidem

educación, al igual que la educación escolar, se financia con cargo a la subvención general del presupuesto del Estado),

- el fortalecimiento de la enseñanza secundaria -tanto general como profesional- mediante la ampliación de los programas de enseñanza secundaria en un año,
- introducción de un aprendizaje sectorial de EFP de tres años (para obtener una cualificación profesional) con la posibilidad de continuar la educación durante dos años más en la segunda fase de la escuela sectorial de EFP, con el fin de mejorar las cualificaciones y preparar el examen de matriculación,
- promoción de la formación profesional dual en cooperación con el sector empresarial.

EDUCACIÓN SECUNDARIA INFERIOR⁸

Estructura antigua: el gimnazjum (escuela secundaria inferior) de 3 años para estudiantes de 13 a 16 años es otra etapa de la educación obligatoria. Al final del mismo, los alumnos realizan un examen externo obligatorio y sus resultados influyen en la admisión en las escuelas secundarias superiores.

Nueva estructura: A partir de 2017, el *gimnazjum* (escuela secundaria inferior), de tres años de duración, se eliminará progresivamente. Los alumnos que se gradúan del 6º grado de la escuela primaria pasan a ser alumnos del 7º grado en una nueva escuela primaria de 8 años. El examen externo obligatorio tendrá lugar en el octavo grado de la escuela primaria y sus resultados influirán en la admisión a la escuela secundaria.

11

EDUCACIÓN SECUNDARIA SUPERIOR⁹

La gran mayoría de los graduados de la escuela secundaria continúan su educación en escuelas secundarias generales o escuelas de formación profesional, aunque no es obligatoria (los estudiantes sólo están sujetos a la educación obligatoria). Esta etapa incluye el aprendizaje en los siguientes tipos de escuelas:

- 3 años de escuela secundaria general superior,
- 4 años de escuela secundaria superior técnica (*technikum*),
- Escuela de formación profesional básica de 3 años.

Los alumnos asisten a la escuela secundaria superior a la edad de 16-19 años (16-20 años en el caso de la escuela secundaria superior técnica).

EDUCACIÓN POSTSECUNDARIA NO Terciaria¹⁰

La educación postsecundaria se considera parte de la educación secundaria. Los centros de enseñanza postsecundaria (*szkola policealna*) están destinados a los graduados de los centros

⁸ibidem

⁹ibidem

¹⁰ibidem

de enseñanza secundaria superior general que deseen obtener un diploma que confirme sus cualificaciones profesionales.

Las escuelas ofrecen cursos de 1 a 2,5 años de duración. Los alumnos de las escuelas postsecundarias y de las escuelas de formación profesional básica y de las escuelas secundarias técnicas superiores realizan exámenes de formación profesional del mismo tipo. Las escuelas postsecundarias seguirán funcionando dentro de la nueva estructura de la educación escolar.

ENSEÑANZA SUPERIOR

Existen dos tipos de instituciones de educación superior:

- de tipo universitario (*uczelnia akademicka*),
- de tipo no universitario (*instytut de formacji profesjonalnej*).

Ambas ofrecen programas de primer y segundo ciclo, así como programas de máster de ciclo largo, mientras que sólo las IES de tipo universitario pueden ofrecer programas de tercer ciclo (estudios de doctorado) y están autorizadas a otorgar títulos de doctorado. Los estudios se organizan en forma de programas a tiempo completo (*studia stacjonarne*) o a tiempo parcial (*studia niestacjonarne*).

EDUCACIÓN PARA ADULTOS¹¹

La educación de adultos está abierta a los adultos que deseen completar la educación escolar en los niveles primario y secundario o adquirir nuevas cualificaciones y habilidades profesionales por razones profesionales o personales.

Está organizada, en entornos escolares y no escolares, por:

- instituciones de educación continua,
- instituciones de formación práctica,
- centros de formación en servicio,
- Las IES como programas de postgrado no titulados.

Los juegos todavía no se utilizan adecuadamente en la enseñanza. Los juegos en la educación polaca están en constante desarrollo con el fin de cumplir con los estándares occidentales. El autor del artículo¹² asume que todos los juegos (deportes, cartas, Internet, tablero y otros) tienen varios elementos en común: un objetivo claro, reglas específicas, un sistema de feedback fijo y carácter voluntario. Casi siempre, el jugador hace un esfuerzo por superar los obstáculos y ganar un premio específico. Lo mismo ocurre con la educación. Los juegos ya preparados (juegos comerciales ordinarios o juegos educativos especialmente preparados) se utilizan como una herramienta de la misma manera que cualquier otra herramienta educativa: un libro de texto, ejercicios, conferencia, presentación, es decir, para plantear un problema, una tarea o explicarlo, y también para explicar un fenómeno.¹³

Las ventajas del uso de los juegos en la educación se discuten cada vez más, y se fijan los precios de todos los métodos que implican la atención de los estudiantes, que cada vez tienen más dificultades para concentrarse en una sola tarea y cambian sus intereses cada vez más

¹¹*ibidem*

¹²<http://grywalizacja24.pl/grywalizacja-w-edukacji/>

¹³*ibidem*



rápidamente, convirtiéndose en nativos interdisciplinarios en el mundo de las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación.¹⁴

Contexto en Chipre

A pesar de que el marco educativo chipriota para las guarderías se está centralizando en la introducción del juego estructurado o libre, la investigación realizada en el contexto del proyecto actual (Método cualitativo de investigación utilizado: entrevista) proporciona una indicación del uso limitado de los juegos/juegos que se incorporan en los horarios oficiales de las escuelas primarias. Aunque el juego estructurado o libre no parece ser particularmente promovido en la forma en que se ha presentado en la sección anterior (I), la parte competente del ministerio ha hecho un esfuerzo concertado para que los libros escolares de los alumnos contengan ejercicios que promuevan una forma más lúdica de aprendizaje. Por ejemplo, en muchos de los libros de texto del alumno se ha añadido una "parte de investigación", que promueve la experimentación y el interrogatorio, mientras que paralelamente recuerda muchas de las experiencias y conocimientos previos del alumno para alcanzar los nuevos conocimientos. Además, los libros de matemáticas, por ejemplo, abordan los conceptos científicos a través de actividades creativas que ponen al alumno en el proceso de observar, dibujar, colorear o curiosear y crear formas, un contexto educativo que convierte el proceso de aprendizaje en un proceso agradable y creativo.

A pesar de que algunas características de una forma de juego guiado podrían ser detectadas - hasta cierto punto- dentro de los contextos educativos oficiales de las escuelas primarias, se podría argumentar que el juego/juego no puede ser detectado en el significado genuino/original del término 'juego' o 'juego'. Más concretamente, tales actividades incorporadas en el currículo oficial de las escuelas primarias han sido caracterizadas como "lúdicas", ya que toman prestadas algunas de las características de un juego real, pero no pueden ser consideradas como un "juego" o un "juego", en el verdadero sentido del término. Este argumento parte de la definición del juego, según la cual los principales componentes de un juego son: las reglas, los logros, el desafío y la interacción. Sin embargo, las actividades lúdicas incorporadas en los libros escolares tienden a carecer del componente de interacción del alumno con otra persona o incluso con un pc, por lo que se caracterizan como "lúdicas" y no como un "juego".

En base a esta lógica, hemos pedido a los entrevistados que respondan a la siguiente pregunta: 'Cuáles son los obstáculos para incorporar juegos/juegos estructurados o no estructurados (gratuitos) con un enfoque en la interacción de los alumnos, como una herramienta educativa, incorporada en la rutina diaria/el currículo oficial de las escuelas primarias;'. A esta pregunta, la mayoría de los profesores-entrevistados respondieron -y sin duda alguna- que la falta de tiempo, unida a la gran cantidad de currículums a cubrir, impide que el profesor incorpore este método con mayor frecuencia. Además, la mitad de los entrevistados también mencionaron que dicha incorporación "podría provocar una situación de "bullicio" en el aula, acompañada de comportamientos que es bastante difícil de controlar para el profesor, especialmente en un aula con un gran número de alumnos.

¹⁴<https://www.edunews.pl/nowoczesna-edukacja/innowacje-w-edukacji/1962-jak-wykorzystac-gry-w-edukacji>

De cualquier manera, es mucho más fácil encontrar actividades lúdicas, o incluso juegos en la duración de los cursos que se consideran secundarios o complementarios, como la educación física y el deporte.

Además, con frecuencia se diseñan juegos/juegos de mesa especialmente diseñados para la educación escolar, en el contexto de programas educativos europeos, como Erasmus+; asociaciones estratégicas para la educación escolar. Un ejemplo tomado de un programa europeo similar, adecuado para los alumnos de primaria, va a ser presentado en el siguiente párrafo.

Contexto en España

La Orden ECD/65/2015 sobre competencias clave es una norma recientemente publicada por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte español sobre la relación entre las competencias y los contenidos y criterios de evaluación de la Educación Primaria, Secundaria y Bachillerato.

