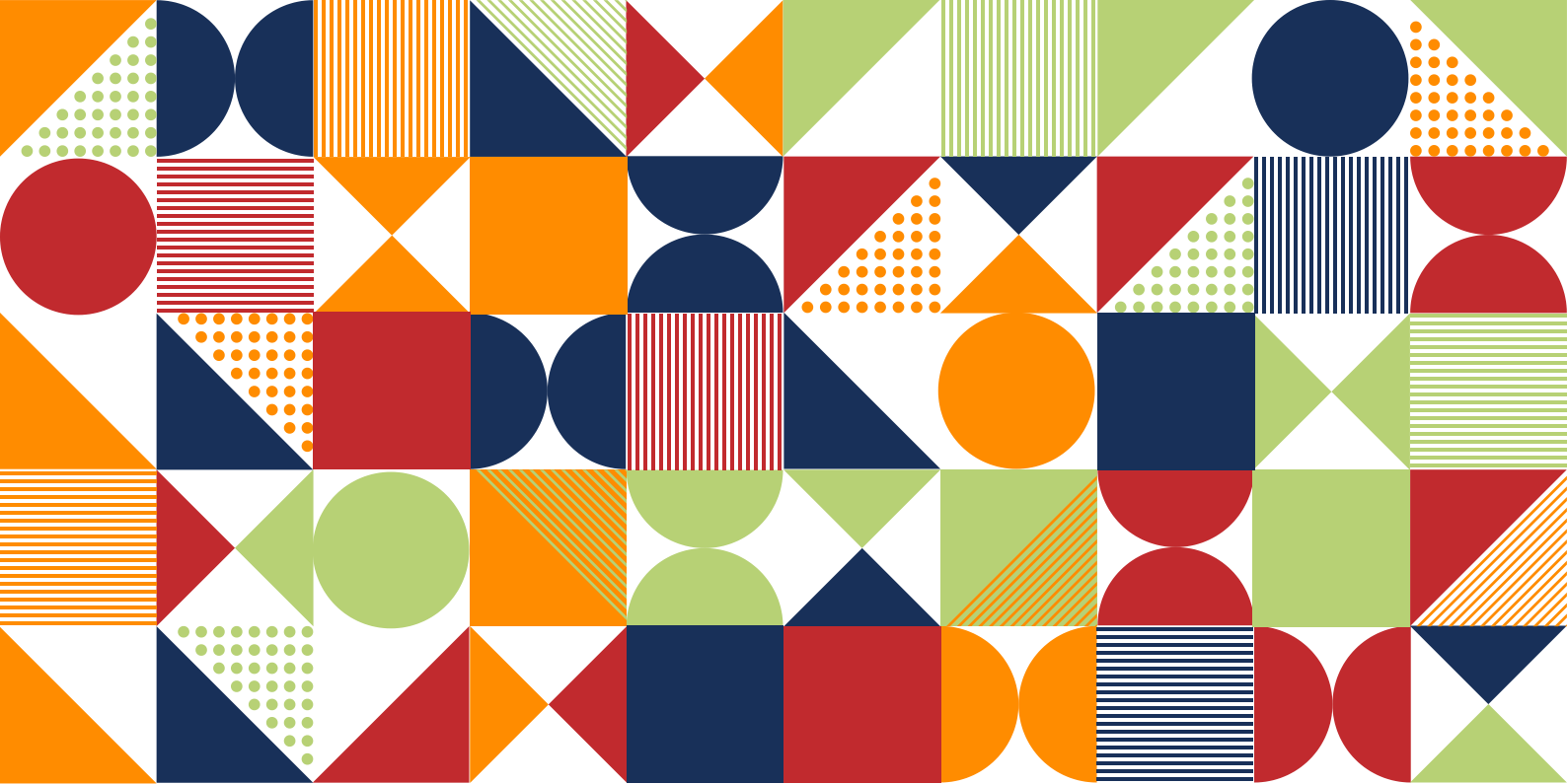




Folleto sobre gamificación digital para el trabajo con jóvenes



Tabla de contenido

1. Introducción	3
2. Antecedentes teóricos.....	5
3. Análisis del panorama de las herramientas de gamificación digital	9
4. Prácticas actuales en el trabajo con jóvenes	16
5. Gamificación digital para el emprendimiento social	18
6. Gamificación inclusiva y accesible	23
7. Guía de implementación para trabajadores juveniles	29
8. Conclusión	35
9. Anexos	36



Introducción

1.1. Propósito del folleto

Este folleto tiene como objetivo explicar qué es la gamificación digital, por qué puede ser útil y cómo se puede aplicar en actividades que apoyen las habilidades, la motivación y la participación de la juventud.

El folleto también presenta una visión general de las herramientas, plataformas y prácticas reales existentes en toda Europa. Destaca cómo la gamificación digital puede impulsar el emprendimiento social, la creatividad y la ciudadanía activa entre la juventud.

1.2. Público objetivo

Este recurso está diseñado para:

- Trabajadores/as juveniles y líderes juveniles
- Formadores/as, facilitadores/as y educadores/as
- ONG, organizaciones comunitarias y empresas sociales que trabajan con jóvenes

El folleto puede ser utilizado tanto por principiantes como por profesionales con más experiencia. No se requieren conocimientos técnicos avanzados.

1.3. Cómo utilizar este folleto

El folleto está organizado en capítulos temáticos. Cada capítulo puede leerse de forma independiente o utilizarse como guía paso a paso. Los/Las trabajadores/as juveniles pueden usar el folleto para diseñar nuevas actividades, mejorar los programas existentes o explorar herramientas que se ajusten a las necesidades de su grupo objetivo. Los/Las capacitadores/as pueden integrar el contenido en talleres o sesiones de aprendizaje no formal. Las ONG pueden usarlo para planificar proyectos, crear materiales educativos o capacitar a su personal.



1.4. Definiciones clave

Gamificación

La gamificación consiste en el uso de elementos de juego, como puntos, insignias, misiones o desafíos, en un contexto no lúdico. Su objetivo es aumentar la implicación, la motivación y la participación.

Gamificación digital

La gamificación digital utiliza estos elementos de juego en entornos digitales. Esto incluye plataformas en línea, aplicaciones, "Escape rooms" digitales, simulaciones y narraciones interactivas. La gamificación digital permite a los/las educadores/as juveniles combinar el aprendizaje lúdico con herramientas digitales que los/las jóvenes ya utilizan y disfrutan.

Trabajo juvenil

El trabajo juvenil es una práctica de aprendizaje no formal que apoya el desarrollo personal, social y educativo de los/las jóvenes. Crea espacios seguros para que exploren sus habilidades, colaboren con sus compañeros y participen en la vida comunitaria.

1.5. Acerca del proyecto

Este folleto se ha elaborado en el marco del proyecto Erasmus+ «Sala de Escape Digital para el Emprendimiento Social» (2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991). Lo implementa una colaboración de cinco organizaciones:

- Fundación Korenyak (Bulgaria) – Beneficiario
- Gamificación europea en el aprendizaje y la educación – EGLE (Bélgica)
- Centro Educativo EST (Polonia)
- Escape4Change SlaVS s.r.l. (Italia)
- Rinova Málaga Sociedad Limitada Unipersonal (Spain)

El proyecto se centra en el uso de "Escape rooms" digitales y técnicas de gamificación para impulsar la formación en emprendimiento social en el trabajo con jóvenes. La colaboración investiga, desarrolla juegos y recursos de aprendizaje, y crea guías prácticas para profesionales.



2. Antecedentes teóricos

2.1 Beneficios educativos de la gamificación en el trabajo juvenil no formal

La **gamificación** se ha convertido recientemente en una herramienta valiosa en la educación y el trabajo con jóvenes. En entornos de aprendizaje no formal, donde se valora especialmente la participación y la creatividad, la gamificación puede aumentar la participación y fomentar competencias clave que los métodos tradicionales a veces pasan por alto.

A diferencia de la educación formal, el **trabajo con jóvenes** suele basarse en el aprendizaje experiencial y la interacción con compañeros. Los enfoques gamificados complementan estos principios ofreciendo incentivos motivacionales que hacen que las experiencias de aprendizaje sean más gratificantes. Por ejemplo, la incorporación de insignias y niveles en un programa juvenil puede ayudar a los/las participantes a reconocer su progreso y celebrar sus logros, manteniéndolos motivados durante más tiempo.

La gamificación también fomenta la conexión social. Muchos programas juveniles se centran en la colaboración y el desarrollo de la comunidad, características que también se incluyen en los juegos multijugador que incluyen desafíos cooperativos o misiones compartidas. En estos contextos lúdicos, los/las jóvenes experimentan el aprendizaje como algo activo y comunitario, en lugar de algo impuesto o competitivo.

Además, la gamificación se ajusta a los principios del aprendizaje basado en competencias, promovidos por marcos como Youthpass en el trabajo juvenil europeo. Ayuda a los/las participantes a desarrollar y reflexionar sobre habilidades transversales como la comunicación, la alfabetización digital, la creatividad y la resiliencia durante el juego y la aceptación de retos. Por lo tanto, si está bien diseñada, la gamificación aporta numerosos beneficios educativos.



2.2 Gamificación vs. Aprendizaje Basado en Juegos vs. Juegos Serios

Aunque a menudo se usan indistintamente, la gamificación, el aprendizaje basado en juegos y los juegos serios representan enfoques distintos dentro de un continuo de diseño de aprendizaje lúdico. Comprender sus diferencias ayuda a los/las trabajadores/as juveniles a elegir la estrategia adecuada para sus objetivos educativos.

Concepto	Definición	Ejemplo en el trabajo con jóvenes
Gamificación	Uso de mecánicas de juego (puntos, insignias, niveles, desafíos) en un contexto no lúdico para aumentar la participación.	Introducción de insignias y misiones para los/las participantes en un programa de voluntariado para fomentar la participación constante.
Aprendizaje basado en juegos (GBL)	Aprendizaje a través del juego, utilizando juegos preexistentes o especialmente diseñados como herramientas de aprendizaje.	Jugar una simulación digital donde los/las participantes gestionan un proyecto comunitario y aprenden sobre trabajo en equipo y gestión de recursos.
Juegos serios	Juegos completos creados con un propósito educativo o social más allá del entretenimiento.	Un juego de emprendimiento digital en el que los/las jugadores/as dirigen una empresa virtual para aprender conocimientos financieros e innovación.

