

BUENAS PRÁCTICAS EN EMPRENDIMIENTO SOCIAL Y GAMIFICACIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA (PROYECTO “THE FACTORY OF IDEAS”)



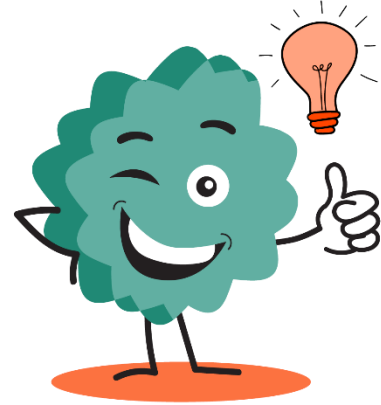
ÍNDICE

BUENAS PRÁCTICAS EN EMPRENDIMIENTO SOCIAL Y GAMIFICACIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA (PROYECTO “THE FACTORY OF IDEAS”)	1
BUENAS PRÁCTICAS DE EMPRENDIMIENTO SOCIAL	4
✓ EMPRENDIMIENTO SOCIAL	4
✓ CRITERIOS	4
✓ EMPRENDEDOR/A SOCIAL	6
BUENAS PRÁCTICAS SOBRE GAMIFICACIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.....	18
✓ GAMIFICACIÓN.....	18
CRITERIOS Y TIPO DE JUEGOS	20
✓ ANÁLISIS CARTOGRÁFICO	23
BIBLIOGRAFÍA	33
✓ ENLACES A LOS JUEGOS	35

BUENAS PRÁCTICAS DE EMPRENDIMIENTO SOCIAL

✓ EMPRENDIMIENTO SOCIAL

El **emprendimiento social** se define como un "**liderazgo catalizador**", que provoca un **cambio social** para abordar las preocupaciones de la sociedad (Muralidharan & Pathak, 2018).



Este tipo de iniciativas son poco visibles o reconocidas por la sociedad.

Sin embargo, ha aumentado su nivel de relevancia en las últimas décadas.

Por ejemplo, la **Rusia moderna** realizó la **mayor evolución positiva** en la formación de la economía social de mercado, al determinar la matriz institucional de la gestión social en las economías de la región (Yankovskaya, et al., 2021).

Si comparamos el **índice del nivel de digitalización** de una economía con su **nivel de pobreza**, podemos observar que hay **diferencias entre los Estados europeos**.

✓ CRITERIOS

Para obtener un conjunto de **buenas prácticas de emprendimiento social**, se elaboró este documento.

En este, hay **ejemplos** de lo que se ha producido en los últimos años, en distintos contextos.

Cada socio identificó prácticas que usaban el emprendimiento social y las analizó, según los siguientes criterios (calificándolas de 1 a 5):

- **Temporalidad:** la puesta en marcha dura, al menos, un año.
- **Sostenibilidad:** hay financiación para la puesta en marcha y sus perspectivas de futuro.
- **Inclusión:** la puesta en marcha es inclusiva y permite el acceso a personas en situación de vulnerabilidad.
- **Resultados:** hay información sobre los resultados de la puesta en marcha, incluidos los indicadores y objetivos alcanzados.
- **Innovación:** La iniciativa tiene un carácter innovador, mejorando la situación preexistente, aportando soluciones originales al sector donde se aplica o transformando por completo la realidad anterior.
- **Replicabilidad:** se puede replicar la iniciativa en otros sectores o lugares, cumpliendo el criterio de escalabilidad.

Para **especificar mejor cada práctica identificada**, se elaboró una subcategoría donde se caracteriza más el tipo de puesta en marcha:

- **Comunidad:** sus iniciativas pueden ir desde crear oportunidades de empleo para los miembros marginados hasta construir un centro comunitario. Están compuestas por pequeños grupos o individuos que trabajan directamente con los miembros de la comunidad.
- **Sin ánimo de lucro:** Estas organizaciones se centran en el cambio social, no en el beneficio material. De ahí que prioricen el bienestar social sobre las necesidades empresariales tradicionales. Las organizaciones sin ánimo de lucro reinvierten cualquier beneficio en la empresa para facilitar una mayor expansión de los servicios.
- **Transformadoras:** Estas organizaciones pretenden crear una empresa que pueda satisfacer las necesidades sociales que los gobiernos y otras empresas no están cubriendo en la actualidad. Se convierten en organizaciones más grandes, con normas y reglamentos, y a veces crecen hasta el punto de trabajar con organismos gubernamentales o integrarse en ellos.