El Decreto ECD/65/2015 sobre las competencias comienza con una visión histórica de las diferentes instituciones europeas y mundiales que han insistido en la necesidad de que los ciudadanos adquieran competencias clave como condición indispensable para lograr el pleno desarrollo personal, social y profesional.

El Decreto ECD/65/2015 sobre competencias tiene por objeto describir la relación entre las competencias y los contenidos y criterios de evaluación en las etapas de primaria, secundaria y bachillerato.

Una de las secciones más interesantes de la Orden ECD/65/2015 sobre competencias es el ANEXO I, que describe cada una de las competencias. Es una descripción muy técnica, densa, elaborada y con un alto nivel de abstracción. Desde un punto de vista técnico y conceptual, es una síntesis impecable de cada una de las habilidades, aunque para que sean asimiladas y comprendidas, se necesita más que una lectura profunda.

La orden ECD/65/2015 se convierte así en el marco del sistema educativo español donde los juegos de mesa pueden ser incluidos como una herramienta para la adquisición de competencias transversales y básicas y, aunque ha suprimido el juego de muchas maneras, la realidad es que esta orden da a los profesores la libertad de trabajar con metodologías activas que favorecen la motivación de los estudiantes para aprender, en particular el Aprendizaje Basado en Juegos (GBL).

1.4 Ejemplos de uso de los juegos en la educación.

En el Reino Unido.

En los sistemas educativos de todo el mundo, los juegos se utilizan como medio para enseñar y ayudar a los niños a crecer y mejorar su aprendizaje y sus conocimientos. En el Reino Unido,

la educación infantil utiliza un juego en línea llamado Gingerbread Man Counting Game (M.G., 2014).

Es un juego gratuito de matemáticas en línea que utiliza imágenes digitales y conteo como medio para enseñar matemáticas a los niños que están experimentando la educación de los primeros años. El juego es útil para estos niños pequeños ya que es muy fácil y sencillo y puede ayudarles a desarrollar sus habilidades numéricas y de comprensión.

Otro ejemplo de juegos utilizados en la educación en el Reino Unido es el Scrabble. Los niños de la escuela primaria utilizan juegos de mesa como este. Scrabble es un juego basado en palabras que puede apoyar el desarrollo de los niños pequeños. Este tipo de juego de mesa es útil para ayudar a desarrollar habilidades sociales, ya que varios jugadores pueden jugar a la vez. También los niños pueden mejorar su concentración y sus habilidades cognitivas, así como sus habilidades lingüísticas (Gray, 2013).

En Polonia.

La gamificación transfiere las técnicas de motivación utilizadas durante años por los diseñadores de juegos a la realidad que nos rodea (por ejemplo, la educación, el entorno laboral, las actividades ya mencionadas, los servicios de marketing). Los elementos y técnicas de diseño conocidos de los juegos se refieren, por ejemplo, a actividades como la fijación de objetivos, el fomento de la cooperación en equipo, el aumento progresivo y adaptado del nivel de dificultad de las tareas, la obtención de puntos e insignias ligadas a la elevación del estatus¹⁵....

5 ejemplos de juego en el sector educativo:¹⁶Khan Academy, Coursera, Brainscape,

Logros de Visual Studio.

La gamificación implica el uso de mecanismos de juego que movilizan la acción, incrementan el compromiso o simplemente hacen que las actividades aburridas, repetitivas y monótonas sean más placenteras.

Gracias a ella realizamos voluntariamente tareas que normalmente nosotros mismos no somos capaces de forzarnos a realizar. Lo que nos encanta de los juegos son los amigos, la retroalimentación y la diversión. La ludopatía -con sistemas de tarjetas de identificación, sistemas de puntos, niveles y marcadores- se ha convertido en un éxito en el mundo de los negocios. Estos elementos, aunque atractivos y espectaculares, no determinan el éxito de la gamificación en la educación. Lo más importante aquí es la autonomía del estudiante, lo que significa la libertad de decidir cómo quiere alcanzar sus objetivos educativos y adecuar el nivel de dificultad de las tareas que afronta con sus habilidades y destrezas. Al igual que en los juegos, los estudiantes necesitan estar familiarizados con las metas a corto y largo plazo. Se necesitan reglas claras de evaluación que sean comprensibles para el alumno en cada etapa del proceso. Es esencial una retroalimentación inmediata sobre el progreso o la falta de progreso. Sólo entonces, como en un buen juego, el alumno puede lograr el flujo, es decir, el estado de

¹⁵<https://hrstandard.pl/2014/03/03/gamifikacja-co-to-po-co-jak-dziala/>

¹⁶<http://grywalizacja24.pl/grywalizacja-w-edukacji-5-najlepszych-przykladow/>

compromiso absoluto con la acción¹⁷... Lo que aparece, en términos de gamificación en la educación polaca, es la implementación de la mecánica de juego en los procesos de enseñanza. También podemos identificar soluciones para el aprendizaje basado en juegos: práctica que se refiere al uso de juegos para mejorar la experiencia de aprendizaje. En este caso, el juego se convierte en parte del proceso de aprendizaje y está diseñado para enseñar habilidades discretas o resultados de aprendizaje específicos, al mismo tiempo que proporciona al alumno una experiencia interesante. El aprendizaje basado en juegos puede tener elementos de fantasía y utilizar una variedad de ejercicios para motivar a los alumnos a mejorar sus resultados de aprendizaje.

Es muy importante equilibrar el potencial de los juegos en la ciencia y la educación, de modo que el uso de los juegos, directa o indirectamente, contribuya al desarrollo de las competencias clave y a configurar las actitudes sociales y empresariales de los niños y jóvenes (que a menudo se caracterizan por actitudes y entornos sociales diferentes, etc.). El uso del juego es particularmente apreciado en comparación con otros métodos y herramientas en varios modelos de resultados de aprendizaje: permite el desarrollo de habilidades específicas del contenido (comprensión del contenido y resolución de problemas) y habilidades independientes del contenido (cooperación/trabajo en equipo, comunicación y autorregulación). Los resultados del aprendizaje incluyen el conocimiento y las habilidades cognitivas, las habilidades motrices, los resultados del aprendizaje¹⁸ y los resultados del aprendizaje comunicativo (...).

Los juegos forman parte de la cultura de los jóvenes y, por lo tanto, pueden utilizarse como parte de un proceso para aumentar la participación de la NINI en la formación y la educación, incluido el desarrollo de conocimientos y aptitudes (NESTA, 2013).

- Los juegos no sólo proporcionan entretenimiento o confianza en tu tiempo libre. Su uso en la educación no formal, pero también formal, puede ayudar a lograr resultados positivos, especialmente en el desarrollo emocional e intelectual.

- Es particularmente importante alentar a los NINI a sensibilizar y a participar en nuevas actividades, lo que puede contribuir a fortalecer el aprendizaje, crear modelos sociales positivos y aumentar las actitudes empresariales. Esto permitirá animar a la gente a buscar oportunidades para satisfacer sus propias aspiraciones¹⁹.

Para resumir: Teniendo en cuenta las actitudes, los antecedentes, la situación de vida, la motivación, la experiencia (positiva, negativa) y los recursos del grupo NINI, los juegos utilizan un enfoque basado en el aprendizaje a través de la práctica y la experiencia. Los juegos crean espacio no sólo para la diversión, sino también para la acción, la toma de decisiones específicas y las habilidades de formación (incluyendo las habilidades interpersonales, sociales, empresariales, lingüísticas, utilizadas en la vida cotidiana y en el entorno laboral). Por supuesto,

¹⁷<http://www.nina.gov.pl/baza-wiedzy/gamifikacja-w-edukacji-agnieszka-bilska/>

¹⁸Wouters, P., van der Spek, E., & van Oostendorp, H. (2009). *Current practices in serious game research: a review from a learning outcomes perspective*. En T. M. Connolly, M. Stansfield y E. A. Boyle (Eds.), *Games-based learning: Técnicas y prácticas efectivas*

¹⁹Resultado del proyecto IO1 Game Laboratory:: *Guía sobre el uso de los juegos como método eficaz de educación no formal en la activación socioeconómica de los jóvenes de NINI junto con el diccionario del jugador*.

los juegos no son una herramienta educativa exclusiva, sino uno de los caminos posibles para el desarrollo personal y profesional.

CHIPRE: enseñar matemáticas a través de juegos.

Un ejemplo de un juego educativo en matemáticas, adecuado para estudiantes de 6 a 9 años de edad.

Como se ha descrito en el párrafo anterior, con frecuencia se diseñan juegos/juegos de mesa especialmente diseñados para la educación escolar, en el contexto de los programas educativos europeos, como Erasmus+; asociaciones estratégicas para la educación escolar.

Tal es el caso del proyecto "Informath" (Número de proyecto: 2016-1-BE01-KA201-016298), del cual la ONG chipriota "C.I.P. Citizens In Power" es miembro del consorcio. El proyecto, dentro de una plataforma en línea (<http://informath.eu/>) y teniendo en cuenta simultáneamente el currículo de matemáticas de cada uno de los seis países participantes (Bélgica, Chipre, Francia, Grecia, Bulgaria y Portugal), dota a los educadores de matemáticas de herramientas educativas no formales, de las cuales la gran mayoría son juegos especialmente desarrollados, que podrían utilizarse como actividades complementarias en las aulas escolares. El consorcio ha desarrollado, en total, más de cuarenta y cinco herramientas minuciosamente analizadas, que se clasifican en tres rangos de edad: 6-9, 10-14, 15-18. Todas las herramientas educativas están disponibles en todos los idiomas de los socios y en inglés...