La gamificación se centra en la estructura y la motivación; el aprendizaje basado en juegos (GBL) enfatiza el aprendizaje a través del juego; y los juegos serios buscan experiencias de aprendizaje inmersivas con objetivos educativos explícitos. En la práctica, los/las trabajadores/as juveniles suelen combinar estos enfoques, gamificando actividades, integrando juegos educativos e incluso cocreando juegos serios con jóvenes.

2.3 Psicología de la motivación y el compromiso

El éxito de la gamificación reside en su capacidad para aumentar la motivación. Uno de los marcos más influyentes que explican esto es la Teoría de la Autodeterminación (SDT), desarrollada por los psicólogos Edward Deci y Richard Ryan. La SDT distingue entre motivación intrínseca y extrínseca y argumenta que el compromiso sostenible surge cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas.

- 
- **Autonomía:** la necesidad de controlar las propias acciones y decisiones. Las actividades gamificadas que ofrecen opciones significativas, como seleccionar misiones o personalizar avatares, fomentan la propiedad y la iniciativa.
 - **Competencia:** la necesidad de sentirse eficaz y realizado. Ofrecer objetivos claros, retroalimentación y retos alcanzables permite a los/las participantes experimentar progreso y dominio. Los niveles, los puntos de experiencia o los mensajes de retroalimentación refuerzan esta sensación de logro.
 - **Relación:** sentirse conectado con los demás. La interacción social, la colaboración y el reconocimiento en entornos gamificados fortalecen el sentido de pertenencia y propósito de los/las participantes.

Cuando la gamificación se alinea con estas necesidades, fomenta una motivación auténtica y los/las jóvenes se involucran no solo por las recompensas, sino porque la experiencia en sí es significativa y placentera. Por el contrario, cuando la gamificación se basa únicamente en motivadores extrínsecos sin abordar la autonomía ni el propósito, la participación tiende a desvanecerse rápidamente.

La gamificación también se beneficia de los conocimientos de la Teoría del Flujo. El flujo se relaciona con un estado psicológico de profunda concentración y disfrute que surge cuando los desafíos se equilibran con las habilidades. Un programa gamificado bien diseñado mantiene a los/las participantes en este punto óptimo, evitando tanto el aburrimiento como la frustración.

2.4 Vinculación de la gamificación con el desarrollo de habilidades empresariales

El emprendimiento en el trabajo juvenil no se limita a la creación de empresas. Se trata más bien de cultivar una mentalidad de iniciativa, creatividad y resiliencia. La gamificación puede desempeñar un papel importante en el desarrollo de estas competencias.

1. Toma de riesgos experiencial

Los juegos implican asumir riesgos y aprender del fracaso en un entorno seguro. Los desafíos gamificados lo simulan al recompensar la experimentación, la resiliencia y la iteración, cualidades vitales para los/las jóvenes emprendedores/as.

2. Orientación a objetivos y pensamiento estratégico

Las mecánicas de progreso, como las misiones, reflejan el proceso emprendedor de establecer metas, gestionar recursos y superar obstáculos. Capacitan a los/las jóvenes para planificar estratégicamente y adaptarse a las condiciones cambiantes a lo largo del camino.

3. Colaboración y networking

Las tareas gamificadas multijugador fomentan la comunicación, la negociación y el liderazgo, que son habilidades centrales para el emprendimiento social y empresarial.

4. Creatividad e innovación

El énfasis de la gamificación en la resolución de problemas fomenta el pensamiento creativo. Cuando los/las jóvenes cocrean elementos de juego (por ejemplo, inventando misiones o diseñando desafíos), practican la innovación y la ideación de forma tangible.

5. Reflexión y autoconciencia

La integración de etapas de reflexión ayuda a los/las participantes a articular su aprendizaje y desarrollar confianza en sus habilidades.

De este modo, los entornos de aprendizaje gamificados pueden actuar como micromundos del emprendimiento en contextos lúdicos y de bajo riesgo.

2.5 Resumen

La gamificación ofrece un puente entre la cultura juvenil y el aprendizaje. Basada en la psicología motivacional y la pedagogía experiencial, puede transformar el trabajo juvenil no formal en una experiencia más participativa, creativa y empoderadora. Al diferenciar la gamificación de conceptos relacionados, como el aprendizaje basado en juegos y los juegos serios, los/las trabajadores/as juveniles pueden tomar decisiones informadas sobre el mejor enfoque en un contexto determinado. Y si logran conectar estos métodos con el desarrollo de competencias emprendedoras, el trabajo juvenil gamificado se convierte en una plataforma para el aprendizaje de habilidades clave útiles en el mundo real.



3. Análisis del panorama de las herramientas de gamificación digital

3.1 Tabla comparativa de 15 plataformas/herramientas

Nombre	Descripción	Características principales	Costo	Accesibilidad / Inclusividad	Fortalezas	Limitaciones	Caso de uso/ Mejor para
You(th) Play – Digital planet	Juego ecológico híbrido: versión VR + tablero para educación ambiental.	Misiones de historia, tareas de acción del mundo real, guías de facilitadores/as, modos VR y tablero.	Gratis o para ONG / Financiado por Erasmus+.	El formato híbrido aumenta el acceso; la versión de placa es buena para configuraciones de bajos recursos.	Formato múltiple; pruebas fuertes entre jóvenes; seguimiento cívico local.	Versión de realidad virtual limitada a talleres facilitados; acceso digital público limitado.	Educación ambiental, talleres semipresenciales, acciones ciudadanas.
ARIS	Plataforma basada en dispositivos móviles para búsquedas del tesoro basadas en la ubicación e historias interactivas.	Aumentar la concienciación sobre el cambio climático y el pensamiento sistémico	Libre / de código abierto.	Adaptable a dispositivos móviles; WCAG depende de las decisiones del desarrollador.	Control creativo total; sin coste.	Requiere habilidades de desarrollador para funciones avanzadas; no hay valores predeterminados de inclusión integrados.	Participación cívica basada en el lugar, mapeo comunitario, recopilación de datos locales.
You(th) Play.Digital (YMCA Rumania)	Plataforma de recursos digitales para trabajadores juveniles. Módulos MOOC + plantillas de gamificación.	MOOC, plantillas, herramientas de práctica, intercambio entre pares, paquetes de facilitación.	Gratis o y público.	Diseñado para la inclusión; multilingüe; interfaz de usuario sencilla.	Listo para usar, probado en contextos bálticos, bueno para grupos vulnerables.	Menos interactividad en tiempo real en comparación con plataformas de juegos más grandes.	Fortalecimiento de capacidades, herramientas para jóvenes vulnerables, formación de facilitadores/as.

Nombre	Descripción	Características principales	Costo	Accesibilidad / Inclusividad	Fortalezas	Limitaciones	Caso de uso/ Mejor para
Wooclap	Plataforma de interacción en vivo para encuestas, cuestionarios y participación en clase.	Cuestionarios en vivo, encuestas, nubes de palabras, cronómetros y análisis.	Básico gratuito; niveles de pago.	Compatible con navegadores y dispositivos móviles; multifididpositivo.	Retroalimentación muy fácil y en tiempo real; bueno para sesiones híbridas.	Narrativa/narrativa de juego limitada; límites de preguntas en el plan gratuito.	Sesiones en vivo, evaluación formativa, práctica de idiomas.
S'cape (Herramientas Genially)	Kit de herramientas/ extensiones gratuitas para enriquecer los juegos de escape basados en Genially.	Arrastrar y soltar, temporizadores, puntuación, widgets de puzzles, scripts para Genially.	Gratis	Funciona en Genially; curva de aprendizaje para extensiones; idioma francés.	Amplio conjunto de extensiones; scripts sin código; comunidad activa.	Disponible principalmente en francés; requiere Internet.	Diseño de escape rooms Genially; aprendizaje de idiomas, narración interactiva.
Canva	Plataforma de diseño visual utilizada para crear presentaciones y juegos interactivos en los que se puede hacer clic.	Plantillas de arrastrar y soltar; hipervínculos internos; opciones de exportación.	Gratis; Pro de pago.	Navegador/ móvil; fácil para principiantes; bueno para la accesibilidad visual si está bien diseñado.	Diseño muy sencillo; impresiones y exportaciones digitales; prototipado rápido.	Carece de lógica de juego incorporada (puntuaciones/ temporizadores); interactividad limitada en tiempo real.	Presentaciones interactivas rápidas, recursos de juego imprimibles y escapes asincrónicos.
Kahoot!	Plataforma de juego basada en cuestionarios para juego en tiempo real y asincrónico.	Cuestionarios en vivo, encuestas, informes, integración (Zoom).	Básico gratuito; premium.	Móvil primero; interfaces localizadas; necesita Internet.	Ampliamente adoptado; fomenta la competencia y el compromiso.	Dependencia de Internet; tareas abiertas limitadas.	Verificación de conocimientos y andamiaje antes de las sesiones de inmersión.
Mentimeter	Herramienta de presentación interactiva para encuestas, nubes de palabras y preguntas y respuestas.	Nubes de palabras, clasificación, entrada anónima, imágenes en vivo.	Gratuito limitado; planes de pago.	Basado en navegador, multilingüe, opciones de entrada accesibles.	Participación inclusiva, buena para voces tranquilas.	No es exactamente como un juego; necesita internet.	Planificación participativa, encuestas inclusivas, talleres a distancia.
GooseChase	Aplicación móvil de búsqueda del tesoro con misiones de GPS y tareas fotográficas.	Misiones GPS, tablas de clasificación, galerías en vivo, presentaciones multimedia.	Pequeño o gratis; premium para uso mayor.	Solo para dispositivos móviles; interfaz de usuario en inglés; opciones híbridas posibles.	Aprendizaje al aire libre muy atractivo que fomenta el trabajo en equipo.	Conectividad y requerimientos móviles; restricción de idioma.	Caza cívica/ ambiental al aire libre, senderos patrimoniales.