✓ **EMPREENDEDOR/A SOCIAL**

Los socios calificaron a cada uno de los/as emprendedores/as sociales, siguiendo los 6 criterios del apartado anterior.

A continuación, se presenta la media de cada emprendedor/a, separada por tipo de puesta en marcha e iniciativa.

Varias de estas puestas en marcha se han creado de forma reciente.

De hecho, algunas ni siquiera tienen un año de vida, por lo que tienen una valoración menor en el criterio de temporalidad.

ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

ASPAYM CyL eligió 5 iniciativas.

La mejor valorada (Robin Good) obtuvo 4,6 de 5.

La peor valorada (COVIDA) obtuvo 3 de 5, por su escasa sostenibilidad.

- **COVIDA:** es de tipo “Comunidad”.

Es una app que se desarrolló durante la pandemia.

Ayuda a poner en contacto a las personas más vulnerables al coronavirus con voluntarios/as dispuestos/as a ayudarles a comprar víveres, medicamentos (o a cualquier otra necesidad que puedan presentar).

Su puntuación fue de 3.

- **Laboratorios Zubi:** es de tipo “Transformación”.

Es una organización de emprendedores/as que ayuda a crear e impulsar nuevas empresas con un impacto positivo.

Durante la pandemia, creó diferentes iniciativas y acciones, como Zubi Help, que ayudó a empresas afectadas por la crisis económica (provocada por el virus).

Por ejemplo, Zubi GO ofreció un servicio de suministro de alimentos durante el confinamiento.

Su puntuación fue de 4,1.

- **Robin Good:** es de tipo “Transformación”.

Es una distribuidora de productos alimentarios con conciencia social.

Impulsa el empleo de personas con riesgo de exclusión.

Colabora con muchos proyectos del sector alimentario.

Durante la pandemia, lanzaron una campaña de recaudación de fondos con la granja Can Roger.

El objetivo de esa campaña fue transformar leche ecológica en queso para evitar tirar la leche que el mercado no podía asumir por la crisis.

Su puntuación fue de 4,6.

- **Mila Chemin:** es de tipo “Sin ánimo de lucro”.

Es una marca de moda.

Durante la pandemia, cosieron mascarillas transparentes para las personas que necesitan leer los labios.

Estas mascarillas son vitales para las personas con deficiencias auditivas, sordera o autismo.

Su puntuación fue de 3,8.

- **Tienda Cerca:** es de tipo “Comunidad”.

Es una iniciativa que surgió durante la pandemia para impulsar el comercio local y las pequeñas empresas que no pudieron sobrevivir a la crisis.

Conectaba a los/as consumidores/as con sus tiendas locales para comprar por Internet y organizar la entrega.

Su puntuación fue de 3,3.

BB&R

- **HEMPER:** es de tipo “Sin ánimo de lucro”.

Este proyecto intenta dar soluciones innovadoras y regenerativas a los retos de la industria de la confección.

Inspiran a las nuevas generaciones con una gestión sostenible y respetuosa.

Su puntuación fue de 4,8.

- **L’ESTOC:** es de tipo “Comunidad”.

Este proyecto diseña muebles con materiales reciclados y trabaja con personas con discapacidad intelectual.

Contribuyen a frenar el cambio climático y también ayudan a borrar el estigma de la discapacidad intelectual.

Su sede está en Barcelona.

Su puntuación fue de 5.

- **SYLVESTRIS:** es de tipo “Sin ánimo de lucro”.

Su misión es llenar el mundo de árboles y crear un entorno más verde y saludable.

Trabaja con personas desfavorecidas o en riesgo de exclusión social.

Su puntuación fue de 5.

- **Puente para miles de millones:** es de tipo “Transformación”.

Es una empresa que ayuda a otras empresas a impulsar la diversidad en sus proyectos.

Su objetivo es crear un mundo donde cualquier persona pueda convertirse en empresaria, sin importar su etnia, sexo u origen.

Su puntuación fue de 5.

- **Datos verdes urbanos:** es de tipo “Comunidad”.

Herramientas informáticas para facilitar la toma de decisiones y la priorización de estrategias contra el cambio climático.

Su puntuación fue de 4,8.

CEIPES

La organización italiana eligió 8 puestas en marcha.

La mejor valorada (Moltivolti) obtuvo una puntuación de 4,1.

La peor valorada (Terradamare) obtuvo una puntuación de 3,5, por su baja inclusión.

- **Moltivolti:** es de tipo “Comunidad”.