Un ejemplo

Título: 'GAME DOMINO A'

Edad del grupo: de 4 a 9 años

Duración: 20 minutos aproximadamente

Número de participantes: De dos a cuatro jugadores

Conceptos matemáticos involucrados:

- Lógica y razonamiento;
- Ordenanzas de objetos;
- Introducción a los conceptos de geometría: segmento recto; curva abierta; curva cerrada; línea poligonal; cuadrado y triángulo.

Objetivo general: Promoción del aprendizaje y desarrollo de razonamientos lógicos con metodologías lúdicas.

Objetivo específico: Desarrollo de conceptos matemáticos específicos, a saber: segmento recto, curva abierta, curva cerrada, línea poligonal, cuadrado y triángulo.

Reglas:

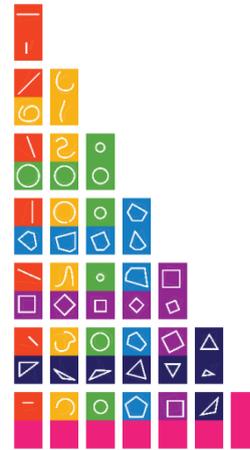
Fase de preparación y distribución del material para iniciar el juego:

- Baraje las 28 piezas boca abajo;

1. Cada jugador quita 7 piezas, y las piezas se pueden dejar en caso de que no tengan 4 jugadores;
2. El primer jugador en jugar es el jugador más joven con una pieza de su elección;
3. El siguiente jugador es el del lado izquierdo, es decir, sigue la dirección de las agujas del reloj y así sucesivamente;
4. Las partes deben estar encadenadas por colores para que los ejemplos puedan agruparse para los subtemas referenciados;
5. En el caso de que un jugador no tenga piezas iguales, puede recoger una pieza que le haya quedado al principio, o, si no hay piezas, debe pasar la siguiente pieza al jugador;
6. El juego termina cuando un jugador gana, es decir, cuando un jugador se queda sin fichas disponibles, o cuando la ficha está cerrada: aunque los jugadores todavía tienen piezas, no tienen juego disponible y, en este caso, el jugador gana menos partes;

Materiales y recursos:

- 28 piezas rectangulares divididas en dos partes con figuras asociadas a los conceptos descritos:



Medios/técnicas y métodos: El objetivo del juego es estimular la competitividad entre los jugadores, junto con el desarrollo de habilidades ya especificadas.

Consejos del promotor: El juego puede ser estimulado a través del dominio más tarde a través de los dominios matemáticos en el sentido de cautivar al estudiante con diferentes metodologías matemáticas.



Resultados y competencias deseables: Se espera que el estudiante se haya desarrollado:

- Gusto por los juegos matemáticos;
- Los problemas de geometría involucrados;
- Razonamiento.

Informe y preguntas para la evaluación:

A nivel del promotor: Con el juego, se espera que los usuarios:

- Encuentra un juego de menor dificultad
- Desarrollar las habilidades deseables;
- Reconocer las formas geométricas involucradas en el juego.
- ¿Qué dificultades tuvo durante este juego?
- ¿Es fácil manipular el material presentado?

organizaciones son el MC Institute of Public Relations (MCIPR) - el "Coordinador del proyecto, Kalys Solutions Ltd (KS), el Departamento de Informática de la Universidad de Chipre (UOC) y la Universidad de Tesalia (UOT). Además, como socios asociados participantes, la Organización de Mujeres Empresarias y Profesionales de Nicosia (BPW) y la Organización de Mujeres Empresarias y Profesionales de Chipre (YBPW), que participaron en el desarrollo de ciertos productos y en la garantía de la calidad y durabilidad del proyecto"[Fuente en línea: <http://baseproject.eu/about-us/>].

"Actividades/Productos".

El proyecto BaSE tenía previsto un plazo de 20 meses, que comenzó en marzo de 2015 y finalizará en octubre de 2016. A lo largo de este período, la Asociación llevó a cabo las siguientes tareas:

- Desarrollo, implementación y análisis de cuestionarios relevantes para conocer las necesidades de formación de emprendedores potenciales y/o establecidos.
- Desarrollo de herramientas TIC diseñadas para el grupo objetivo de jóvenes con el fin de ayudarles a establecer y hacer crecer su propio negocio. La principal herramienta informativa de las TIC era un sitio web que contenía fuentes educativas y materiales de formación sobre el espíritu empresarial. Los principales ámbitos de los materiales de formación identificados fueron: creación y funcionamiento de empresas, funcionamiento de las empresas, identificación de los servicios o productos ofrecidos, contratación y formación de personal, promoción, creación de redes, gestión de crisis y otros elementos importantes del ciclo empresarial.

20

Además, se ha creado un innovador juego de simulación en línea para la formación práctica virtual de empresarios potenciales o establecidos. En el juego de simulación, los usuarios

se les invitó a tomar las medidas adecuadas para hacer frente a una serie de retos y problemas de la vida real de las empresas con los que podrían encontrarse en su esfuerzo por crear y gestionar su propia empresa. El entorno virtual permitió a los usuarios 'aprender haciendo', desarrollando así sus habilidades de empoderamiento personal y empresarial'[Fuente en línea: <http://baseproject.eu/about-us/>].

FEFE.

El consorcio está formado por seis organizaciones europeas, ASTON UNIVERSITY y ELearning Studios LTD del Reino Unido, CARDET de Chipre, Best de Austria y Hi Iberia y la Universidad de Barcelona de España.

Actividades/Productos.

FEFE es una cooperación intersectorial que desarrollará la alfabetización financiera y la mentalidad emprendedora de los alumnos en todos los contextos de la EFP y la educación superior (ES). La característica central del proyecto es el desarrollo e implementación de un "juego serio" digital (un juego cuyo propósito principal es el aprendizaje/formación) que

estará disponible gratuitamente como un Recurso Educativo en Línea (REA) accesible a través de dispositivos móviles.

A través de FEFE, los estudiantes desarrollan las habilidades clave que se exigen a los empresarios: la capacidad de tomar mejores decisiones financieras, ser más capaces de comprender y acceder a fuentes alternativas de financiación y estar más dispuestos a comerciar a través de las fronteras internacionales. El desarrollo de estas capacidades animará a más alumnos a convertirse en empresarios y les permitirá hacer crecer sus propias empresas de manera más eficaz. Estas competencias también harán que los alumnos sean más aptos para el empleo en general y les permitirán contribuir más eficazmente al crecimiento de cualquier empresa en la que trabajen. FEFE, por lo tanto, tendrá un impacto positivo en el crecimiento económico de Europa y en la creación de empleo.

Ya tienen una versión estable del juego en fase de pruebas. Esta versión está disponible en cuatro idiomas (inglés, alemán, griego y español).

Si desea probar esta nueva versión del juego, envíe un correo electrónico a Matt Davies de Aston Business School a m.l.davies@aston.ac.uk [Online Source:<http://fefeproject.eu/>].

3. Mecanismos para transferir el comportamiento inducido durante la competición, realizado durante el juego y posibilidades de transferir las habilidades adquiridas a otras áreas de la vida.

21

3.1 Desarrollo de una guía paso a paso basada en el modelo de estilo de aprendizaje de Kolb.

Las personas aprenden más eficazmente y, en general, están más satisfechas cuando se tienen en cuenta sus estilos personales de aprendizaje en el diseño de la enseñanza.

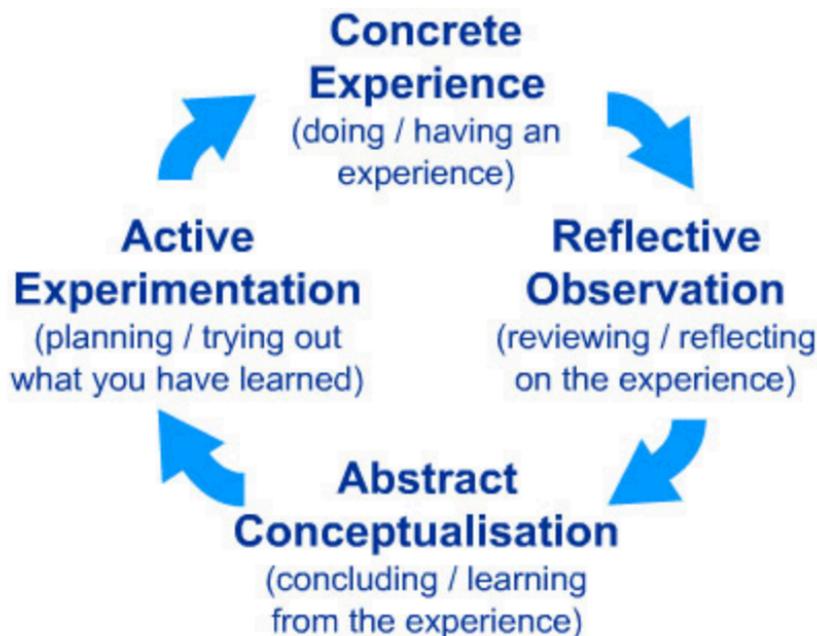
Los juegos de mesa están empezando a rivalizar con las películas, los videojuegos y la televisión como un pasatiempo de entretenimiento. Muchos sienten ahora que los juegos constituyen una importante metodología de aprendizaje. Los juegos de mesa modernos tienden a ser muy complejos, a menudo requieren muchas horas para aprender a jugar, y los juegos exitosos apoyan a los jugadores de manera muy efectiva durante esta fase de aprendizaje con reglas detalladas. Aunque puede que no apreciemos lo que los jugadores están aprendiendo, los diseñadores de juegos han tenido mucho éxito en enseñar a todo tipo de personas cómo jugar sus juegos.