Nombre	Descripción	Características principales	Costo	Accesibilidad / Inclusividad	Fortalezas	Limitaciones	Caso de uso/ Mejor para
Twine	Herramienta de creación de código abierto para historias ramificadas interactivas.	Pasajes no lineales, variables, multimedia, exportación a HTML.	Gratis	Multiplataforma; la accesibilidad depende de las opciones de creación.	Fácil inicio para quienes no saben programar; potente cuando se amplía.	No hay colaboración incorporada; la accesibilidad depende del diseño del autor.	Narrativas interactivas, escenarios ramificados de aprendizaje basados en decisiones.
Miro	Pizarra digital colaborativa para lluvia de ideas y cocreación.	Lienzo infinito, plantillas, colaboración en tiempo real, integraciones.	Gratuito limitado; planes pagos / descuentos educativos.	Multidispositivo; opciones de idioma; accesibilidad avanzada limitada.	Excelente para co-creación y trabajo en equipo remoto.	Límites del plan gratuito; necesita Internet y ancho de banda estables.	Talleres de co-diseño, mapeo de ideas emprendedoras, planificación de equipos.
ClassDojo	Aplicación de comportamiento y comunicación en el aula (puntos, portafolios).	Sistema de puntos, avatares, mensajería, portafolios.	Núcleo gratuito; suscripción familiar de pago	Multilingüe, compatible con dispositivos móviles, utilizado en entornos primarios.	Fuerte compromiso familiar; gamificación de comportamiento simple.	Puede exagerar la importancia de las recompensas extrínsecas; preocupaciones sobre la privacidad.	Compromiso de la escuela primaria, SEL, comunicación entre padres y escuela.
Genially	Creador de contenidos interactivos sin código (presentaciones, juegos, cuestionarios).	Botones interactivos, animaciones, seguimiento, plantillas.	Gratis / Pro / Master (niveles de pago).	Objetivos de accesibilidad; problemas de representación móvil para algunas interacciones.	Muy versátil; fuertes características de gamificación; atractivo visual.	Algunas limitaciones móviles; exportación y análisis en planes pagos.	Presentaciones interactivas, difusión, juegos de escape de cara al público.
HMH Classcraft™	Plataforma de juegos de rol en el aula que convierte el aprendizaje en misiones de estilo RPG.	Misiones, avatares, recompensas, análisis de profesores, seguimiento del comportamiento.	Suscripción (precio institucional).	Multiplataforma; busca una participación inclusiva.	Fuerte compromiso, escalabilidad y datos para los docentes.	Costo para las instituciones; personalización del juego menos profunda.	Currículos gamificados para toda la clase, aprendizaje socioemocional y compromiso a largo plazo.
Duolingo	Aplicación de aprendizaje de idiomas gamificada con niveles, rachas y logros.	Niveles, XP, rachas, tareas adaptativas, tablas de clasificación.	Gratis; Duolingo Plus de pago.	Prioridad móvil; ampliamente accesible; compatible con muchos estudiantes.	Pedagogía muy atractiva, respaldada por investigaciones y muy escalable.	Práctica de conversación real limitada; no es una solución de fluidez completa.	Aprendizaje de idiomas a su propio ritmo, microaprendizaje, grupos de jóvenes multilingües.



3.2 Criterios de evaluación de herramientas (usabilidad/costo/inclusividad/accesibilidad, etc.) - resumen de la evaluación

El breve resumen que aparece a continuación captura el puntaje de las 15 herramientas examinadas en las dimensiones clave del proyecto.

- **Usabilidad y curva de aprendizaje:** Herramientas como **Canva, Genially, Kahoot!, Wooclap y ClassDojo** destacan por su facilidad de uso. Requieren poca capacitación y permiten prototipado rápido. Las herramientas que ofrecen mayor flexibilidad (ARIS, Twine, Miro) brindan mayor libertad de diseño, pero exigen mayor habilidad técnica por parte de los/las facilitadores/as.
- **Costo y licencias:** Existe una sólida combinación de opciones: muchas herramientas de alto valor ofrecen niveles gratuitos utilizables (Kahoot!, Genially, Canva, Twine, ARIS, Youthwork.Digital). Las plataformas premium (Classcraft, Genially Pro, GooseChase premium) pueden añadir análisis avanzados o escalar, pero requieren presupuestos de ONG o entidades educativas.
- **Accesibilidad e inclusividad:** Las opciones híbridas y de baja tecnología (versión del tablero de You(th) Play, exportaciones de Canva, herramientas Genially + S'cape) son las más adecuadas para contextos de inclusión y baja conectividad. Varias plataformas priorizan la movilidad (Kahoot!, Duolingo, GooseChase), lo que aumenta el alcance, pero puede excluir a usuarios sin smartphones. La accesibilidad suele depender de las prácticas de creación: las herramientas de código abierto (Twine, ARIS) pueden ser accesibles, pero requieren un diseño específico para cumplir con las directrices WCAG.
- **Adaptabilidad y personalización:** Las plataformas abiertas o sin código (Twine, ARIS, Genially + S'cape) permiten una personalización profunda que se adapta a contextos locales y escenarios de emprendimiento social. Miro y Canva facilitan la cocreación, pero podrían requerir herramientas de integración para añadir mecanismos de puntuación o progresión.

- **Escalabilidad y sostenibilidad:** Las plataformas con infraestructura en la nube y una amplia adopción (Duolingo, Classcraft, Kahoot!, Genially) escalan fácilmente y pueden llegar a un gran número de usuarios. La sostenibilidad también depende de los recursos de la comunidad y de las versiones offline. Los proyectos han demostrado que las soluciones híbridas (digitales e imprimibles) ofrecen la mejor sostenibilidad en entornos con recursos limitados.
- **Requisitos técnicos y fiabilidad:** Las herramientas que requieren una conexión a internet estable o hardware avanzado (VR para Virtual Planet, GooseChase para exteriores con GPS) pueden limitar su uso en zonas rurales. Asegúrese de contar con versiones de respaldo de baja tecnología o exportaciones sin conexión.
- **Funciones de datos y evaluación:** Las herramientas con análisis (Wooclap, Genially Pro, Kahoot!, Classcraft) facilitan el seguimiento y la evaluación. Para muchas ONG, basta con informes sencillos (tasas de finalización, puntuaciones de los cuestionarios), pero medir los resultados de aprendizaje o emprendimiento a largo plazo requiere un diseño de evaluación adicional.
- **Comunidad y soporte:** Las plataformas con comunidades activas o tutoriales completos (comunidad de S'cape/Genially, comunidad de Twine, Youthwork.Digital) ayudan a los profesionales a adoptar y adaptar las herramientas con mayor rapidez. Las comunidades de código abierto también permiten compartir entre pares y usar plantillas reutilizables.
- **En resumen:** Ninguna herramienta es perfecta. Elige según tus prioridades: **inclusión y funcionalidad offline** (opta por herramientas híbridas/imprimibles + móviles sencillas), **prototipado rápido** (Canva, Genially), **narrativas ricas y ramificadas** (Twine, ARIS), **interacción y evaluación en vivo** (Wooclap, Kahoot!, Mentimeter) o **experiencia RPG completa** (Classcraft).



3.3 Ejemplos de casos de uso en el trabajo con jóvenes: lecciones aprendidas y desafíos enfrentados (resumen)

A continuación, se presentan breves lecciones y desafíos prácticos, extraídos de los casos de uso reales descritos en el análisis. Estos puntos reflejan lo que funcionó bien y lo que se debe tener en cuenta al aplicar las herramientas examinadas en entornos juveniles.

Lecciones aprendidas (lo que funcionó bien)

- **Los formatos híbridos aumentan el alcance.** El híbrido **You(th) Play – Virtual Planet** (RV + pizarra) permitió la participación en sitios urbanos y rurales. Al combinar el contenido digital con formatos offline, la inclusión mejora.
- **Las herramientas de fácil acceso desarrollan capacidades rápidamente.** Plataformas como **Youthwork Digital, Canva y Genially** permiten a los/las trabajadores/as juveniles crear actividades gamificadas significativas con una formación mínima. Son ideales para proyectos piloto rápidos y para organizaciones con experiencia técnica limitada.
- **Las herramientas cívicas y basadas en la ubicación producen resultados tangibles.** **ARIS y GooseChase** convirtieron a los/las jóvenes en recolectores de datos activos y promotores comunitarios (por ejemplo, mapeando focos de contaminación y rutas patrimoniales), generando aportes políticos concretos y acciones locales.
- **Las herramientas de interacción en vivo impulsan la participación y la reflexión.** **Wooclap, Kahoot! y Mentimeter** facilitaron con éxito las sesiones informativas en vivo y las comprobaciones formativas que permitieron traducir el juego en aprendizaje.
- **Las herramientas de código abierto y sin código facilitan narrativas creativas.** **Twine y ARIS** impulsaron la cocreación de escenarios ramificados relevantes para el emprendimiento social y los dilemas éticos.
- **Se informaron desafíos prácticos.**
- **Brechas de conectividad y dispositivos.** Muchos jóvenes en zonas rurales o de bajos recursos carecen de internet o dispositivos fiables. Los proyectos solucionaron este problema ofreciendo versiones imprimibles o en pizarra, y precargando el contenido siempre que fue posible.



- **Brechas de conectividad y dispositivos.** Muchos/as jóvenes en zonas rurales o de bajos recursos carecen de internet o dispositivos fiables. Los proyectos solucionaron este problema ofreciendo versiones imprimibles o en pizarra, y precargando el contenido siempre que fue posible.
- **La accesibilidad no es automática.** Las herramientas rara vez garantizan el cumplimiento de las WCAG por defecto. Incluso las plataformas aparentemente accesibles requieren prácticas de autoría conscientes (texto alternativo, fuentes legibles, subtítulos) para garantizar una verdadera inclusión.
- **Las habilidades técnicas y la facilitación son importantes.** Las plataformas potentes (ARIS, Twine, Miro) requieren la formación de facilitadores/as. Los proyectos priorizan la inversión de tiempo en la capacitación de facilitadores/as y en pruebas piloto antes de su implementación.
- **Equilibrio entre las recompensas gamificadas y el aprendizaje intrínseco.** Algunas plataformas corren el riesgo de depender excesivamente de la motivación extrínseca (clasificaciones, puntos). Los profesionales informaron sobre la necesidad de diseñar etapas de reflexión y construcción de significado para que el aprendizaje persista después del juego.
- **Sostenibilidad y financiación para funciones premium.** Los planes premium (GooseChase premium, licencias institucionales de Classcraft, análisis de Genially Pro) mejoran la funcionalidad, pero requieren planificación presupuestaria. Las ONG deberían considerar alternativas gratuitas o híbridas o buscar descuentos educativos.