Es una empresa social basada en la relación, así como un laboratorio para crear una nueva sociedad (mediante el conocimiento mutuo y el intercambio).

Ofrece una actividad de restauración, promoviendo sabores y platos de diferentes países.

La cocina y la comida se convierten en medios para promover y practicar la diversidad, la inclusión y la interacción.

Su puntuación fue de 4,1.

- **Sartoria Sociale:** es de tipo “Comunidad/Sin ánimo de lucro”.

Es un emprendimiento social con sede en Palermo.

Promueve la inclusión profesional y social mediante la sastrería y las prácticas de economía circular.

También ofrece cursos, oportunidades de empleo y de voluntariado a personas que necesitan un entorno protegido.

Su filosofía se centra en dar a la gente la oportunidad de aprender habilidades de sastrería y de convivir con personas de diferentes orígenes.

Así, lucha contra la soledad y la exclusión social, y apoya a otras personas en el desempeño de sus tareas.

Su puntuación fue de 3,6.

- **Giocherenda:** es de tipo “Comunidad”.

Es una tienda que nace como iniciativa de un grupo de jóvenes emigrantes que viven en Palermo.

Su objetivo es empoderar a las personas mediante un modelo de negocio innovador y democrático.

La tienda Giocherenda ofrece la oportunidad de comprar juegos artesanales y productos textiles, producidos a partir de la creatividad de sus fundadores/as y la mezcla de sus culturas.

Su puntuación fue de 4.

- **ALAB:** es de tipo “Transformación/Sin ánimo de lucro”.

Es una red de asociaciones de artistas y artesanos/as independientes.

Su objetivo de crear una red para promocionar el arte y la artesanía.

ALAB promueve la participación activa de sus miembros, potenciando el trabajo artesanal.

También ha creado un itinerario para que ciudadanos/as y turistas descubran la autenticidad del arte local, haciendo hincapié en el aspecto ético de la producción.

Su puntuación fue de 3,8.

- **Rifolab:** es de tipo “Transformación”.

Reciclan fibras ya utilizadas para fabricar nuevos tejidos, con los que diseñan y producen ropa.

Esta empresa vende sus prendas mediante preventa; así, evita la sobreproducción y el desperdicio de recursos.

La sostenibilidad de este proyecto está garantizada porque todas las fibras son 100% recicladas y no explotan ningún tipo de recurso nuevo.

Su puntuación fue de 4.

- **FabLab:** es de tipo “Comunidad”.

Son laboratorios de fabricación.

Ofrecen la oportunidad de desarrollar y transformar una idea en un proyecto real, y la oportunidad de aprender y compartir metodologías y conocimientos.

Proporciona conocimientos, “saber hacer” y maquinaria adecuada.

Su puntuación fue de 3,6.

- **Terradamare:** es de tipo “Comunidad”.

Es una empresa social turística que promueve sistemas de redes de apoyo al turismo.

Su objetivo es enriquecer la oferta turística de Palermo para valorizar su patrimonio histórico, artístico y cultural.

Su puntuación fue de 3,5.

- **Río Kemonia:** es de tipo “Transformación”.

Se dedica al desarrollo, producción y comercialización de ODLA, que es un hardware de escritura musical informatizada.

Es una interfaz de uso intuitivo caracterizada por un "pentagrama en relieve", que hace accesible el dispositivo a personas ciegas.

Así, dichas personas pueden escribir música de forma autónoma, sin recurrir al Braille.

Su puntuación fue de 4.

GAMMA INSTITUTE

- **Moara de hartie:** es de tipo “Comunidad”.

La Asociación de Molinos de Papel desarrolla 10 talleres creativos.

Estos talleres extraen su esencia de los oficios practicados en las aldeas tradicionales rumanas: tejido, transformación de la caña y el junco, herrería, alfarería y cerámica, carpintería, cocina tradicional, molino de piedra y panadería, entre otros.

Su puntuación fue de 4,3.

- **MBQ:** es de tipo “Transformación”.

Es una empresa social con sede en Bucarest.

Trabaja para revalorizar la artesanía tradicional romaní.

Este patrimonio cultural puede contribuir a cambiar las actitudes hacia los/as gitanos/as y ayudar a estas familias a escapar de la pobreza extrema en la que viven muchas de ellas.

Su puntuación fue de 4,6.

- **Utildeco:** es de tipo “Sin ánimo de lucro”.

Empleo para jóvenes con discapacidad, procedentes del sistema de protección de la infancia o de familias con problemas.