Existe la posibilidad de abordar los tres puntos de vista anteriores mediante el uso de juegos para el aprendizaje, es decir, apoyando los estilos de aprendizaje preferidos, fomentando el desarrollo de otros estilos y el apoyo a diversos estilos de enseñanza. No se puede negar que en los juegos se aprende mucho. Muchos juegos tienen una curva de aprendizaje bastante pronunciada, por lo que deben estar bien diseñados para apoyar a los jugadores mientras

aprenden el juego, pero una vez que el jugador se aclimata, el juego debe cambiar. Algunos estilos parecen estar mejor apoyados en los juegos que otros, y esto tiene implicaciones para la forma en que los niños que juegan están "aprendiendo a aprender".

Hay 4 modelos de estilos de aprendizaje comúnmente aceptados. Para este análisis hemos seleccionado el modelo Kolb.

David A. Kolb (con Roger Fry) incluyó cuatro elementos en su modelo: experiencia concreta, observación y reflexión, formación de conceptos abstractos y pruebas en nuevas situaciones. Estos cuatro elementos forman los nodos de un círculo conectado de aprendizaje experimental, y los alumnos pueden comenzar en cualquier punto del círculo. Lo ideal es que los alumnos posean habilidades equilibradas en cada una de las cuatro áreas, pero en realidad tienden a polarizarse hacia uno de los cuatro "polos". Estos cuatro polos se resumen en el siguiente esquema.





- 1. Concrete Experience** - (a new experience or situation is encountered, or a reinterpretation of existing experience).
- 2. Reflective Observation of the new experience.** (of particular importance are any inconsistencies between experience and understanding).
- 3. Abstract Conceptualization** (reflection gives rise to a new idea, or a modification of an existing abstract concept).
- 4. Active Experimentation** (the learner applies them to the world around them to see what results).

Una vez que se identifica el estilo de un individuo, se puede organizar la instrucción para apoyar sus fortalezas y dar confianza, al mismo tiempo que se fomenta el desarrollo de los demás. En los juegos, el converger puede permanecer sin emociones, pero la exploración imaginativa es alentada y recompensada. Los modelos teóricos pueden ser diseñados y probados con un riesgo mínimo, pero los riesgos pueden ser asumidos, y normalmente lo peor que puede pasar es que el jugador tenga que empezar de nuevo.

Un aspecto clave de los buenos juegos es que el jugador puede tomar el juego de muchas maneras diferentes: como un orquestador neutral, o como un participante apasionado. Los juegos fomentan las capacidades acomodaticias de reacción inmediata a las circunstancias y las capacidades de convergencia de la aplicación de las ideas, ambas dentro de los límites del "círculo mágico" del juego, porque no se aplican las reglas y consecuencias habituales de la realidad. Los divergentes pueden identificarse con otros jugadores o NPCs (personajes no jugables) como si fueran personas, y los asimiladores pueden relacionarse con ellos usando cualquier marco conceptual que les guste. Algunos conducirán a un mayor éxito dentro del juego que otros, pero el hecho es que es sólo un juego - la exploración y la experimentación son apoyadas activamente en la mayoría de los buenos juegos.

3.2 Comportamientos positivos y habilidades transferidas por los juegos: cómo reforzarlos.

Los formatos de los juegos varían de un país a otro y se entregan de forma variable. Algunos juegos giran en torno a medios digitales, existen otros formatos como juegos de rol, juegos de mesa, aventuras, simulaciones, cartas, entre otras formas.

Muchos de estos juegos son importantes para ayudar a promover comportamientos positivos, desarrollar el aprendizaje y mejorar las habilidades existentes. Un beneficio importante de, por ejemplo, las habilidades educativas es el desarrollo cognitivo de un individuo. En este caso, los jóvenes pueden ayudar a aumentar su capacidad de razonamiento y a mejorar sus conocimientos (O'Brien, 2003). Estos tipos de juegos también apoyan el pensamiento crítico. La crítica y el pensamiento crítico son elementos importantes del desarrollo cognitivo, ya que permiten a los jóvenes tomar decisiones mejores y más informadas. Estas habilidades y vías positivas pueden ser reforzadas a través de la repetición y la actividad continua o regular. Si los jóvenes se encuentran en entornos en los que se juegan juegos que tienen una atribución positiva de desarrollo cognitivo de forma regular, este contacto constante les permitirá, con el tiempo, interiorizar y mejorar sus capacidades cognitivas, lo que les permitirá llegar a ser potencialmente más eficaces y productivos en la sociedad y en sus vidas cotidianas.

Otro de los principales beneficios del juego es el desarrollo de las habilidades sociales. En la sociedad moderna, especialmente en Occidente, existe un fenómeno de soledad que afecta a las personas mayores e incluso a algunos jóvenes. Los juegos de mesa son buenas herramientas para abordar cuestiones como éstas. Cuando las personas juegan juegos de mesa con bastante frecuencia, juegan en un grupo que puede ser pequeño o grande. Los juegos con múltiples jugadores permiten la interacción, la comunicación, en algunos juegos el trabajo en equipo y la competición. Todos estos elementos combinados ayudan a mejorar las habilidades sociales, especialmente para los jóvenes. Esto puede reforzarse introduciendo juegos de mesa en entornos no formales que ayuden a reforzar las habilidades sociales que se aprenden y desarrollan.

3.3 Comportamientos negativos transferidos por los juegos: cuáles son los comportamientos negativos que pueden ser transferidos por los juegos y cómo hacer frente a ellos.

El juego puede jugar un papel importante y positivo en la vida de muchas personas. Sin embargo, cuando se considera el juego más allá, también hay algunos comportamientos y rasgos negativos que pueden ser transferidos a los individuos. En la sociedad contemporánea hay millones de jóvenes que juegan en línea. Algunos de estos juegos son violentos y pueden tener



un impacto negativo en la psique de los jóvenes (Anderson, 2007). También ahora hay incluso campos digitales del cargador del apego y sesiones de la terapia para la gente que es adicta a sus teléfonos, a las tabletas y a las computadoras intoxicadas por juego. La adicción a los juegos en línea se está convirtiendo en un problema serio y real para los padres y los niños modernos. La adicción a los juegos digitales puede resolverse racionando el tiempo que una persona utiliza un dispositivo tecnológico (Bishop, 2015).

También algunos de los juegos digitales son de jugador solitario. Por lo tanto, estos juegos son jugados por individuos que pueden interactuar virtualmente con otros. Esto puede aislar a los individuos, ya que la fantasía y la realidad pueden volverse borrosas. Este tipo de situación también disminuye las posibilidades de desarrollo de habilidades sociales. Una solución a esto es aumentar los niveles de actividad física a través de la inscripción en un gimnasio o club deportivo. Esto permitirá al individuo conocer a las personas cara a cara y potencialmente interactuar a nivel humano.

4. El método de diagnóstico de las necesidades de los jóvenes de NINI 15-17 en el campo de los juegos.

4.1 Elaboración de un cuestionario para ser utilizado por los monitores de juventud con su grupo de NINIs. Necesidades de aprendizaje (autoestima, comunicación, lengua extranjera...), Perspectivas de empleo, Elementos de motivación, Preferencias de juego.

25

CUESTIONARIO Diagnóstico de las necesidades de los jóvenes, teniendo en cuenta las necesidades de uso de los juegos de mesa.

UNA HERRAMIENTA PARA EL TRABAJADOR JUVENIL NINI (15-17)]



Nombre y apellidos de la persona encargada de la juventud p.ej. profesor, pedagogo, educador, formador, coach	
Número de registro del cuestionario	

Información general sobre el participante	Nombre de pila	
	Apellido	
	Género	<input type="checkbox"/> hembra <input type="checkbox"/> varón
	Edad (el año de nacimiento)	
	Lugar de residencia	<input type="checkbox"/> pueblo <input type="checkbox"/> ciudad
	¿Cuántos hermanos tienes?	