Consejos prácticos desde el terreno

- Realice siempre el piloto con un grupo pequeño; recopile comentarios cualitativos y registros técnicos.
- Proporcionar alternativas de baja tecnología (materiales imprimibles, PDF sin conexión) para cada actividad digital.
- Combine herramientas de interacción en vivo (Wooclap/Kahoot!) con herramientas narrativas (Twine/Genially) para mezclar la evaluación con la inmersión.
- Integrar la reflexión y el debriefing como una etapa obligatoria para transformar el juego en aprendizaje y pensamiento emprendedor.



4. Prácticas actuales en el trabajo con jóvenes

4.1 Historias de éxito y aplicaciones prácticas de organizaciones juveniles/trabajadores juveniles

En las 15 prácticas examinadas aparecen varios patrones de éxito recurrentes:

- **Los diseños económicos y de alta participación funcionan bien.** Los proyectos que utilizan juegos de mesa o escenarios basados en tarjetas (FutureForge, GOE I, ERSE) lograron una gran participación y son fáciles de gestionar para los/las trabajadores/as juveniles con recursos mínimos. Estos formatos resultaron especialmente útiles en centros juveniles y talleres de orientación profesional.
- **Las simulaciones digitales amplían su alcance y profundidad.** Las "Escape rooms" digitales, los mundos virtuales 3D y los juegos serios (E-SCAPE, EDGE, BC4ESE) permitieron la práctica segura de escenarios complejos (empleabilidad, decisiones laborales, emprendimiento ecosocial), ayudando a los/las participantes a ensayar comportamientos y a ver las consecuencias sin correr riesgos reales. Estas herramientas también facilitaron la enseñanza a distancia y los formatos combinados.
- **Las credenciales gamificadas y las microinsignias impulsan la motivación y el reconocimiento.** Las plataformas con misiones e insignias estructuradas (elementos iDEA y YBI) mostraron un alto índice de finalización y una participación sostenida, lo cual resulta útil cuando se necesita reconocimiento formal o motivación.
- **El desarrollo de capacidades metodológicas multiplica el impacto.** Los proyectos que capacitaron a trabajadores juveniles y proporcionaron manuales/tutoriales abiertos (GROW, Gaming4Skills, GDL) permitieron a muchos profesionales de primera línea diseñar y adaptar actividades gamificadas, generando un efecto multiplicador más allá de los proyectos piloto.



- **El aprendizaje basado en escenarios favorece el emprendimiento social y la inclusión.** ERSE, BC4ESE y EDGE emplearon la gamificación basada en escenarios para dar a conocer los modelos de negocio social y practicar la toma de decisiones centrada en la inclusión, lo que resultó en recursos educativos concretos y participantes motivados y dispuestos a emprender proyectos sociales.

Consejos de aplicación práctica reportados por profesionales:

- Utilice la reflexión y el análisis posterior del juego para traducir la experiencia en aprendizaje.
- Localizar escenarios para que coincidan con el contexto socioeconómico de los/las participantes.
- Combine opciones digitales y de baja tecnología para maximizar la accesibilidad.

4.2 Lecciones aprendidas y desafíos enfrentados

Los proyectos también revelaron varios desafíos y lecciones recurrentes:

- **Requisitos técnicos y de recursos.** Las plataformas digitales y los mundos 3D (E-SCAPE, EDGE) pueden requerir mayor capacidad tecnológica (equipamiento, internet estable, experiencia técnica). Los profesionales deben planificar versiones de respaldo de baja tecnología y presupuestar el soporte técnico.
- **Necesidad de formación para facilitadores/as.** Un aprendizaje eficaz depende en gran medida de la capacidad de los/las facilitadores/as para gestionar escenarios y dirigir sesiones informativas reflexivas. Los proyectos priorizan la inversión en formación (GROW, Gaming4Skills) y la provisión de manuales claros para facilitadores/as.
- **Medir cuantitativamente los resultados del aprendizaje es difícil.** Muchos proyectos ofrecen una valiosa retroalimentación cualitativa, pero carecen de datos cuantitativos sobre su impacto a largo plazo (tasas de empleo, creación de empresas). Esto limita la solidez de la evidencia para los financiadores. Las iniciativas futuras deberían incorporar marcos de seguimiento sencillos en los proyectos piloto.

- **La accesibilidad y la inclusividad deben integrarse en el diseño.** Los proyectos que trabajan con jóvenes neurodiversos o con discapacidad (EDGE) demuestran que la accesibilidad requiere un diseño meticuloso (interfaz de usuario, instrucciones claras, ritmo). Adaptar la accesibilidad es costoso, así que inclúyala desde el principio.
- **La sensibilidad cultural y la adaptación local son esenciales.** El contenido de los escenarios (p. ej., radicalización, emprendimiento) debe adaptarse culturalmente; de lo contrario, la transferibilidad se ve afectada. Los proyectos recomiendan colaborar con organizaciones locales para la adaptación local.
- **Sostenibilidad más allá de la financiación de proyectos.** Las herramientas que dependen de plataformas o de una moderación continua enfrentan riesgos de sostenibilidad. Los materiales de acceso abierto y el desarrollo de capacidades (manuales, comunidades de práctica) son formas pragmáticas de garantizar la continuidad.



5. Gamificación digital para el emprendimiento social

5.1 Cómo la gamificación promueve el pensamiento emprendedor

La gamificación digital integra elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos para mejorar la participación y la motivación (Deterding et al., 2011). En el emprendimiento social, la gamificación es una herramienta poderosa para fomentar el pensamiento emprendedor, promover soluciones innovadoras a los desafíos sociales e involucrar a las comunidades de forma significativa. Este informe explora cómo la gamificación promueve la mentalidad emprendedora, examina escenarios basados en juegos que abordan cuestiones sociales como la sostenibilidad y la inclusión, y aplica los principios de las "Escape rooms" a la educación para el emprendimiento.



La gamificación promueve el pensamiento emprendedor al crear entornos interactivos que estimulan la resolución de problemas, la asunción de riesgos y la resiliencia, atributos clave de los/las emprendedores/as exitosos. Al incorporar elementos como recompensas, tablas de clasificación y seguimiento del progreso, la gamificación anima a las personas a experimentar e iterar, imitando el proceso emprendedor (Hamari et al., 2014). Por ejemplo, plataformas gamificadas como SimVenture simulan escenarios empresariales donde los usuarios toman decisiones estratégicas, fomentando el pensamiento crítico y la adaptabilidad (SimVenture, s.f.).

Además, la gamificación potencia la motivación intrínseca, crucial para el desarrollo de iniciativas empresariales sostenibles. Según Kiili (2005), los juegos digitales facilitan estados de fluidez al proporcionar retroalimentación clara y objetivos estructurados, promoviendo así un compromiso sostenido. Esto se alinea con el pensamiento emprendedor, donde las personas deben afrontar la incertidumbre y los contratiempos. Por ejemplo, plataformas de aprendizaje gamificadas como Kahoot! involucran a los usuarios mediante cuestionarios competitivos, promoviendo la toma de decisiones rápida y la colaboración (Kahoot!, s.f.). Estos entornos fomentan una mentalidad de crecimiento, permitiendo a los aspirantes a emprendedores/as ver los desafíos como oportunidades (Burnette et al., 2020).

5.2. Escenarios de juego que abordan cuestiones sociales

Los escenarios gamificados se utilizan cada vez más para abordar desafíos sociales, como la sostenibilidad y la inclusión, al involucrar a los/las jugadores/as en experiencias inmersivas de resolución de problemas. Estos escenarios aprovechan las mecánicas del juego para crear conciencia, fomentar el cambio de comportamiento e inspirar soluciones innovadoras.



5.2.1 Sostenibilidad

Juegos como Eco desafían a los/las jugadores/as a construir civilizaciones sostenibles mientras gestionan los recursos ambientales (Strange Loop Games, n.d.). Los/Las jugadores/as deben equilibrar el crecimiento económico con la preservación ecológica, fomentando el pensamiento sistémico, una habilidad crucial para los/las emprendedores/as sociales que abordan el cambio climático. De igual manera, la "Simulación Climática Mundial" involucra a los/las participantes en juegos de rol como legisladores que negocian acuerdos climáticos globales, promoviendo estrategias colaborativas para la sostenibilidad (Climate Interactive, n.d.). Estos juegos se alinean con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de las Naciones Unidas, animando a los/las jugadores/as a desarrollar soluciones prácticas (Naciones Unidas, 2015).

5.2.2 Inclusión

Los escenarios gamificados también promueven la inclusión social al simular diversas perspectivas y fomentar la empatía. Por ejemplo, "Spent" es un juego en línea donde los/las jugadores/as toman decisiones financieras como personas de bajos ingresos, lo que pone de relieve las barreras sistémicas a la inclusión económica (Urban Ministries of Durham, n.d.). Estos juegos animan a los/las jugadores/as a diseñar soluciones inclusivas, un aspecto clave del emprendimiento social. Otro ejemplo es Mission US, que utiliza juegos de rol históricos para explorar cuestiones de raza y género, fomentando el diálogo sobre equidad (WNET, 2021). Estos escenarios demuestran cómo la gamificación puede involucrar a las comunidades en la lucha contra las desigualdades sociales.

5.3 Aplicación de los principios de las "Escape rooms" a la educación empresarial

Las "Escape rooms", como experiencias gamificadas inmersivas, ofrecen un marco único para la educación emprendedora al simular entornos colaborativos de alta presión. Los principios de las "Escape rooms" (resolución de acertijos, trabajo en equipo y gestión del tiempo) se relacionan directamente con las competencias emprendedoras.



5.3.1. Resolución de problemas e identificación de problemas

Las "Escape rooms" requieren que los/las jugadores/as identifiquen y resuelvan acertijos, lo que refleja el proceso empresarial de identificar las carencias del mercado y diseñar soluciones. Según Nicholson (2015), las "Escape rooms" fomentan el pensamiento analítico al presentar desafíos complejos que requieren enfoques creativos. En la educación para el emprendimiento, las "Escape rooms" gamificadas pueden simular escenarios como el desarrollo de un modelo de negocio sostenible, animando a los/las estudiantes a pensar de forma crítica e innovadora.