Su puntuación fue de 5.

- **Ancora Social:** es de tipo “Sin ánimo de lucro”.

Es una empresa social que presta servicios especializados de recursos humanos.

Su objetivo es la integración laboral de personas de colectivos vulnerables.

Su puntuación fue de 4,3.

- **Ophori:** es de tipo “Comunidad”.

Empresa de emprendimiento social, en el ámbito de los laboratorios de productos aromáticos y de limpieza en Rumanía.

El personal de producción está formado por personas con discapacidad.

Su misión es crear y adaptar puestos de trabajo para personas con discapacidad.

Su puntuación fue de 4,5.

ROSTO SOLIDÁRIO

- **Vintage por una causa:** es de tipo “Transformación”.

Es una marca de economía circular con compromiso social.

Se centra en la reutilización de residuos textiles y empodera a mujeres desempleadas mayores de 50 años.

Esto último lo consiguen mediante la creación de clubes de costura, la promoción del programa "De abuela a tendencia" y la creación de oportunidades de empleo.

Este punto es muy relevante, pues una de las consecuencias de la pandemia fue el aumento del desempleo, especialmente entre las mujeres.

Parte de sus ingresos se destinan a programas de inclusión social, educación y sensibilización sobre sostenibilidad y consumo consciente.

Su puntuación fue de 4,5.

- **La buena guía de compras:** es de tipo “Transformación”.

Ayuda a las personas a elegir productos más ecológicos y éticos, que apoyen el crecimiento de la responsabilidad social y los negocios éticos, así como una sociedad más sostenible y justa.

Su puntuación fue de 4.

- **ColorADD:** es de tipo “Transformación”.

Es un código con símbolos gráficos para cada color, que facilita a las personas daltónicas la identificación de los colores.

Así, contribuye a la integración social y bienestar de estas personas.

Su puntuación fue de 4,8.

- **AMAP:** es de tipo “Comunidad”.

Es una asociación basada en el compromiso mutuo entre productores/as y consumidores/as.

Sus principios fundamentales son fomentar la práctica de la agroecología, tratar los alimentos como un bien común y valorar las relaciones personales.

Esto contribuye a estrechar lazos y a proteger el medio ambiente, especialmente tras la pandemia.

Su puntuación fue de 4,6.

- **Too good to go:** es de tipo “Transformación”.

Es una app que combate el desperdicio de alimentos y permite a la gente pedir comida sobrante a precios reducidos.

Su puntuación fue de 4,6.

BUENAS PRÁCTICAS SOBRE GAMIFICACIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

✓ GAMIFICACIÓN

Los humanos siempre han disfrutado del juego, tanto de aquellos más simples como de otros más difíciles.

Los juegos permiten **crear entornos sociales**, posibilitando el **intercambio** de conocimientos y el **aprendizaje**.

Todos/as aprendemos de distintas formas, pero jugar es una de las formas más naturales y efectivas de hacerlo.

Sobre esta base, empecemos a hablar de gamificación.

La gamificación consiste en aplicar los principios y elementos del diseño de juegos a diferentes contextos.

Se inspira en los **elementos más estimulantes de los juegos** (por ejemplo, diversión y competitividad), integrándolos y entrelazándolos para **agilizar y fomentar la transmisión de conocimientos** (u otro objetivo deseado).

La gamificación usa estos elementos como forma de mejorar la implicación de la persona.

La gamificación tiene algunas **características definitorias**:

- Usa **elementos y mecánicas del diseño de juegos**, pero en contextos no lúdicos.

- Es un **método de aprendizaje** y/o desarrollo de competencias.
- Incluye **elementos tecnológicos, psicológicos** (motivacionales y de diversión), **estéticos y narrativos**.
- Crea **experiencias memorables**.
- Se usa en **diferentes contextos** como, por ejemplo: la **salud**, el **deporte**, la educación o los negocios, entre otros

En el **ámbito educativo**, la gamificación trata de introducir elementos creativos e innovadores de los juegos, para transformar una actividad poco emocionante en otra más estimulante.

Así, se motiva a los/as jóvenes a participar para adquirir y desarrollar habilidades y conocimientos.

Esto es lo que llamamos **aprendizaje basado en juegos**, una metodología de aprendizaje que **usa juegos existentes** que no se crearon con fines educativos, pero se adaptaron para ello.

El aprendizaje basado en juegos es el "uso intencionado de juegos y elementos de juego en el proceso educativo".