26

PREGUNTAS QUE ILUSTRAN LA SITUACIÓN EDUCATIVA Y LAS NECESIDADES DE LOS JÓVENES	
1. A qué lecciones	A. ¿Le GUSTA asistir? B. ¿No le GUSTA asistir?
2. ¿Hasta qué punto sabe y puede hablar un idioma extranjero?	Idioma extranjero, ¿cuál? Evalúo mis habilidades lingüísticas: <input type="checkbox"/> muy malas <input type="checkbox"/> bastante malas <input type="checkbox"/> ni buenas ni malas



	<input type="checkbox"/> bastante buenas <input type="checkbox"/> muy bueno
3. Actividades extraescolares	a. ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre? ¿Qué actividades lleva a cabo? b. ¿Asiste a clases organizadas, por ejemplo, por una biblioteca, un centro comunitario, una organización no gubernamental (una fundación, una asociación)? <input type="checkbox"/> sí <input type="checkbox"/> no Si no asiste, por favor escriba - ¿por qué?
4. Por favor, señale en la escala la frecuencia con la que juega, por ejemplo, juegos de mesa, juegos de ordenador, juegos disponibles en su teléfono (aplicaciones).	<input type="checkbox"/> no juegos en absoluto <input type="checkbox"/> muy raramente <input type="checkbox"/> de vez en cuando <input type="checkbox"/> normalmente <input type="checkbox"/> muy frecuentemente
5. ¿Qué categorías de juegos de mesa le interesan? Puede seleccionar un mínimo de 3 categorías seleccionadas. Por favor, justifique por qué.	<input type="checkbox"/> económico <input type="checkbox"/> estratégico <input type="checkbox"/> cooperativo <input type="checkbox"/> aventura <input type="checkbox"/> wargames <input type="checkbox"/> lógicos <input type="checkbox"/> familiares <input type="checkbox"/> party <input type="checkbox"/> juego de cartas <input type="checkbox"/> acertijos <input type="checkbox"/> RPG <input type="checkbox"/> otro, ¿cuál? ¿Por qué tomaste esta decisión?
6. ¿Qué títulos de juegos de mesa conoces?	

7. ¿Utilizan los profesores juegos de mesa en sus clases?	<input type="checkbox"/> sí <input type="checkbox"/> no En caso afirmativo, marque la respuesta 'X' de su elección: <input type="checkbox"/> a menudo <input type="checkbox"/> de vez en cuando <input type="checkbox"/> muy raramente

Cómo elegir el juego adecuado en función de los resultados del cuestionario y de las competencias a desarrollar.

JUEGOS DE MESA Y FORMACIÓN DE COMPETENCIAS Y HABILIDADES - TARJETA DE AUTOEVALUACIÓN.

Escala de evaluación:

1 - definitivamente no, 2 - más bien no, 3 - ni sí ni no, 4 - más bien sí 5 - definitivamente sí

1 en desacuerdo, 2 en desacuerdo, 3 - neutral, 4 - de acuerdo, 5 - totalmente de acuerdo

	Por favor, marque la respuesta seleccionada con una "X" al lado de la frase.	1	2	3	4	5
1.	Soy abierto y comunicativo.					
2.	Me gusta trabajar con otros en grupo.					
3.	Me gusta trabajar solo.					
4.	Estoy concentrado y comprometido a hacer el trabajo.					
5.	Aprendo rápido.					
6.	Soy creativo y busco soluciones diferentes					
7.	Me siento cómodo cuando puedo seguir las instrucciones de una tarea.					

8.	Me siento cómodo e involucrado en la tarea cuando tengo el apoyo del instructor.					
9.	Lista 3 de sus puntos fuertes (Ventaja, habilidad, eso es lo que sabes; lo que tienes)					

¿EN QUÉ MEDIDA LOS JUEGOS DESARROLLAN LAS COMPETENCIAS Y DESTREZAS DE LOS JÓVENES?

Por favor, marque el grado seleccionado con una "X" al lado.

Tipo de competencia/habilidades	1 muy reducido	2 mínimo	3 ni bajo ni alto	4 bastante alto	5 elevado
Capacidad de comprensión y adaptación a las normas.					
Habilidades para la toma de decisiones.					
Habilidades analíticas.					
Memoria y concentración.					
Capacidad para trabajar en equipo y cooperar con los demás.					
Habilidades emprendedoras e iniciativa.					
La capacidad de pensar con lógica.					
Capacidad de pensar de forma abstracta.					
Apertura a la diversidad de, por ejemplo, las personas, sus opiniones.					
Apertura al aprendizaje.					



Habilidades de negociación.					
La habilidad de pensar independientemente.					
Capacidad para formular y resolver problemas.					
Comprensión de textos escritos.					
Capacidad para gestionar el tiempo de forma eficaz.					

Información para la persona que rellena el cuestionario:

- El objetivo de este cuestionario es recoger información básica sobre las necesidades de los jóvenes de 15 a 17 años y recomendar una herramienta educativa adecuada, en forma de juego de mesa, sobre la base de los datos recogidos. El catálogo de juegos de mesa está disponible en el estudio: Catálogo de buenas prácticas en el trabajo con jóvenes NINI en el contexto de herramientas innovadoras de educación no formal. El catálogo de juegos puede ampliarse con nuevas propuestas de juegos que, según una persona que trabaja con jóvenes, cumplen funciones educativas.

- El profesor, pedagogo, educador, moderador, coach, psicólogo, consejero, etc., que tenga conocimientos y competencias en las áreas discutidas y experiencia en el trabajo con jóvenes y/o adultos, tendrá a su disposición el juego con elementos de formación de emprendedores y competencias sociales junto con instrucciones, para jugar de forma independiente.

Literatura de la que se derivan las competencias mencionadas anteriormente/inspiraciones:

- Diagnóstico de las necesidades de los jóvenes en la comunidad local, A. Urbanik, A. Goldys, A. Daszkowska-Kamińska, Varsovia 2010
- Zał. nr 4 Kompetencje Społeczne, Ministerio de Trabajo, Familia y Política Social, <https://www.mpips.gov.pl/bip/zamowienia-publiczne/rozpoznanie-rynku/rok-2018/zamowienie-dotyczace-opracowania-koncepcji-systemu-weryfikacji-i-walidacji-kompetencji-spoecznych--w-ramach-programu-mlodziez-solidarna-w-dzialaniu/>
- anexo no. 10 Concepto del sistema de verificación y validación de competencias sociales, Ministerio de Trabajo, Familia y Política Social, <https://efs.mrpips.gov.pl/skorzystaj/nabory/konkurs-nr-powr.01.04.00-ip.03-00-00118>

Listo para el trabajo - Las capacidades que los jóvenes necesitan para encontrar y mantener el trabajo - y los programas que han demostrado ayudar a desarrollarlos; Impulso - The Private Equity Foundation 2014.

5. Metodología de desarrollo de juegos.

5.1 Cómo jugar un proceso.

El proceso de juego de cualquier campo se basa en la inclusión de la mecánica de juego tradicional -ya sean juegos de mesa o videojuegos- para mejorar la interactividad del usuario, fidelizarlo y allanar su camino en una actividad tradicionalmente tediosa. Aquí están algunas de las maneras más efectivas de mejorar la efectividad y motivación de una plataforma.

Definición de objetivos. Casi cualquier proceso de juego debe comenzar fijando al usuario unos objetivos a alcanzar en un periodo de tiempo definido. Gracias a la tecnología es posible hacer un seguimiento de estos objetivos, así como recordarlos día a día con una notificación telefónica.

Progresión. En cualquier juego de mesa o videojuego es clave que el jugador sienta que, sin importar lo que haga, está progresando. Las barras de progreso o niveles son formas de cuantificar claramente el rendimiento del usuario en la actividad. De vez en cuando, puede ser conveniente presentar un salto importante. Por ejemplo, una prueba de nivel en la que demuestras que has aprendido todo lo que has aprendido en el último mes.

Retroalimentación instantánea. Una gran ventaja de los juegos de jabalí o de los videojuegos sobre la educación tradicional es su capacidad para valorar inmediatamente al jugador. Los resultados, ya sea a través de una clasificación convencional o de un sistema de estrellas, se muestran inmediatamente después de la finalización de la tarea. Además, la inclusión de efectos visuales y sonoros aumenta el impacto de un éxito o un fracaso más que la clásica corrección del profesor.

Factor social. El sentimiento de pertenencia al grupo es una de las piezas más importantes de cualquier plataforma gamificada. Para algunas personas, la competencia y la superación de sus pares es el pilar fundamental de su experiencia. El trabajo en equipo en el estilo de las casas Hogwarts es otro enfoque igualmente efectivo.

Motivación. La inclusión de motivadores intrínsecos (como el sentido de la elección o el control) es más eficaz para satisfacer al usuario. Sin embargo, los motivadores extrínsecos tales como logros, insignias o puntos son a menudo más fáciles de usar; las tablas de clasificación son más efectivas para promover una competencia sana entre los usuarios de la misma plataforma.