5.3.2 Trabajo en equipo y colaboración

El éxito de las "Escape rooms" depende de la comunicación y la colaboración efectivas, habilidades esenciales para el emprendimiento. Wiemker et al. (2015) destacan que las "Escape rooms" promueven la confianza y la delegación de roles, preparando a los/las participantes para proyectos de emprendimiento en equipo. Por ejemplo, una sala de escape gamificada, diseñada para la educación en emprendimiento social, podría encargar a los equipos la resolución de un problema comunitario, como mejorar el acceso a la educación y fomentar la innovación colaborativa.

5.3.3 Gestión del tiempo y resiliencia

Las "Escape rooms" imponen restricciones de tiempo, enseñando a los/las jugadores/as a priorizar tareas y adaptarse bajo presión: habilidades empresariales clave. En un contexto educativo, las "Escape rooms" pueden diseñarse para simular presentaciones de financiación o plazos de proyectos, preparando a los/las estudiantes para la naturaleza acelerada del emprendimiento.



5.4 Resumen

La gamificación digital ofrece un potencial transformador para el emprendimiento social al fomentar el pensamiento emprendedor, abordar los desafíos sociales mediante escenarios de juego inmersivos y aplicar los principios de las "Escape rooms" en la educación. Al involucrar a las personas en entornos interactivos de resolución de problemas, la gamificación dota a los aspirantes a emprendedores/as de las habilidades y la mentalidad necesarias para generar impacto social. A medida que los enfoques gamificados continúan evolucionando, su integración en la educación para el emprendimiento desempeñará un papel fundamental en la creación de soluciones innovadoras para los desafíos globales.



6. Gamificación inclusiva y accesible

La gamificación digital puede desempeñar un papel fundamental en la promoción de entornos de aprendizaje inclusivos para jóvenes. Al integrar elementos lúdicos y digitales que se adaptan a diversas capacidades, experiencias y orígenes, los/las trabajadores/as juveniles pueden fomentar la participación, la colaboración y la creatividad entre todos los/las estudiantes. Las investigaciones destacan que, cuando la gamificación se diseña con la inclusión en mente, mejora la participación y la motivación de estudiantes con diversos perfiles y necesidades (McCrindle, 2013; Magnago y de Castro-Nunes, 2024; Consuegra de Sucre et al., 2025). Para lograrlo, la inclusión no debe considerarse una cuestión de último momento, sino integrarse en todo el proceso de diseño, desde la concepción hasta la implementación.

6.1 Diseño de juegos para estudiantes neurodiversos

La neurodiversidad abarca una amplia gama de perfiles cognitivos, como el autismo, el TDAH, la dislexia, la dispraxia y otras variaciones en el aprendizaje y el procesamiento de la información. Los juegos diseñados pensando en estos estudiantes benefician a todos los/las participantes al promover la claridad, la flexibilidad y la participación.

Un primer principio importante es la **comunicación multimodal**. Para que un juego sea multimodal, se combinan texto, elementos visuales, audio y retroalimentación interactiva. Esto facilita el acceso al contenido a diferentes estilos cognitivos. Por ejemplo, las instrucciones escritas pueden complementarse con iconos o narración, y las señales visuales pueden guiar a los/las estudiantes en tareas complejas.



La flexibilidad y el control del/la alumno/a también son principios clave. Permitir a los/las jugadores/as ajustar el ritmo, omitir desafíos opcionales o desactivar los cronómetros ayuda a quienes tienen dificultades de atención o presión del tiempo. De igual manera, una estructura clara, indicadores de progreso predecibles y una navegación consistente ayudan a reducir la carga cognitiva y la ansiedad.

Finalmente, los/las diseñadores/as deben evitar la **sobrecarga sensorial** limitando el uso de luces intermitentes, sonidos repentinos o diseños recargados. Ofrecer opciones para ajustar el volumen, el brillo o los efectos visuales permite a cada alumno/a personalizar su experiencia. En resumen, los juegos para estudiantes con neurodiversidad deben ser adaptables, estar claramente estructurados y ser sensibles a las diferencias individuales, garantizando que cada participante pueda centrarse en el placer de aprender en lugar de en las barreras del diseño.

6.2 Estándares de accesibilidad: fuente, color y navegación

El diseño accesible garantiza que todos los/las estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades sensoriales, motoras o cognitivas, puedan interactuar con los juegos digitales de manera eficaz.

Las Pautas de Accesibilidad al Contenido Web (PACW) proporcionan una base sólida para garantizar la inclusión en entornos de aprendizaje gamificados. La siguiente tabla resume los estándares clave de accesibilidad relevantes para los/las trabajadores/as juveniles que diseñan o seleccionan herramientas digitales.

Elemento de diseño	Mejores prácticas
Fuente y tipografía	Utilice fuentes sans-serif (p. ej., Arial, Verdana) de tamaño adecuado (12–14 pt o superior). Evite las tipografías decorativas o condensadas. Mantenga un interlineado adecuado para facilitar la lectura.
Contraste de color	Asegúrese de que haya un alto contraste entre el texto y el fondo. Evite basarse únicamente en el color para transmitir el significado; combine colores con iconos o etiquetas.
Navegación e interfaz	Proporciona menús e iconos claros y consistentes. Evita la navegación oculta. Admite múltiples métodos de entrada (teclado, táctil, voz). Mantén un diseño predecible.
Adaptabilidad	Permite a los usuarios ajustar el tamaño de la fuente, silenciar o modificar el sonido, activar subtítulos o reducir las animaciones. Ofrece control sobre la sincronización y el ritmo.
Multimedia accesible	Incluya subtítulos para audio, texto alternativo para imágenes y transcripciones para videos. Verifique el cumplimiento de las normas WCAG 2.1 AA.
Accesibilidad cognitiva	Utilice un lenguaje sencillo, instrucciones claras y secciones de texto breves. Divida las tareas en pasos más pequeños y resalte los puntos clave visualmente.

Estos estándares no solo mejoran la accesibilidad para estudiantes con discapacidad, sino que también mejoran la usabilidad y la comodidad para todos los usuarios. Al cumplirlos, los/las trabajadores/as juveniles crean un entorno digital más equitativo y atractivo que promueve la participación en lugar de la exclusión.



6.3. Herramientas y plantillas para el diseño inclusivo

Los/Las educadores/as y trabajadores juveniles pueden recurrir a diversas herramientas y plantillas existentes para integrar la inclusión en sus proyectos de gamificación. Estos recursos apoyan cada fase del diseño, desde la planificación y la cocreación hasta la evaluación y la mejora.

Recurso/Herramienta	Descripción
<u>Proyecto GameOn</u>	Plataforma que ofrece manuales, mejores prácticas y herramientas de codiseño para el desarrollo de juegos inclusivos.
<u>Kit de herramientas del taller de accesibilidad de juegos de Microsoft</u>	Conjunto de materiales de talleres y listas de verificación para crear conciencia sobre la accesibilidad entre diseñadores y facilitadores/as.
<u>Plantilla de resumen de diseño inclusivo (HIVO)</u>	Plantilla de planificación que garantiza que la accesibilidad y la diversidad de usuarios se integren desde el inicio del proyecto.
<u>Kit de codiseño de PartiPlay</u>	Kit de herramientas de diseño participativo desarrollado para estudiantes neurodiversos.
Listas de verificación de accesibilidad (Learning Guild, GiftAble, etc.)	Listas de verificación prácticas para accesibilidad cognitiva, contenido multimodal y diseño sensorial.

Estas herramientas ayudan a materializar las intenciones inclusivas, ofreciendo orientación práctica a profesionales sin formación técnica en diseño. Además, fomentan la reflexión, la colaboración y la mejora continua, principios fundamentales del trabajo juvenil inclusivo.



6.4. De los principios a la práctica

Crear entornos de aprendizaje gamificados e inclusivos requiere práctica intencionada e iterativa. Los siguientes pasos pueden guiar a los/las trabajadores/as juveniles para integrar la accesibilidad en sus proyectos:





Magnago y de Castro Nunes (2024) enfatizan que el éxito de la gamificación inclusiva también depende de una infraestructura adecuada y la capacitación del personal. En la misma línea, McCrindle (2013), Patzer et al. (2018) y Consuegra de Sucre et al. (2025) demuestran conjuntamente que la gamificación, cuando se diseña con cuidado, mejora la motivación, la colaboración y la participación en todos los perfiles de aprendizaje.

6.5. Resumen

La gamificación inclusiva y accesible no se limita al cumplimiento de las directrices de accesibilidad, sino también a la aceptación de la diversidad como fuente de creatividad y participación. Cuando los/las educadores/as juveniles integran los principios de accesibilidad en sus experiencias de aprendizaje gamificadas, abren oportunidades para que todos los/las jóvenes participen plenamente, independientemente de sus diferencias cognitivas, físicas o culturales. En este sentido, la gamificación inclusiva se convierte en una poderosa herramienta para la equidad, el empoderamiento y el aprendizaje permanente.



7. Guía de implementación para trabajadores juveniles

7.1 Consejos prácticos sobre qué tener en cuenta al planificar y organizar actividades gamificadas (por ejemplo, elegir las herramientas adecuadas, adaptarse a las necesidades del grupo objetivo, resolución de problemas, etc.)

Al organizar actividades de juego, se deben tener en cuenta varios elementos como: el objetivo principal, el grupo objetivo, la capacidad de ser lo más inclusivo posible, la elección del kit de herramientas, el lanzamiento de la misión y la explicación de las reglas.

Analizar y abordar adecuadamente estos elementos permite crear una actividad de juego que logre un éxito sustancial.

Veámoslos con más detalle:

1. **Definición de objetivos:** antes de empezar se deben definir los objetivos a alcanzar, detallando con precisión lo que queremos que los/las jóvenes sean capaces de hacer o saber al finalizar el programa.
2. **Análisis del grupo objetivo:** no todos los/las jóvenes son iguales. La eficacia de la gamificación depende de la adaptación a sus necesidades y contexto.
 - **Evaluación de habilidades digitales:** ¿el grupo se siente cómodo con aplicaciones complejas (por ejemplo, Moodle/Classcraft) o necesita herramientas simples y familiares (por ejemplo, Kahoot! y Google Forms)?