CRITERIOS Y TIPO DE JUEGOS

Para obtener buenas prácticas de gamificación, elaboramos este documento.

En este hay diferentes ejemplos de lo que se ha producido en los últimos años, en diferentes contextos.

Para ello, cada socio identificó prácticas que usaban la gamificación y las analizó, según los siguientes criterios (calificándolas de 1 a 5):

- **Temporalidad:** la práctica de gamificación o el juego existe desde hace, al menos, un año.
- **Sostenibilidad:** hay financiación para la práctica de gamificación/juego y sus perspectivas de futuro.
- **Inclusión:** la práctica de gamificación/juego es inclusiva y permite el acceso a personas en situación de vulnerabilidad.
- **Resultados:** hay información sobre los resultados del proceso de gamificación, incluidos los indicadores y objetivos alcanzados.
- **Innovación:** la práctica de gamificación/juego tiene un carácter innovador, mejorando la situación preexistente, aportando soluciones originales al sector en el que se aplica o transformando por completo la realidad anterior.
- **Replicabilidad:** se puede replicar la práctica de gamificación o los aspectos del juego en otros sectores o lugares, respetando el criterio de escalabilidad.

Para especificar mejor cada práctica, se elaboraron subcategorías en las que se caracteriza más el tipo de juego/práctica de gamificación:

- **Salas de escape** (o “escape rooms”, en inglés): es una modalidad de juego de desafío, toma de decisiones y resolución de problemas.

En esta modalidad, un grupo de jugadores/as están atrapados/as en una sala o lugar misterioso (virtual o físico), y tienen que resolver un enigma en menos de una hora.

Incluye diferentes pruebas que hay que superar, por ejemplo: rompecabezas, búsqueda de objetos ocultos, etc.

En general, el juego se desarrolla en un contexto específico, con una historia y una trama.

- **Juego de rol:** es una simulación o representación de un acontecimiento real.

En ella, los/as jugadores/as asumen papeles de personajes y crean narraciones.

El progreso del juego se produce siguiendo un conjunto predeterminado de reglas, aunque dentro de estas los/as jugadores/as pueden improvisar.

Las elecciones de los jugadores determinan la dirección que tomará el juego.

- **Puzle:** es un juego para ejercitar el cerebro encajando diferentes piezas.

Favorece el desarrollo de las capacidades cognitivas, la motricidad fina, la concentración y la resolución de problemas.

- **Quizz:** es un juego en el que los/as jugadores/as (individualmente o en equipo) intentan responder correctamente a preguntas.
En algunos contextos, también se usa para evaluar conocimientos o habilidades.
El Quizz puede ser temático o generalista.
- **Acción-aventura:** juegos que suelen utilizar el mundo del juego para la exploración y la interacción.
Estos juegos suelen incluir misiones, recompensas y posibles giros argumentales, sin una situación directa de ganar o perder.
Se caracterizan por la exploración de los escenarios, los puzzles y acertijos, y por centrarse en la narrativa.
- **Juego de mesa:** cualquier juego que se juega sobre un tablero, a menudo usando dados y piezas pequeñas.
Estas piezas se mueven o se colocan en un tablero (superficie de juego).
- **Otros.**

✓ ANÁLISIS CARTOGRÁFICO

Los socios puntuaron cada juego, según los 6 criterios del apartado anterior.

A continuación, presentamos la media de cada juego, separada por tipos de juegos o práctica de gamificación.

Varios de estos juegos se han creado de forma reciente.

Algunos de ellos ni siquiera tienen un año de antigüedad, por lo que tienen menos valoración en el criterio de temporalidad.

SALAS DE ESCAPE (“ESCAPE ROOMS”)

En el tipo de juego “Sala de escape” (“escape room”, en inglés), el juego físico “Escape Racism” obtuvo una puntuación de 4,5.

El juego virtual “Believe in Europe” obtuvo 3,3 puntos.

- **Escape Racism:** formato virtual.

Es un proyecto europeo donde se han desarrollado 10 salas de escape.

Dichas salas se usan en el ámbito de la educación no formal con jóvenes, especialmente aquellos/as con menos oportunidades.

Las historias y los escenarios están todos relacionados con diferentes tipos de discriminación (fronteras, esclavitud moderna, racismo, discapacidad y acoso escolar).

Presentan distintas formas de reflexionar sobre estos temas y de sumergirse, al mismo tiempo, en una historia de ficción.

Su puntuación fue de 4,5.

- **Believe in Europe:** formato virtual.