Narrativa. La inclusión de elementos de ficción puede ayudar de diferentes maneras. Con una caracterización completa de los personajes o un editor de avatares, algunas personas pueden identificarse con ellos y sentirse más conectadas con el mundo virtual. La ocultación de información o la presentación de resultados diferentes según el rendimiento o la elección del usuario despertará la curiosidad de más de uno.



La presión del tiempo. Presionar al jugador con límites de tiempo puede ayudarlo a concentrarse en la actividad. A largo plazo, la inclusión de eventos que tienen lugar en pocos días hará que quieras acceder al mundo virtual para ver lo que está sucediendo; el mero hecho de tener que ir a recoger tu recompensa diaria es un truco muy efectivo para fidelizar a los usuarios.

Aunque no todo puede ser aplicable al proyecto que tienes en mente, con estos siete trucos puedes tener una idea de dónde empezar a girar el proceso de juego de cualquier actividad.

5.2 Pasos y recursos para el desarrollo del juego.

1.- **Piensa en el tipo de juego que quieres crear** y el rango de edad para el que será creado. Generalmente la idea viene de un tema que nos gusta y del que normalmente tenemos algún conocimiento, libros, otros juegos, etc, con esa primera idea ya podemos pensar en qué tipo de jugadores preparar un simple conjunto de reglas básicas para empezar.

2.- **Adapta la idea al papel.** Si ya has decidido el tema y los tipos de jugadores, ahora queda por determinar la forma que tomará la idea, ya sea en cartas, tableros, dados, etc. Puedes modelar tus ideas en papel, dibujar o escribir esas primeras ideas, no importa que después sólo utilices parte de ellas, si las tienes escritas puedes consultarlas o modificarlas y así no se pierden u olvidan.

3.- **Creación de la mecánica y adaptación de la idea.** Ahora con las premisas del juego más claras es el momento de crear un conjunto básico de reglas para adaptarlas a nuestro juego. Una vez más, el lápiz y el papel serán nuestros mejores aliados y nos permitirán crear una estructura adecuada y un primer borrador de las reglas del juego.

32

Las preguntas más frecuentes son:

- ¿El objetivo del juego?
- Es un juego creado para divertirse, con carácter lúdico, entretenimiento, etc.
- ¿Quién y cómo gana el juego?
- El jugador que hace algo en particular gana por Puntos de Victoria, por eliminación, etc.
- ¿Qué elementos estarán involucrados?
- Los componentes adicionales que se utilizarán en el juego, fichas, fichas, fichas, fichas, marcadores, etc.
- ¿Cuántos jugadores habrá?
- ¿Cuánto debe durar el juego?
- ¿Qué decisiones tomará el jugador y cuándo las tomará?
- ¿Cómo tomará el jugador estas decisiones?
- ¿Cómo afectará la elección de un jugador a los otros jugadores?
- ¿Cómo interactuarán los jugadores entre sí?
- ¿Hay alguna elección que pueda hacer un jugador, pero no los otros?
- ¿Cómo progresa el juego? ¿Es estrictamente por turnos o en rondas con fases?
- ¿Qué acciones podrá realizar el jugador?
- ¿Cómo se determinará el resultado de una acción?



- ¿Cuál es el objetivo del jugador?

4.- **Realización de un prototipo.** Con un primer conjunto de reglas, componentes y materiales necesarios, ahora podemos preparar un primer prototipo del juego, en Internet hay un montón de imágenes libres de royalties que se pueden utilizar para crear los diferentes componentes. También se pueden hacer con papel y lápiz y pensar en la forma de los componentes, antes de imprimir se puede tener en cuenta, por ejemplo, que es más fácil cortar ángulos rectos que circunferencias.

5.- **Impresión de las ideas.** Una vez que tenga los componentes, es hora de hacer una primera impresión de prueba, ésta debe ser en blanco y negro para hacer las correcciones posteriores, ya sea por el diseño gráfico o por la adaptación de las reglas. A veces ocurre que se nos escapa algo, es hora de rectificar un componente o adaptar las medidas gráficas de un componente del prototipo.

No es una mala idea antes de empezar a desperdiciar tinta, hacer unas primeras pruebas con un diseño hecho a mano, siempre que sea posible, o reutilizar los componentes de otros juegos hasta que estés seguro de que encajan en el diseño del juego.

6.- **Probando el juego.** Ahora es el momento de ver cómo se comporta el prototipo del juego que hemos creado y de tomar nota de las cosas que pasamos por alto o no tuvimos en cuenta.

Familiares, amigos o grupos de juego nos ayudarán en esta tarea, las dudas que plantean y los problemas que surgen, pueden dar lugar a ciertos tipos de correcciones que debemos abordar, tanto a nivel de regulación como de realización del prototipo.

8.- **Presentación del juego.** Una vez realizados los pasos anteriores, es posible que nos apetezca presentar el juego a la comunidad, si has elegido el método P&P ("imprimir y jugar") esta debería ser la forma más barata de llegar a las impresoras del mayor número posible de usuarios, si repasas el número de componentes es muy probable que se retracte de hacer el juego a muchos usuarios, lo mismo ocurre si las reglas están mal escritas, son demasiado largas o son difíciles de entender.

Otra forma común es pedir a los probadores (playtesting), enviarles el juego y las reglas y ellos lo prueban con sus grupos de juego, enviarte un correo electrónico con sus opiniones y preguntas, de estas pruebas puedes obtener información valiosa.

5.3 Talleres de desarrollo de juegos con jóvenes.

Actividad 1. España.

Nombre de la sesión	Desarrollo de juegos
Grupo destinatario (edad, sexo)	Los jóvenes
Número de participantes	4-30
Duración	1 y ½ hora
Objetivo de la sesión	Experimentar el proceso de desarrollo del juego y
Principales actividades de la reunión: Por favor, explique el contexto y los objetivos de las actividades que está planificando y de qué manera cumplen con los objetivos del proyecto. Ej: Paso a paso el proceso de ejecución, consejos para impartir la sesión, orientación y preguntas de evaluación.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comience a explicar cómo los juegos son muy naturales cuando somos niños y que todos creamos nuevos juegos o reglas para un juego. Pregunte a los participantes si recuerdan algún juego que ellos mismos crearon o las reglas de la casa que ellos mismos crearon para un juego existente cuando eran niños (pida 2 ó 3 ejemplos). Esto es sólo la introducción de la actividad, no su objetivo principal). Explica que perdimos esta capacidad de creación cuando crecimos, pero ahora vamos a recordarla. 15min 2. Divida a los participantes en grupos (4-5 miembros cada grupo) 3. Los juegos están muy relacionados con las emociones y los recuerdos, así que pídale que recuerden un juego que jugaron cuando eran niños y pídale que cambien este juego, añadiendo elementos o nuevas reglas, para que pueda ser más interesante. 5 min 4. Dale tiempo para crear sus juegos 30 min. 5. Finalmente cada grupo presenta su juego (si el grupo es demasiado grande, omite este paso) 15 min. 6. Pregúntales sobre sus sentimientos, descubrimientos y momentos de "ahá" durante la actividad. 20 min
Métodos utilizados	Recuerdos de la infancia Trabajo en grupo Juegos
Material necesario y requisitos de fraguado	Se puede hacer sin ningún material, pero será más motivador si tienen fichas, dados, papel, cinta de papel, tiza, etc....
Competencias adquiridas en esta sesión	Creatividad Trabajo en equipo

	Comprensión del proceso de desarrollo del juego
Recomendaciones (Qué elementos del juego funcionaron o no funcionaron).	

Actividad 2 Chipre.

Nombre de la sesión	Hágalo usted mismo
Grupo destinatario (edad, sexo)	Los jóvenes
Número de participantes	4-30
Duración	1 y ½ hora a 3 horas
Objetivo de la sesión	Practicar el proceso de desarrollo de un juego utilizando una plataforma online especializada en la creación de juegos.
Principales actividades de la reunión: Por favor, explique el contexto y los objetivos de las actividades que está planificando y de qué manera cumplen con los objetivos del proyecto. Ej: Paso a paso el proceso de ejecución, consejos para impartir la sesión, orientación y preguntas de evaluación.	<ul style="list-style-type: none"> • Prerrequisito de esta actividad: La actividad "Hágalo usted mismo" seguirá después de la implementación del taller "Desarrollo de juegos" o cuando los participantes tengan una idea clara del juego que les gustaría desarrollar. • La plataforma que utilizarán los participantes es https://www.thegamecrafter.com/ • El instructor proporciona información sobre la plataforma y divide a los participantes en grupos de 4. Cada grupo tiene que crear un juego. <p>Los participantes, con el apoyo del formador, seguirán estos pasos para hacer un juego. Puede encontrar información adicional sobre los pasos aquí https://help.thegamecrafter.com/article/5-getting-started</p>