- **Preferencias motivacionales** (tipos de jugadores de Bartle):
 - **Triunfadores:** quieren ver niveles y árboles de habilidades.
 - **Exploradores:** les encanta desbloquear contenido oculto y descubrir la narrativa.
 - **Socializadores:** responden bien a la retroalimentación de sus pares y a los proyectos en equipo.
 - **Competidores:** pueden apreciar las tablas de clasificación públicas, pero siempre equilibren el juego en equipo.

3. **Comprobación de inclusión:** debe ser posible garantizar que el diseño no penalice a nadie. Por lo tanto, se deben ofrecer opciones de entrada y verificar el contraste de color en las plataformas elegidas. Este último punto es fundamental y merece una mayor exploración para romper las llamadas "barreras digitales".

Es necesario crear un diseño inclusivo que garantice que todos los/las participantes, independientemente de sus capacidades físicas o cognitivas o su familiaridad con la tecnología, puedan participar plena y significativamente.

Para ello es necesario no sólo:

1. **Diversificar los desafíos** incluyendo misiones que recompensen diferentes habilidades: análisis, reflexión, creatividad e interacción verbal (y, por lo tanto, no sólo velocidad);
2. **Proporcionar siempre una guía paso a paso** de la dinámica del juego, evitando dar por sentado un conocimiento previo del juego, pero también y sobre todo adherirse a los principios de las WCAG (pautas de accesibilidad al contenido web): perceptibles, operables, comprensibles y robustos.



A continuación se propone un cuadro aclaratorio.

Barrera de accesibilidad	Solución Inclusiva en Gamificación Digital	Principio WCAG
Ceguera visual/al color	Utilice un alto contraste y no confíe únicamente en el color para transmitir información crucial.	Perceptible
Audición/Sordera	Proporcione siempre subtítulos o transcripciones para sesiones informativas o vídeos motivacionales.	Perceptible
Motor/Movilidad	Asegúrese de que las interacciones sean posibles a través del teclado o una entrada simplificada.	Operable
Cognitivo/Dislexia	Utilice un lenguaje claro y coherente. Evite penalizaciones por tiempo en tareas complejas.	Comprensible
Tecnológico	Ofrecer diversas opciones de entrada (por ejemplo, enviar respuestas mediante texto sin formato).	Operable

3. La elección del conjunto de herramientas digitales

Es preferible evitar usar una única aplicación "todo en uno". Es mejor optar por un enfoque híbrido, económico y flexible, que combine diferentes plataformas (p. ej., LMS para la estructura, Kahoot! para la interacción, Badgr para la certificación).



Las tres capas del conjunto de herramientas ideal:

Capa (Función)	Propósito principal	Ejemplos de herramientas (opciones gratuitas/freemium)
1. El motor (LMS/ Estructura)	Proporcionar puntos y recompensas inmediatas por el compromiso diario.	Google Classroom, Moodle, plataformas locales de aprendizaje electrónico.
2. La retroalimentación (ABP rápido)	Proporcionar puntos y recompensas inmediatas por el compromiso diario.	Kahoot!, ClassDojo (por puntos), Quizizz.
3. La Prueba (Certificación)	Para crear insignias y árboles de habilidades que tengan valor externo.	Badgr, Open Badges, árbol de habilidades visualizado en Miro.

4. Protocolo de selección

- **Priorizar el motor:** elegir la plataforma de gestión (LMS) que garantice autonomía y comprensibilidad.
- **Fácil integración:** verifique si las herramientas de retroalimentación y prueba se pueden integrar fácilmente (por ejemplo, un enlace a badgr después de completar una prueba en Google Classroom).
- **Prueba piloto:** probar la pila tecnológica con un pequeño grupo de "probadores beta" (unos pocos jóvenes de confianza) antes del lanzamiento oficial para identificar errores y complicaciones.

5. Fase de lanzamiento de la misión y reglas



La forma en que se presente la gamificación determinará su aceptación, por lo que es crucial realizar un buen briefing inicial siguiendo estas pautas:

- Evite utilizar la palabra "curso": utilice nombres más atractivos como "la misión alfa", "la academia de líderes" o "la exploración del futuro".
- Aclarar las reglas con claridad y paciencia.
- Es fundamental presentarse como un guía y no como un "maestro". Son preferibles palabras como "maestro del juego" o "mentor" que guía a los/las jóvenes a través de la narrativa y mantiene el equilibrio del juego.

Por último, gestionar la tabla de clasificación y el riesgo competitivo es esencial para el éxito de la actividad. En concreto, si decide utilizar una tabla de clasificación:

- Es mejor usar múltiples tablas de clasificación: no solo para puntos totales, sino también para puntos de creatividad, puntos de colaboración o puntos de ayuda entre pares. Esto recompensa a diferentes tipos de jugadores y hace que el juego sea inclusivo.
- La frecuencia de las actualizaciones de la tabla de clasificación se realiza preferiblemente en intervalos variables o sorpresivos para mantener alta la participación.
- locus de control: garantizar que los/las jóvenes sientan que tienen control sobre sus puntuaciones (si se comprometen, ganan; no se basa en la suerte).

7.2 Seguimiento, evaluación y retroalimentación

La gamificación es un proceso de mejora continua que requiere ajustes en función de los datos del juego.

a. Monitoreo continuo: utilizar datos generados por herramientas digitales para identificar rápidamente los desafíos:

- punto de estancamiento ("la rutina"): si una tarea específica está ralentizando o desanimando a la mayoría de los/las jóvenes, es una "zona muerta". reduzca la dificultad, divida la tarea en micromisiones o aumente la recompensa (XP) para hacerla más atractiva.
- tasa de abandono: si los/las jóvenes dejan de conectarse, la motivación extrínseca no es suficiente. Revise la narrativa o introduzca una nueva dinámica de equipo para reactivar la motivación social.

b. ciclos de retroalimentación y rediseño

- Retroalimentación del juego vs. retroalimentación del aprendizaje:
 - Feedback del juego: puntos, subida de nivel (automática e inmediata).
 - retroalimentación del aprendizaje: comentarios específicos sobre el desempeño y sugerencias para mejorar (del maestro del juego o del trabajador juvenil).
- Cuestionarios de fin de misión: preguntar directamente a los/las jóvenes:
 - "¿Cuál fue el desafío más gratificante?"
 - "¿Qué misión no te gustó (y por qué)?"
 - ¿Pudiste usar tus puntos gastables en algo útil para ti?

Es importante utilizar esta información para aplicar un "parche" (actualización del juego/programa) antes del lanzamiento del siguiente ciclo, garantizando que cada iteración sea más atractiva y accesible que la anterior.

A continuación se muestra una tabla detallada para monitorear y evaluar si un juego fue más o menos exitoso (más o menos efectivo) en función de las mediciones más objetivas posibles a través de indicadores clave de rendimiento específicos:

Categoría de KPI	Métricas del juego	Qué mide
Compromiso	Frecuencia de inicio de sesión (racha), tasa de finalización	Efectividad de la narrativa y bonificaciones de acceso.
Aprendiendo	Tiempo promedio para subir de nivel, puntuaciones del cuestionario	Velocidad de adquisición y transferencia real de conocimientos.
Retención	Tasa de abandono	Capacidad de mantener el interés a largo plazo.



8. Conclusión

La gamificación digital ofrece a los/las trabajadores/as juveniles una forma eficaz y flexible de involucrar a los/las jóvenes, apoyar su aprendizaje y fomentar la participación activa. Al combinar elementos de juego con la educación no formal, las herramientas digitales pueden fortalecer la motivación, la colaboración y la creatividad, a la vez que ayudan a los/las jóvenes a desarrollar habilidades clave para el emprendimiento social y el crecimiento personal.

Este folleto ofrece una visión general de las teorías actuales, las metodologías prácticas, las plataformas digitales y ejemplos reales de Bulgaria, Bélgica, Italia, Polonia y España. También destaca la importancia de la accesibilidad y el diseño inclusivo, garantizando que todos los/las jóvenes puedan beneficiarse de las experiencias de aprendizaje gamificadas.

Los recursos, herramientas y recomendaciones que se presentan aquí tienen como objetivo apoyar a trabajadores juveniles, formadores y organizaciones en el diseño de actividades significativas, lúdicas e impactantes. La colaboración del proyecto espera que este folleto inspire nuevos enfoques, fomente la experimentación y contribuya a un uso más amplio de la gamificación digital en entornos de trabajo juvenil.



9. Anexos

9.1 Bibliografía y lectura adicional (Por favor, utilice la Guía de citación APA, cargada en la carpeta):

- Zichermann, G., y Cunningham, C., Gamificación por diseño: Implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles. (O'Reilly Media), 2011.
- Comisión Europea / Proyecto Erasmus+, Gamificación en la educación no formal y el trabajo juvenil. (Manual o directrices de proyectos europeos), 2021.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L., De los elementos de diseño de juegos a la gamificación: definición de la gamificación. (Acti della 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments), 2011.
- Burnette, J. L., Pollack, J. M., Forsyth, R. B., Hoyt, C. L., Babij, A. D., Thomas, F. N. y Coy, A. E. (2020). Una intervención de mentalidad de crecimiento: Mejorando la autoeficacia emprendedora y el desarrollo profesional de los/las estudiantes. Teoría y práctica del emprendimiento, *44*(5), 878–908. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1042258719864293>
- Climate Interactive. (s.f.). Simulación del clima mundial. Climate Interactive. <https://www.climateinteractive.org/tools/world-climate-simulation/>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). De los elementos de diseño de juegos a la gamificación: Definición de la «gamificación». Actas de la 15.ª Conferencia Académica Internacional MindTrek, 9-15. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>