Es un proyecto europeo.

Su objetivo es promover la ciudadanía europea entre los/as jóvenes universitarios/as y darles a conocer los programas y oportunidades que las instituciones europeas les ofrecen.

El juego digital "Believe in Europe" tiene 5 salas de escape, ambientadas en diferentes contextos, como: la Comisión Europea, el Parlamento Europeo, el Defensor del Pueblo Europeo y el Banco Central Europeo, entre otros.

Su puntuación fue de 3,3.

JUEGOS DE ROL

El juego de rol "Math Royale" obtuvo 5 puntos.

Los demás juegos de rol obtuvieron entre 4,3 y 4,6 puntos.

- **Math Royale:** formato virtual.

Es un proyecto de gamificación para la asignatura de matemáticas, de 5º de Educación Primaria.

Su puntuación fue de 5.

- **Gammopoly:** formato físico.

Es un juego producido en el marco de un proyecto europeo.

Su objetivo es facilitar el acceso de las personas adultas a métodos innovadores de educación no formal, para desarrollar competencias clave para una mejor inserción en el mercado laboral.

En el juego, los participantes forman familias y toman decisiones vitales sobre cómo emplear su tiempo y alcanzar unos objetivos vitales.

Su puntuación fue de 4,6.

- **Psicólogo:** formato físico.

Es un juego de rol donde los/as jugadores/as desarrollan su capacidad de atención y de comunicación, y su memoria mientras se divierten.

Su puntuación fue de 4,5.

- **Juego de la Paz Mundial:** formato físico.

Es una simulación política práctica que ofrece a los/as jugadores/as la oportunidad de explorar la conectividad de la comunidad mundial mediante el prisma de las crisis económica, social y medioambiental, y la amenaza inminente de guerra.

Su objetivo es enseñar a niños/as y jóvenes la labor de la paz, con un punto de vista realista donde la paz se percibe como algo alcanzable por lo que luchar.

Su puntuación fue de 4,3.

- **Superbarrio:** formato virtual.

Usa estrategias de gamificación para implicar a la ciudadanía en el diseño del espacio público.

Como herramienta virtual de código abierto, Superbarrio amplía la audiencia potencial de los procesos de diseño participativo.

Su puntuación fue de 4,3.

- **Make a change:** formato físico.

Es una propuesta de 3 juegos de rol producidos en el ámbito de un proyecto europeo.

Su objetivo es promover el diálogo crítico sobre 3 retos globales actuales: el cambio climático, la migración y la seguridad alimentaria.

Su puntuación fue de 3,8.

PUZLES

Sólo se identificó el juego físico "Citizenship 4 Kids!", que obtuvo una puntuación media de 4.

- **Citizenship 4 Kids!:** formato físico.

Es un juego que enseña a los/as niños/as los valores de la ciudadanía, los derechos humanos, la igualdad y el medio ambiente.

También les enseña a luchar contra la injusticia y la discriminación.

Incluye diferentes juegos, como puzles, rompecabezas y sudokus.

Su puntuación fue de 3,8.

QUIZZ

En el tipo de juego “Quizz”, el juego físico "Emociones desafiantes" tuvo la media más alta (4,5 puntos).

El juego físico "Quizz Europa" tuvo la media más baja (3,8 puntos).

- **Emociones desafiantes:** formato físico.

Es un juego donde adivinamos y aprendemos las emociones.

Incluye un libro que habla de las emociones en el juego y da muchos otros ejercicios divertidos para hacer en familia.

Su puntuación fue de 4,5.

- **Juego de personalidad:** formato físico.

Es un juego educativo que desarrolla: la destreza, la empatía, la comunicación, la concentración, la creatividad, la atención, la imaginación, etc.

Su puntuación fue de 4,1.

- **Cuestionario sobre Europa:** formato físico.

Es un juego de preguntas y respuestas sobre Europa.

Su objetivo es promover el diálogo crítico en torno a 3 retos globales actuales: los Desafíos Globales, la Ciudadanía Global y la Sostenibilidad.

Su puntuación fue de 3,8.

ACCIÓN-AVENTURA

En el tipo de juego “Acción y aventura”, los 2 juegos obtuvieron la máxima puntuación.

- **Charlie y la fábrica de chocolate:** formato físico.

Es un juego creado para celebrar el centenario del escritor Roal Dahl.

Con este juego, los/as niños/as aprenderán más sobre la vida del escritor y su obra.

Su puntuación fue de 5.

- **Un mundo mejor:** formato físico.