	<p><u>Paso 0:</u></p> <p>Cree una nueva cuenta de usuario en www.thegamecrafter.com e inicie sesión. También debe tener instalado un programa de diseño gráfico.</p> <p>Los participantes no pueden imprimir nada que tenga derechos de autor o marca registrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Imágenes, caracteres o logotipos - Nombres o texto citado <p><u>Paso 1:</u></p> <p>Descargue las plantillas del catálogo de productos de www.thegamecrafter.com</p> <p><u>Paso 3:</u></p> <p>Crea tu obra de arte usando un programa de diseño gráfico</p> <p><u>Paso 4:</u></p> <p>Guardar y exportar las imágenes que se utilizarán en el juego</p> <p><u>Paso 5:</u></p> <p>Haz un nuevo proyecto de juego. Haz clic en Crear juegos en el menú principal y, a continuación, en Mis juegos.</p> <p><u>Paso 6:</u></p> <p>Subir imágenes de los componentes</p> <p><u>Paso 7:</u></p> <p>Fijar cantidades de componentes</p> <p><u>Paso 8:</u></p> <p>Corrección de sus imágenes. Vea y verifique las imágenes antes de imprimir.</p> <p>Los participantes en esta etapa conocerán el proceso de desarrollo de un juego utilizando una plataforma web. Por lo tanto, los siguientes pasos son opcionales</p>
--	---

	<p><u>Paso 9</u></p> <p>Solicita la primera copia de tu juego desde la plataforma</p> <p><u>Paso 10:</u></p> <p>Auto-Publicar el juego usando la plataforma</p> <p>Consejo: Los participantes con el apoyo de un capacitador experimentado pueden seguir los pasos de este video. Los participantes pueden detener el vídeo después de que se anuncie cada paso y después de que se haya completado el paso los participantes pueden <u>reproducir</u> el vídeo y continuar con el siguiente paso</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=aY_WjGK1OZ4</p>
Métodos utilizados	Trabajo en grupo, plataforma online, orientación por parte de un entrenador experimentado que ha desarrollado un juego con el uso de una plataforma web especializada en la creación de juegos.
Material necesario y requisitos de fraguado	Acceso a Internet, un ordenador portátil por grupo de trabajo como mínimo, un programa de diseño gráfico.
Competencias adquiridas en esta sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Aprende a crear juegos físicos usando una plataforma en línea • Trabajo en equipo • Entender el proceso de desarrollo de juegos usando una plataforma en línea. • Los participantes pueden obtener competencias técnicas con el uso del programa de diseño gráfico • Los participantes pueden desarrollar competencias "estéticas" a través del procedimiento de selección y modificación de las imágenes que se utilizarán en el juego.
Recomendaciones	<p>El capacitador puede evaluar el taller haciendo la siguiente pregunta a los participantes</p> <p>¿Qué elementos del proceso funcionaron o no funcionaron? ¿Qué se podría mejorar? ¿Sugerencias para mejorar?</p>

Actividad 2 Chipre.

Nombre de la sesión	Juego de aprendizaje interactivo digital
Grupo destinatario (edad, sexo)	Los jóvenes
Número de participantes	4-30
Duración	1 y ½ hora a 3 horas
Objetivo de la sesión	Desarrollar y practicar un juego digital con el uso de una aplicación especializada en el desarrollo de juegos interactivos.
Principales actividades de la reunión: Por favor, explique el contexto y los objetivos de las actividades que está planificando y de qué manera cumplen con los objetivos del proyecto. Ej: Paso a paso el proceso de ejecución, consejos para la entrega de la sesión, guía y preguntas de evaluación.	<p>El "juego de aprendizaje interactivo digital" puede aplicarse cuando los participantes tienen una idea clara del juego que les gustaría desarrollar. Por lo tanto, el capacitador necesita formar grupos de 4 con participantes que compartan el mismo interés (por ejemplo: interés en desarrollar un juego de caza, un juego de preguntas y respuestas, un rally, un juego temático como un juego de historia, una expedición urbana, etc.). Luego el capacitador proporciona 30 minutos a los participantes para crear sus juegos. Específicamente, los participantes necesitan identificar las preguntas y las respuestas del juego y posteriormente identificar el lugar correcto para jugar el juego. Además, los participantes pueden identificar la misión principal del juego, sus elementos visuales, sus desafíos, etc.</p> <p>La aplicación que se utilizará para desarrollar el juego se llama actionbound https://en.actionbound.com/ . Los pasos para desarrollar el juego:</p> <p><u>Paso 0:</u></p> <p>Cree una nueva cuenta de usuario e inicie sesión.</p> <p>https://en.actionbound.com/choose</p> <p><u>Paso 1:</u></p> <p>Crear nueva encuadernación: Dar un título a la encuadernación, Crear la URL en línea de la encuadernación, elegir el modo de juego (un jugador o varios jugadores), elegir</p>



	<p>la secuencia de etapas (fija o flexible). A continuación, haga clic para crear la encuadernación.</p> <p><u>Paso 2:</u></p> <p>Añada elementos a la encuadernación, por ejemplo, el usuario puede elegir y crear cualquiera de los siguientes elementos:</p> <p>Etapas: Estructurar las secciones del juego</p> <p>Cuestionario: Deje que los participantes encuentren la respuesta correcta para ganar puntos y/o salir adelante. Fijar el marco de tiempo</p> <p>Misión: Asignar a los participantes una tarea creativa y solucionable para la que no haya una respuesta correcta o incorrecta.</p> <p>Buscar punto: Los jugadores deben ir a una coordenada GPS específica para ganar puntos y/o pasar al siguiente paso.</p> <p>Escanear código: Permite a los participantes escanear un código para ganar puntos.</p> <p>Encuesta: Cree una encuesta para sus reproductores vinculados.</p> <p>Torneo: Permite que los miembros del equipo jueguen unos contra otros.</p> <p>Con actionbound el entrenador/desarrollador de juegos puede comprobar los resultados, modificar fácilmente el juego y los ajustes en cualquier momento y en cualquier lugar.</p> <p>Ejemplos prácticos: https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/actionbound-urban-expedition-in-weimar.1921/</p> <p>Límites readymade: https://en.actionbound.com/bounds</p>
--	--

	Propinas: El capacitador informa a los participantes que pueden modificar el juego (el que se elaboró durante la primera fase de este taller) para que se ajuste a los requisitos "ligados a la acción".
Métodos utilizados	Trabajo en grupo, plataforma online, orientación por parte de un entrenador experimentado que ha desarrollado un juego con el uso de una plataforma web especializada en la creación de juegos.
Material necesario y requisitos de fraguado	Un ordenador portátil por grupo de trabajo como mínimo, teléfonos inteligentes de los participantes, conexión de banda ancha.
Competencias adquiridas en esta sesión	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes aprenden los pasos para el desarrollo de juegos interactivos utilizando una plataforma en línea • Trabajo en equipo • Los participantes mejoran sus interacciones en la vida real con el uso de teléfonos inteligentes y tabletas. • Los participantes pueden crear aventuras educativas y emocionantes basadas en aplicaciones móviles a través del uso de amplios elementos y herramientas como ubicaciones GPS, direcciones, mapas, brújulas, imágenes, vídeos, concursos, misiones, torneos y códigos QR.
Recomendaciones	<p>El capacitador puede evaluar el taller haciendo las siguientes preguntas a los participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué elementos del proceso funcionaron o no funcionaron? - ¿Qué se podría mejorar? - ¿Sugerencias para mejorar?

6. Una descripción del uso de la inmersión lingüística cuando se utilizan juegos en la educación no formal.

6.1 Usar juegos en un aula de lengua extranjera.

Juegos comerciales que pueden utilizarse para mejorar las competencias lingüísticas.

- Cómo elegirlos.

- Cómo utilizarlos.

Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas (AICLE) - es un método de aprendizaje integrado de lenguas que se basa en la transmisión simultánea de nuevos contenidos en el ámbito de la asignatura impartida y en la comunicación con una lengua extranjera (aprendizaje de esta lengua). CILL promueve el aprendizaje basado en la acción, y el entretimiento de contenido y lenguaje es más exitoso en la educación. Este método es recomendado por la Comisión Europea para promover el aprendizaje de idiomas y la diversidad lingüística. AICLE está diseñado para mejorar las habilidades y destrezas lingüísticas.

Esta metodología permite que los individuos desarrollen y desarrollen habilidades interdisciplinarias que pueden utilizar en diferentes momentos de sus vidas. Utilizando los juegos como una forma de involucrar a los jóvenes de NINI en toda Europa, estos jóvenes tienen la oportunidad de desarrollar sus habilidades de comunicación a través del aprendizaje de idiomas. Los juegos con AICLE ayudarán a desarrollar perspectivas y actitudes positivas para los jóvenes que se benefician de él. El desarrollo de técnicas de comunicación eficaces y la capacidad de formar los propios pensamientos y puntos de vista puede ayudar a los jóvenes que no están en la educación o el empleo a plantearse retos, metas y contribuir al desarrollo positivo (personal, social, profesional).

Además, la integración de diferentes métodos de trabajo con los jóvenes en NINI, utilizando un idioma extranjero, los prepara para vivir en un mundo multicultural y multilingüe.

La combinación de diferentes competencias, como el dominio de la lengua materna y de lenguas extranjeras, también proporcionará a los jóvenes mejores condiciones para obtener un empleo y/o elegir el mejor camino de aprendizaje para sí mismos.