- Kiili, K. (2005). Aprendizaje digital basado en juegos: Hacia un modelo de juego experiencial. *Internet y Educación Superior*, 8(1), 13-24.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1096751604000776?via%3Dihub>
- Hamari, J., Koivisto, J. y Sarsa, H. (2014). ¿Funciona la gamificación? – Una revisión bibliográfica de estudios empíricos sobre gamificación. *Actas de la 47.ª Conferencia Internacional de Hawái sobre Ciencias de Sistemas*, 3025–3034. <https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978>
- ¡Kahoot! (sin fecha). ¡Kahoot! para escuelas. Kahoot.
<https://kahoot.com/schools-u/>
- Nicholson, S. (2015). *Mirando tras la puerta cerrada: Un estudio de las instalaciones de escape rooms*. Libro blanco.
<http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- SimVenture. (s.f.). *Evolución de SimVenture*. SimVenture.
<https://simventure.com/evolution>
- Strange Loop Games. (s.f.). *Eco*. Strange Loop Games.
<https://www.strangeloopgames.com/eco/>
- Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. Naciones Unidas.
<https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Ministerios Urbanos de Durham. (s.f.). *Agotado*. Ministerios Urbanos de Durham. <http://playspent.org/>
- Wiemker, M., Elumir, E. y Clare, A. (2015). *Juegos de escape room: ¿Es posible transformar una situación desagradable en una agradable?* Libro blanco. <https://www.gamebasedlearning.com/escape-room-games-white-paper>
- WNET. (2021). *Misión Estados Unidos*. WNET. <https://www.mission-us.org/>

- Consuegra de Sucre, D., Mitre Vásquez, M., and Sucre Medina, A. J. (2025). Transformación del aprendizaje inclusivo a través de gamificación y tecnologías digitales [Transforming inclusive learning through gamification and digital technologies]. Revista Multidisciplinar Epistemología de las Ciencias, 2(2), 566–567. <https://doi.org/10.71112/kwq57923>
- Proyecto GameOn. (s.f.). GameOn: Diseño de juegos para la inclusión. Recuperado de <https://gameonproject.info/>
- GiftAble. (Marzo de 2024). Evaluación de accesibilidad: Lista de verificación para la evaluación y auditoría de accesibilidad [PDF]. Recuperado de <https://giftabled.org/wp-content/uploads/2024/03/ACCESSIBILITY-EVALUATION-1.pdf>
- HIVO. (s.f.). Plantilla de resumen de diseño inclusivo. Recuperado de <https://hivo.co/templates/inclusive-design-brief-template>
- Learning Guild. (s.f.). Diseño para todas las mentes: Formas prácticas de apoyar a estudiantes con dislexia, TDAH y otras diferencias cognitivas. Learning Guild. <https://www.learningguild.com/articles/designing-for-all-minds-practical-ways-to-support-learners-with-dyslexia-adhd-other-cognitive-differences>
- Magnago, W. y de Castro Nunes, A. (2024). Gamificación y educación inclusiva: Promover el compromiso de todos los/las estudiantes. ARACÊ: Educação, Cultura e Humanidades, 6(2), 2902–2911. <https://doi.org/10.56238/arev6n2-147>
- McCrindle, R. (2013). Inclusión educativa a través de la participación lúdica y la creatividad digital. En C. Stephanidis y M. Antona (Eds.), Acceso Universal en la Interacción Persona-Ordenador. Aplicaciones y Servicios para la Calidad de Vida – 7.ª Conferencia Internacional, UAHCI 2013, Actas, Parte III (Lecture Notes in Computer Science, Vol. 8011, pp. 195-202). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-39194-1_23

- Microsoft. (s.f.). Kit de herramientas para talleres de accesibilidad en juegos. Microsoft Developer. <https://developer.microsoft.com/en-us/games/resources/productinclusion/accessibility/workshop>
- Patzer, Y., Russler, N. y Pinkwart, N. (2018). Gamificación en el aprendizaje electrónico inclusivo. En K. Miesenberger y G. Kouroupetroglou (Eds.), Computadoras que ayudan a personas con necesidades especiales. ICCHP 2018. Apuntes de clase en informática, vol. 10896 (pp. 154-158). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94277-3_26
- Piedade, P., Neto, I., Pires, A., Prada, R. y Nicolau, H. (2024). PartiPlay: Un kit de diseño de juegos participativos para aulas neurodiversas [Preimpresión]. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2404.11234>
- Consorcio World Wide Web (W3C). (2018). Pautas de Accesibilidad al Contenido Web (WCAG) 2.1. <https://www.w3.org/TR/WCAG21>



9.2. Información de contacto de los socios del proyecto:

Fundación Korenyak (Bulgaria):

- Dirección: Bulgaria, Sofía, 10 Vihren Str.
- Correo electrónico: foundation.korenyak@gmail.com
- Sitio web: www.korenyakproject.org

Gamificación europea en el aprendizaje y la educación (Bélgica):

- Dirección: 15, Rue Gabrielle Petit, 7022 Mons, Bélgica
- Correo electrónico: europeangle.network@gmail.com
- Sitio web: <https://egle-network.eu/>

Centro Educativo EST (Polonia):

- Dirección: Wadowice, Al. MEGABYTE. Fatimskiej 66
- Correo electrónico: fundacja@est.edu.pl
- Sitio web: www.est.edu.pl

Escape4Change SlaVS s.r.l. (Italia):

- Dirección: via Medardo Rosso 5 Turín
- Correo electrónico: info@escape4change.com
- Sitio web: escape4change.com

Rinova Málaga Sociedad Limitada Unipersonal (Spain):

- Address: Polo Digital, Edificio 1 Tabacalera, Avenida de Sor Teresa Prat, 15 Málaga, Spain, 29003
- Correo electrónico: info@rinova.es
- Sitio web: <https://rinova.es/>

9.3. Anexo - Ejemplos de gamificación en la educación para el emprendimiento social - Tabla de ejemplos en los países socios (conexiones directas con el «Informe de Prácticas Actuales»)

Práctica	Organización/ País	Público objetivo y objetivos principales	Método de gamificación (elementos centrales)	Impacto/Resultados (resumen)	Transferibilidad
FutureForge	Mundus Bulgaria (FutureForge Erasmus+) - Bulgaria.	Jóvenes (14-30 años), trabajadores juveniles, orientadores profesionales. Objetivos: exploración de carreras profesionales, desarrollo de habilidades futuras y desarrollo de capacidades para trabajadores juveniles.	Talleres basados en juegos de mesa; kit de herramientas gamificado (100 paquetes de talleres); toma de decisiones de escenarios, juego de roles, puntos, desafíos cooperativos, informes.	Resultados: Guía "Habilidades y Profesiones del Futuro", Kit de Herramientas de Gamificación, LTTAs piloto; retroalimentación positiva de los capacitadores y participación activa.	High - Juego de mesa + kit de herramientas localizable; adecuado para centros juveniles, escuelas, orientación profesional.
BC4ESE (Emprendimiento ecosocial)	Consortio BC4ESE - Croacia, Bosnia y Herzegovina, Montenegro, Serbia, Bélgica (proyecto regional).	Jóvenes en los Balcanes Occidentales/ Europa. Objetivos: promover el emprendimiento eco-social, habilidades empresariales sostenibles.	Educación de modelos a seguir digitales; simuladores en línea de escenarios de negocios ecosociales; puntos, insignias, tablas de clasificación, resultados de escenarios.	18 profesores y 18 miembros del personal escolar no docente, y aproximadamente 855 estudiantes de secundaria.	Métodos lúdicos y emocionalmente atractivos.
Proyecto E- SCAPE	Universidad de Tecnología Química y socios: Bulgaria + Grecia + socios de la UE.	Estudiantes de educación superior, recién graduados, formadores, educadores/as no formales. Objetivos: habilidades transferibles (resolución de problemas, competencia digital, trabajo en equipo), empleabilidad.	Escenarios de escape-room digitales y mundo virtual 3D; guías de escenarios, reflexión y mapeo de habilidades.	Resultados: Marco de enseñanza, varios escenarios, plataforma 3D, guía de impacto y multiplicación; mejoras cualitativas en la comprensión de las habilidades blandas.	Fuerte: las guías de escenarios permiten la localización; los recursos técnicos son útiles, pero es posible contar con módulos más simples.
ERSE (Edu. Rescate del Emprendimiento Social)	Consortio ERSE - Bélgica + socios (Chipre, Portugal, Grecia...).	Jóvenes profesionales de ONG, organizaciones juveniles y educadores/as. Objetivos: Sensibilización y desarrollo de habilidades para el emprendimiento social, modelo de aprendizaje de TIC.	Escape rooms educativos (ERs) como herramienta central; aprendizaje inmersivo basado en escenarios; guía pedagógica + manual de producción.	Guía producida, manual de producción, 18 sinopsis y 12 escenarios completos, plataforma electrónica, folleto reflexivo; comentarios positivos de los socios.	Materiales de alto acceso abierto, recursos multilingües; adecuados para escuelas, ONG y formadores.