Es una experiencia de gamificación, llena de sorpresas, emoción y expectación.

Fomenta el reto del cambio climático en niños/as.

Su puntuación fue de 5.

JUEGOS DE MESA

El juego de mesa físico "Go Goals" tuvo la media más alta (4,3 puntos).

El juego de mesa físico "Casa de Partida" tuvo la media más baja (3,5 puntos).

- **Go Goals!:** formato físico.

Su objetivo es animar a las generaciones más jóvenes a perseguir los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

El juego se desarrolla en un tablero con diferentes casillas, donde cada jugador/a mueve su ficha con la ayuda de los dados.

Cuando aterrizan en una casilla de los ODS, roban una carta y responden a una pregunta.

Todas las preguntas están relacionadas con los ODS.

Su puntuación fue de 4,3.

- **Act 4 Inclusion:** formato físico.

Es un proyecto europeo para ampliar y desarrollar las competencias de los/as educadores/as mediante habilidades relacionadas con el teatro de improvisación social.

El objetivo es crear espacios de educación no formal con una metodología desarrollada mediante el teatro, promoviendo herramientas personales para ofrecer resultados significativos en trastornos de ansiedad, depresión, baja autoestima y aislamiento social.

Su puntuación fue de 4.

- **Inside Hero:** formato físico.

Es un juego de mesa y, a la vez, una herramienta de desarrollo personal.

Este juego combina gamificación y auto-motivación para ofrecer una experiencia inmersiva a los/as jugadores/as.

Su puntuación fue de 4.

- **SIEP 2.0:** formato físico.

Es un juego de mesa para luchar contra el acoso escolar y el ciberacoso.

Su objetivo sensibilizar sobre la realidad de los jóvenes con discapacidad, combatir el acoso y ciberacoso, y promover la adquisición de habilidades sociales y cívicas.

Su puntuación fue de 4.

- **Gamification of employment:** formato físico.

Su objetivo es identificar, potenciar y evaluar las competencias transversales más significativas para promover la empleabilidad juvenil.

Esto se hace mediante juegos de mesa como herramienta facilitadora e integradora.

Todo ello incrementa la calidad en los métodos pedagógicos y genera más metodologías para usar con jóvenes, en general, y más específicamente con jóvenes con menos oportunidades o en riesgo de exclusión social.

Su puntuación fue de 4.

- **Playing 4 Soft Skills:** formato físico.

Pretende abordar las necesidades existentes en términos de competencias transversales.

Para ello, introduce la educación no formal y las herramientas digitales en el contexto de los/as proveedores/as de educación y formación profesional.

Así, se mejora la concienciación y la capacidad de los/as estudiantes para reconocer y desarrollar competencias transversales relevantes.

Su puntuación fue de 3,8.

- **Casa de Partida:** formato físico.

Su objetivo es contribuir a la concienciación crítica y a la implicación activa de los/as jóvenes en torno a las políticas europeas de Desarrollo Sostenible y Juventud.

Uno de los recursos desarrollados fue el juego pedagógico para explorar los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Su puntuación fue de 3,5.

OTROS

En los demás tipos de juego, el juego físico "Escuelab" tuvo la media de puntuación más alta (4,6 puntos).

El juego virtual "G.A.M.E." tuvo la puntuación más baja (3,8 puntos).

- **Escuelab:** formato físico.

Utiliza la experimentación y la diversión para que los/as niños/as aprendan.

Su puntuación fue de 4,6.

- **Gymkhana 5.0:** formato virtual.

Es un proyecto para extender la educación sobre el patrimonio europeo entre los/as jóvenes; en particular, entre

aquellos/as con menos oportunidades: refugiados/as e inmigrantes, personas con discapacidad, etc.

Esto se consigue mediante el desarrollo, la experimentación y la aplicación de herramientas educativas innovadoras, basadas en la gamificación.

Su puntuación fue de 4,1.

- **Re-Construct:** formato virtual.

Es una colección de recursos informáticos.

Incluye una app, que es un programa de intervención (auto-aplicable), cuyo resultado es la planificación de la vida de para integrar la situación de crisis e forma saludable.

Su puntuación fue de 4.

- **G.A.M.E.:** formato virtual.

El proyecto pretende apoyar a educadores/as y profesores/as, mejorando sus competencias en diferentes ámbitos del aprendizaje y la educación mediante la integración del uso del proceso de gamificación en la experiencia formativa.

Esto les ayudará a fortalecer su desarrollo profesional y hacer los programas más atractivos e interesantes.