El uso de herramientas educativas como los juegos de mesa tiene un impacto significativo no sólo en la mejora de las habilidades lingüísticas, sino también en el aumento de la conciencia intercultural, la integración de grupos y la reducción de las barreras ambientales y sociales. Los juegos (por ejemplo, entrenamiento, juegos de mesa y de cartas) pueden ayudar a romper las primeras barreras interculturales y acostumbrarse al grupo utilizando gestos o gráficos (pensamiento visual). Al principio se pueden utilizar juegos independientes del lenguaje para familiarizar al grupo con el tema, entre sí, y luego introducir gradualmente nuevos elementos.

6.2 Proyectos Erasmus +: Cómo se utilizan los juegos en los proyectos de educación no formal.



Los juegos (educativos, de formación, de mesa y de cartas) se utilizan cada vez más en la preparación y ejecución de proyectos. Son una herramienta de apoyo, no siempre de vanguardia. Los juegos permiten llegar al participante, construir entendimiento dentro del grupo o entre los participantes de las clases, cambiar el retorno de la acción, hacer el trabajo en grupo más dinámico y prolongar el papel de una persona determinada. Dependiendo de la necesidad y complejidad del proyecto, los juegos pueden ser utilizados por la dirección del proyecto para mejorar la fluidez y la dinámica de las tareas del proyecto, para entender ciertos procesos que tienen lugar en el equipo o para crear nuevas ideas. Por otro lado, sirven como herramientas educativas y de formación, haciendo más atractivos el programa, la oferta y el calendario de actividades, apoyando al educador y al formador en la consecución de sus objetivos educativos.

Los juegos (independientemente de la complejidad de las reglas y otras dimensiones) contienen contenidos que son más fáciles de aprender gracias a los elementos del juego. Además de despertar la curiosidad y el impulso de jugar, los juegos también transmiten contenidos teóricos (a veces difíciles) de forma amigable, explicando el mundo real. Entre los juegos podemos distinguir, entre otros, juegos al aire libre, juegos de ficción, verbales, numéricos, lógicos - dependiendo del tipo de desafío que enfrente el participante/grupo; competencia/habilidades a desarrollar - usted puede elegir la categoría de juego apropiada. Trabajar con un juego implica leer, comprender y pasar a un plan de acción/acción. Después de un partido determinado, es necesario recoger la retroalimentación del grupo, sacar conclusiones y formular recomendaciones. La relación entre un grupo de jóvenes y un educador/formador/profesor se basa en una asociación, en la formulación conjunta de objetivos y tareas que participan en un determinado proyecto, emprendimiento. Gracias al contrato, el proceso de grupo iniciado puede seguir caminos de cooperación constructiva, basados en la comprensión mutua de las necesidades y expectativas. Los juegos pueden ser muy útiles - en este conocimiento mutuo de cada uno, pero también para determinar sus fortalezas y debilidades. El término "EDUCACIÓN" parece indicar - formulado por investigadores de las tecnologías modernas y de la educación - que refleja mejor la naturaleza del uso de los juegos en el proceso educativo. El entretenimiento educativo es una mezcla de dos palabras: educativo (educativo) y entretenimiento (entretenimiento), y al mismo tiempo es una tendencia futura en lo que se refiere a la educación²⁰. El entretenimiento educativo juega un papel importante en el juego.

Los programas de Edutainment combinan un valioso mensaje educativo con elementos de entretenimiento, son uno de los métodos más efectivos para la transferencia de conocimientos y la formación de actitudes sociales. La activación para el aprendizaje puede incluir varias herramientas, una de las cuales es el juego. (...) Se puede decir que la educación en la traducción restringida significa todas las actividades cuyo propósito principal es aprender, educar o formar actitudes específicas, mientras que todos los elementos de entretenimiento están dirigidos únicamente a hacer más atractivo todo el proceso educativo. Exactamente como señaló el escritor británico Ian McEwan cuando dijo: *"Si la ciencia puede ser divertida, es muy buena". Pero el juego es una cuestión secundaria.*²¹

²⁰<http://blog.2edu.pl/2016/03/wykorzystanie-gier-w-szkoleniach-przeglad-teorii-i-mozliwosci.html>

²¹<https://sprawnymarketing.pl/edutainment-grywalizacja>

6.3 Juegos (actividades) diseñados específicamente para mejorar las competencias lingüísticas (recursos y herramientas).

Se pudieron identificar muchos juegos/actividades destinados a la adquisición de una segunda o tercera lengua, utilizados en el contexto de la enseñanza primaria chipriota. Uno de los más importantes es el proyecto europeo POLYGLOT, que ofrece cursos gratuitos en línea para promover el bilingüismo de los estudiantes.

Como se describe en la plataforma electrónica del proyecto, la Comunicación de la Comisión Europea "Repensar la educación": La inversión en competencias para obtener mejores resultados socioeconómicos (2012) hace hincapié en la necesidad de fomentar el aprendizaje temprano de idiomas, aprovechar el potencial de las TIC y los recursos educativos de libre acceso para el aprendizaje y ampliar el uso de las TIC en el aprendizaje y la enseñanza.

De acuerdo con estas prioridades, este proyecto desarrollará una metodología y herramientas que ayuden a los educadores y a los padres a utilizar el TEA basado en la web para la educación bilingüe en el preescolar. Más en detalle, POLY se desarrollará:

- dos informes, uno sobre el estado actual de la educación bilingüe y multilingüe en los jardines de infancia y el otro sobre la REA basada en la web (incluidas las aplicaciones gratuitas o muy baratas) para la educación bilingüe
- un conjunto de directrices sobre el uso de la REA basada en la web para la educación bilingüe en los jardines de infancia, y, en base a esto, un conjunto de directrices sobre el uso de la REA basada en la web para la educación bilingüe en los jardines de infancia,
- dos Guías y dos E-courses dirigidos respectivamente a educadores y padres.

La metodología y las herramientas se pondrán a prueba a nivel de la UE, con más de 500 educadores, padres e hijos, y luego se ultimarán "[Fuente en línea: <http://www.polyglot.expert/>]".

Para más información, el usuario interesado podrá visitar la página web del proyecto <http://www.polyglot.expert/>, y a través de la selección de la opción 'Curso electrónico' podrá visitar el curso online gratuito que contiene muchas actividades de juego. El sistema requiere una autenticación de inicio de sesión (nombre de usuario; contraseña). Todo el material está disponible en inglés, holandés, italiano, griego, turco y búlgaro.

Bibliografía/Webografía

https://www.ucy.ac.cy/nursery/documents/Analytika_programmata/analytiko_programma_yp_p.pdf

<http://informath.eu/>

<http://baseproject.eu/about-us/>

<http://fefeproject.eu/>



<http://www.polyglot.expert/>

Anderson, C, A. (2007) *Violent Video Game Effects On Children And Adolescents: Teoría, Investigación y Políticas Públicas*. Nueva York: Oxford University Press.

ATL. (2016) *Jugar para aprender: Una guía para el juego dirigido por niños y su importancia para pensar y aprender*. Londres: Di Chilvers.

Bishop, J. (2015) *Psychological and Social Implications Surrounding Internet and Gaming Addiction*. EE.UU.: IGI Global.

Departamento para Niños, Escuela y Familias. (2009) *Aprender, jugar e interactuar: Buenas Prácticas en la Etapa de Fundación de Early Years: Las estrategias nacionales en los primeros años*. [En línea][Consultado el 25 de mayo de 2018].
<https://www.keap.org.uk/documents/LearningPlayingInteracting.pdf>

Gray, P. (2013) *Free To Learn: Por qué desencadenar el instinto de jugar hará que nuestros hijos sean más felices, más autosuficientes y mejores estudiantes de por vida*. Nueva York: Libros Básicos.

Hansen, A. (2013) *Games, Ideas And Activities For Early Years Mathematics*. REINO UNIDO: Pearson.

Hetzl, R.L. (2012) *La Gran Recesión: Falla del mercado o falla de la política*. Nueva York: Cambridge University Press.

Light, Richard (2012) *Game Sense: Pedagogía para el desempeño, la participación y el disfrute*. Nueva York: Routledge.

M.G (2014) Juegos de matemáticas: Juegos matemáticos en línea gratis. [En línea][Consultado el 3 de junio de 2018]
<http://www.maths-games.org/counting-games.html>

O'Brien, P. (2003) *Using Science To Develop thinking Skills At Key Stage 3: Materials For Gifted Children*. Nueva York: David Fulton Publishers.

Ofstead (2015) Enseñar y jugar en los primeros años: ¿un acto de equilibrio? Una encuesta de buenas prácticas para explorar las percepciones de la enseñanza y el juego en los primeros años. [En línea][Consultado el 25 de mayo de 2018]
https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/444147/Teaching-and-play-in-the-early-yearss-a-balancing-act.pdf

Turnbull, F (2017) *Aprendiendo con la música: Juegos y actividades para los primeros años*. David Fulton: Routledge.

Waterfield, R. (1993) *Platón: República*. Oxford World Classics. Nueva York: Oxford University Press.