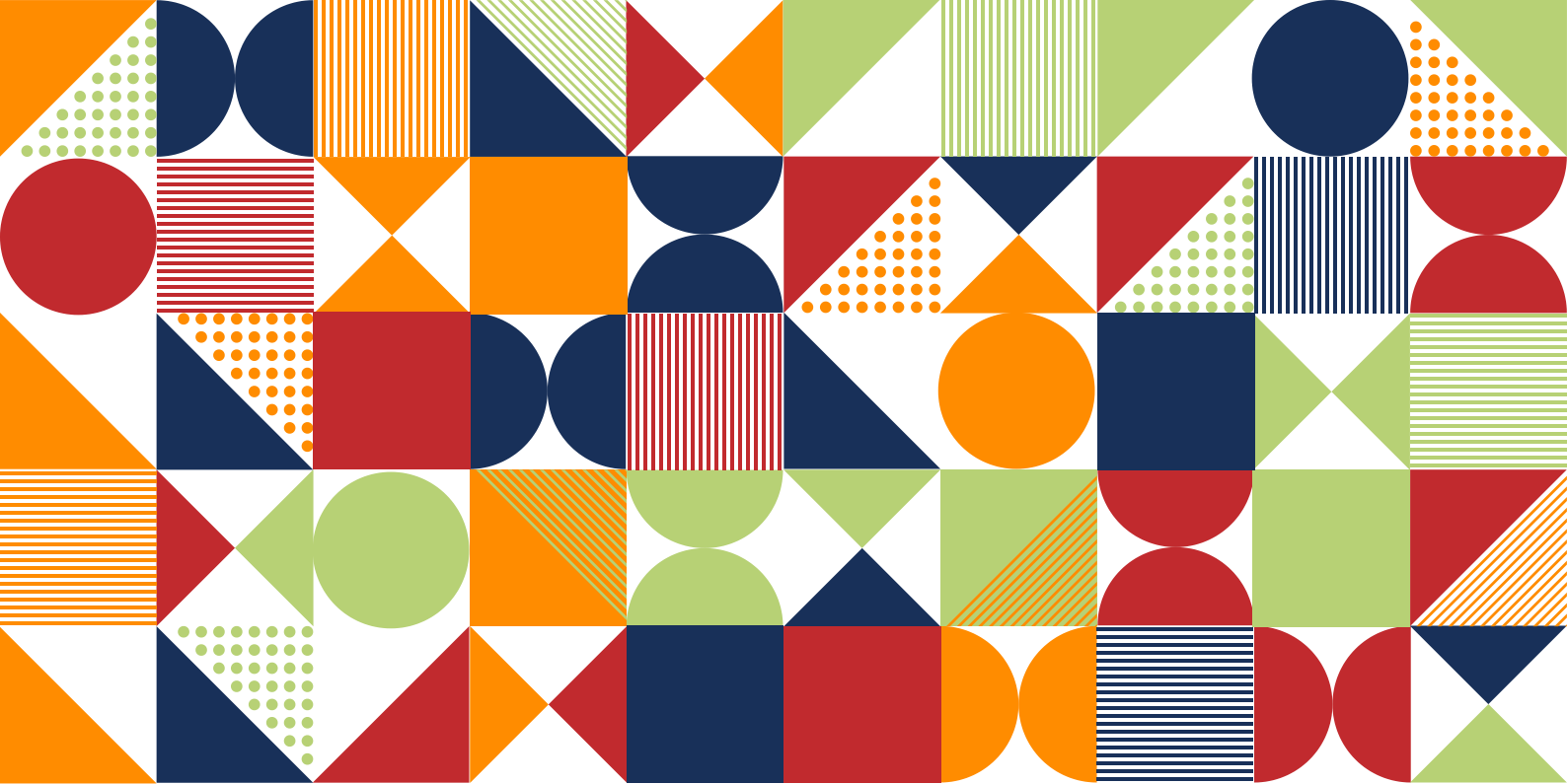
Práctica	Organización /País	Público objetivo y objetivos principales	Método de gamificación (elementos centrales)	Impacto/Resultados (resumen)	Transferibilidad
Juegos para habilidades	Consortio (España, Chipre, Rumanía, Bélgica).	Educadores/as y formadores escolares. Objetivos: integrar los videojuegos en la educación formal; desarrollo de competencias transversales.	Utilización de videojuegos existentes como herramientas de aprendizaje (espectador/ creador/juego individual/grupal); puntos de entrada pedagógicos, secuencias de enseñanza.	Resultados: folleto, herramienta de decisión, 4 bibliotecas de secuencias pedagógicas; ayudó a los docentes a adoptar estrategias basadas en juegos.	Alto: recursos adaptables a distintas materias y planes de estudio.
Gamificación del aprendizaje digital (GDL)	Consortio europeo (Grecia, Rumanía, Francia, Italia, Polonia, Reino Unido).	Profesorado y alumnado de secundaria. Objetivos: pedagogía digital, inclusión y preparación del profesorado para la gamificación digital.	Compendio metodológico, caja de herramientas técnicas, módulos e-learning, secuencias pedagógicas.	Recursos multilingües que empoderan a los/ las educadores/as; mejoran la participación y la competencia digital.	Materiales de alta calidad multilingües y adaptables a diversos sistemas educativos.
¡Juega como te gusta! (Intercambio de jóvenes)	Fundación de Apoyo al Desarrollo Innovador – Polonia.	Jóvenes (18-30 años) en intercambio. Objetivos: empleabilidad, desarrollo de currículum y habilidades para entrevistas, confianza.	Los/Las participantes diseñan juegos con temática del mercado laboral: juegos de rol, desafíos interactivos y enseñanza entre pares.	Se informó de una mejora en la preparación para el CV y la entrevista, así como en la confianza en sí mismo; comentarios positivos de los/las participantes.	Alto: replicable en ONG; necesita facilitadores/as y un entorno intercultural.
GaMYTHicación	Fundación Elefante Verde - Polonia.	Jóvenes (18-30 años) en intercambios Erasmus+. Objetivos: narración, retórica y conciencia intercultural.	Narración gamificada (viaje del héroe), LARP, diseño de "Escape rooms", creación de avatares, juegos de rol en equipo.	Mejora del lenguaje, la retórica, el trabajo en equipo y la oratoria; evaluaciones positivas.	Alto: adaptable a distintos intercambios; necesita facilitación narrativa y accesorios simples.
Un cambio de juego	Logos ONG - Polonia.	Jóvenes de 12 a 30 años. Objetivos: tolerancia, compromiso cívico, inclusión y lucha contra la radicalización.	Juegos de ciudad sociales offline + RPG online (Roll20, Discord). Juego de rol, negociación, toma de decisiones y simulación de retos cívicos.	Jóvenes locales comprometidos; alcance en línea en toda Polonia; alta inmersión y debate sobre valores cívicos.	Alto - replicable por ONG; requiere plataformas digitales y facilitadores/as capacitados.



Práctica	Organización /País	Público objetivo y objetivos principales	Método de gamificación (elementos centrales)	Impacto/Resultados (resumen)	Transferibilidad
Negocios Juveniles Internacionales (YBI)	Youth Business International (global, sede en Reino Unido): implementada en España y más allá.	Jóvenes emprendedores/as de 18 a 35 años, especialmente de bajos recursos. Objetivos: mentoría, financiación, desarrollo empresarial y desarrollo económico inclusivo.	Módulos de aprendizaje basados en escenarios y desafíos empresariales (elementos digitales), progresión de mentoría (menos gamificación clásica, más desafío/simulación).	Amplio alcance (más de 50 países), cientos de miles de personas impactadas; sólido modelo de afiliados locales y asociaciones privadas.	Modelo muy alto - flexible y localizado; Plataforma digital permite escalamiento remoto.
Juego radical	Red de Concienciación sobre la Radicalización / Consorcio UE - Bélgica y socios.	Jóvenes, educadores/as, líderes comunitarios. Objetivos: prevenir la radicalización, fomentar el pensamiento crítico y la inclusión.	Gamificación basada en cartas (cartas físicas/online), decisiones de escenarios, análisis reflexivos; versión de plataforma online.	Promueve el diálogo y la resistencia al extremismo; se espera que aumente el pensamiento crítico y la conciencia.	Adaptable - formatos físicos y digitales; Necesita sensibilidad cultural y asociaciones locales.
iDEA (Premio a la Empresa Digital Inspiradora)	Open University (Reino Unido): plataforma global en línea.	Jóvenes (principalmente de 10 a 19 años). Objetivos: Habilidades digitales/empresariales; sistema de premios e insignias para motivar el aprendizaje.	Misiones en línea, puntos, insignias, premios escalonados (bronce/plata/oro), certificación: sólida mecánica de gamificación.	>2,3 millones de usuarios, 17,2 millones de insignias completadas, 216.000 premios; múltiples reconocimientos en tecnología educativa (datos del informe).	Plataforma en línea de muy alta calidad, fácil de adoptar; se necesita una adaptación local mínima.
Gamificación del Empleo (GOE I)	Consortio (España, Italia, Portugal, Rumanía).	Jóvenes en riesgo de exclusión/desempleo (incluyendo personas con discapacidad y migrantes). Objetivos: competencias transversales, empleabilidad e inclusión.	Juegos de mesa seleccionados para la práctica de habilidades; Manual del educador, diarios de los/las participantes, herramientas de evaluación.	Evidencia cualitativa de mejora en la comunicación, adaptabilidad y confianza; 7 talleres entre socios.	Enfoque de juego de mesa de alto-bajo costo; El Manual del educador apoya la replicación.



Práctica	Organización /País	Público objetivo y objetivos principales	Método de gamificación (elementos centrales)	Impacto/Resultados (resumen)	Transferibilidad
EDGE (Mejorando la grandeza y la empleabilidad de las personas con discapacidad)	Consortio SIR / Melazeta y socios - Italia + socios de la UE.	Jóvenes con discapacidad intelectual/ relacional. Objetivos: empleabilidad, contratación inclusiva y mentalidad emprendedora.	Juego serio (FairPlay de Melazeta) - escenarios de trabajo avatar; simulaciones basadas en decisiones repetibles; Atención plena y mentoría complementaria.	Se impartió un juego serio, un Manual de Empresas Inclusivas, capacitación y desarrollo de marca para empleadores inclusivos; impacto multimodal positivo.	Alto: diseñado para accesibilidad; prueba piloto en varios países; los recursos y la plataforma facilitan su adopción.
CRECE (Gamifica tu trabajo juvenil)	Consortio (Italia, Grecia, España, Albania, Kosovo, Montenegro)	Organizaciones juveniles y trabajadores juveniles, especialmente aquellos que trabajan con menos oportunidades. Objetivos: desarrollo de capacidades en métodos de gamificación.	Metodología y enfoque pedagógico: manual, videotutoriales, currículos, Comunidad de Práctica.	Se fortalecieron las habilidades y prácticas de los/las trabajadores/as juveniles; las capacitaciones locales crearon efectos multiplicadores y apoyo entre pares.	Los materiales de alta disponibilidad y el CoP respaldan la transferencia a gran escala.



Cofinanciado por
la Unión Europea

FINANCIADO POR LA UNIÓN EUROPEA. LAS OPINIONES Y PUNTOS DE VISTA EXPRESADOS SON, SIN EMBARGO, RESPONSABILIDAD EXCLUSIVA DEL/DE LOS AUTOR(ES) Y NO REFLEJAN NECESARIAMENTE LOS DE LA UNIÓN EUROPEA NI LOS DE LA AGENCIA EJECUTIVA EUROPEA DE EDUCACIÓN Y CULTURA (EACEA). NI LA UNIÓN EUROPEA NI LA EACEA SE RESPONSABILIZAN DE ELLAS. (CÓDIGO DE PROYECTO: 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991)