El proyecto consiste en diversas actividades, como crear ejemplos de materiales didácticos sobre gamificación, y formar a profesores/as, educadores/as y estudiantes mediante la posibilidad de movilidad internacional.

Su puntuación fue de 3,8.

BIBLIOGRAFÍA

- ALAB: <https://www.alabpalermo.it/alab/?lang=en>
- AMAP, Associação pela Manutenção da Agricultura de Proximidade: <https://amap.movingcause.org/>
- Ancora Social: <https://ancorasocial.ro/>
- ColorADD: <https://www.coloradd.net/pt>
- COVIDA: <https://covidapp/>
- Datos verdes urbanos:
<https://www.greenurbandata.com/en/about/>
- FabLab: <https://fablabpalermo.org/>
- Giocherenda: <https://giocherenda.it/en/>
- HEMPER: <https://hemperstore.com>
- Laboratorios Zubi: <https://zubilabs.com/>
- La buena guía de compras:
<https://thegoodshoppingguide.com/>
- L'ESTOC: <https://www.lestoc.com>
- MBQ: <https://mbq.ro/>
- Mila Chemin: <https://www.facebook.com/mila.chemin/>
- Moara de hartie: <https://www.moaradehartie.ro/>
- Moltivolti: <https://moltivolti.org/en/>
- Ophori: <https://www.ophori.com/>

- Puente para miles de millones:
<https://www.bridgeforbillions.org/es/agencias-dedesarrollo-gobiernos/>
- RIFOLAB: <https://rifo-lab.com/en/pages/chi-siamo>
- Río Kemonia: <http://kemoniariver.com/>
- Robin Good: <https://robingood.es/>
- Sartoria sociale: <https://sartoriasociale.com/?lang=en>
- SYLVESTRIS <https://gruposylvestris.com/en/>
- Terradamare: <https://www.terradamare.org/>
- Tienda Cerca: <https://www.facebook.com/Tienda-Cerca-100910154913285/>
- Too good to go: <https://toogoodtogo.org/en>
- UtilDeco: <https://www.utildeco.ro/>
- Vintage por una causa: <https://vintageforacause.pt/>

✓ ENLACES A LOS JUEGOS

- Act 4 Inclusion: <https://act4inclusion.infoproject.eu/>
- Believe in Europe:
<https://readymag.com/u3061522735/3508379/>
- Casa de Partida: <http://par.org.pt/project/casa-de-partida/>
- Charlie y la fábrica de chocolate:
[https://ismaelgogutierrez.wixsite.com/chocolatefactory/proyec
to](https://ismaelgogutierrez.wixsite.com/chocolatefactory/proyecto)
- Citizenship 4 Kids!: <https://www.acegis.com/2021/05/jogo-educativo-aprende-os-direitos-da-crianca-abrincar/>

- Cuestionario sobre Europa: <https://rostosolidario.pt/triple-europe-game/europe-quiz-online/>
- Emociones desafiantes: <https://carturesti.ro/carte/provocarea-emotiilor-2330223>
- Escape racismo: <https://escaperacism.infoproject.eu/>
- Escuelab: <https://www.escuelab.es>
- G.A.M.E.: <https://www.gamifiedteaching.eu/>
- Gamification of employment: <https://www.gamificationofemployment.eu/>
- Gammopoly: <https://gammopoly.infoproject.eu/>
- Go Goals!: <https://go-goals.org/>
- Gymkhana 5.0: <http://gymkhana.infoproject.eu/>
- Inside Hero: <https://florinalalexandru.ro/insidehero/>
- Juego de la Paz Mundial: <https://worldpeacegame.org/>
- Juego de personalidad: <https://noriel.ro/joc-educativ-editura-dph-personality-game-provocari-din-viata>
- Make a Change: <https://rostosolidario.pt/triple-europe-game/triple-europe-game-online/>
- Math Royale: <https://quintohumanitas.wixsite.com/mathroyale>
- Playing 4 Soft Skills: <https://playing4softskills.eu/>
- Psicólogo: <https://jocuripentrucoopiimarisimici.blogspot.com/2011/07/psihologul.html>
- Re-Construct: <https://reconstruct.infoproject.eu/>

- SIEP 2.0: <https://siep2.0.infoproject.eu/>
- Superbarrio: <http://superbarrio.iaac.net/>
- Un mundo mejor: https://intef.es/wp-content/uploads/2021/04/40_EEI_unmundomejor_2021.pdf