

GAMES, YOUTH & LEARNING: CÓMO GAMIFICAR PARA MEJORAR LA INCLUSIÓN DE LOS/AS JÓVENES



ÍNDICE

GAMES, YOUTH & LEARNING: CÓMO GAMIFICAR PARA MEJORAR LA INCLUSIÓN DE LOS/AS JÓVENES.....	1
PROYECTO “GAMES, YOUTH & LEARNING”	3
✓ QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN	3
✓ POR QUÉ GAMIFICAR	4
✓ ENFOQUE DE LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE DE LOS/AS JÓVENES.....	5
DISCRIMINACIÓN Y JUVENTUD	6
✓ REALIDAD EN ESPAÑA.....	7
✓ REALIDAD EN PORTUGAL.....	9
✓ REALIDAD EN TURQUÍA.....	11
✓ REALIDAD EN ITALIA.....	12
BUENAS PRÁCTICAS.....	14
✓ ESCAPE RACISM.....	14
✓ ESPORTS - JUEGOS PARA COMPROMETERSE EN EL COLEGIO.....	14
✓ NEDEN OLMASIN (¿POR QUÉ NO?).....	15
✓ ACT 4 INCLUSION.....	15
ACTIVIDADES PROPUESTAS Y RECOMENDADAS	16

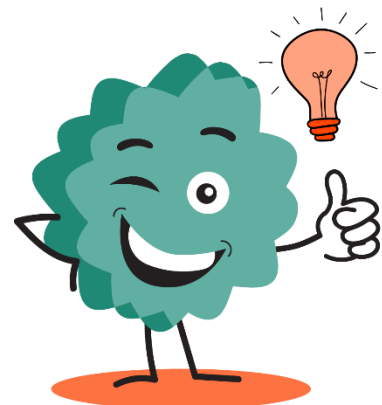
PROYECTO “GAMES, YOUTH & LEARNING”

✓ QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN

La gamificación es el **uso de técnicas propias de los juegos** en entornos que no son lúdicos.

Su principal objetivo es **aumentar la motivación** de los/as participantes.

A través de elementos como los retos, las recompensas y la competición, los/as jugadores/as se sumergen en un mundo alternativo, donde pueden sentir recompensadas sus habilidades y su aprendizaje adquiere sentido y valor.



Es una herramienta que puede utilizarse para **aprender contenidos**, pero también para **promover valores** como el respeto a la diversidad, la riqueza de la diferencia y la inclusión. La promoción de estos valores es muy importante en la juventud, en particular, y en la sociedad actual, en general.

Utilizando las técnicas de gamificación, el aprendizaje basado en juegos y los juegos serios podemos intentar que los/as jóvenes participen de forma activa en sus comunidades, pues estas técnicas pueden aumentar su motivación.

En la gamificación aumentan tanto la **competición** como la **cooperación**: de hecho, la competición se ve como algo positivo,

pues se controla en lugar de usarse para ganar poder, y motiva a los/as jugadores/as.

Hay muchas formas de usar la gamificación y también hay una amplia gama de herramientas que pueden ser de utilidad, cuando intentamos educar y promover los valores de la inclusión y la diversidad. Estas herramientas pueden ser virtuales o sin Internet: se pueden usar juegos al aire libre, videojuegos, juegos de roles, deportes, simulaciones... La lista es interminable.

✓ **POR QUÉ GAMIFICAR**

Hoy en día es necesaria una renovación del sistema educativo y la extensión de nuevas metodologías educativas, hacia una mayor implicación del alumnado en su aprendizaje.

En este sentido, la gamificación puede desempeñar un gran papel: aprender jugando suele relacionarse con la motivación, pero, ¿por qué es esto tan importante en la gamificación?

Podemos explicarlo a través de 3 factores esenciales:

- **Autonomía:** tener el control de tu propio destino te impulsa más al éxito. Si estás al mando, trabajarás más duro y te mantendrás comprometido/a con tus metas más tiempo.
- **Valor:** Dar valor a una actividad e interesarte por el tema te ayuda a aumentar los niveles de motivación.
- **Competencia:** Cuando dominas una habilidad o competencia, es más probable que sigas con ella. Hay una correlación entre la percepción que tiene un/a joven de su destreza y su deseo

de dedicarse a ciertas actividades: las personas que valoran más la habilidad natural que el esfuerzo tienden a abandonar más rápidamente.

La gamificación usa nuestra motivación intrínseca (beneficio o disfrute personal) y extrínseca (factores como las recompensas o las notas) para mejorar las actividades diarias o tareas concretas.

✓ ENFOQUE DE LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE DE LOS/AS JÓVENES

El compromiso cívico y la participación de los/as jóvenes están determinados por diversos factores: la escuela, la familia, los/as compañeros/as, las asociaciones y los medios de comunicación, entre otros. que requiere más consideración y reconocimiento.

En un mundo cada vez más desafiante, donde los/as jóvenes tratan de adquirir nuevas competencias e información, hay una mayor necesidad de fomentar medios innovadores para obtener dicha información y para aprender permanentemente.



La gamificación es uno de esos medios para crear un nuevo enfoque del progreso educativo, mediante un sistema basado en la recompensa y la satisfacción por un resultado posible; el estímulo aumenta la motivación para

lograr una tarea y también durante todo el proceso para llegar al resultado (creando, así, un entorno de aprendizaje óptimo).

DISCRIMINACIÓN Y JUVENTUD

Desde una perspectiva amplia, analizar la discriminación entre los/as jóvenes puede ser controvertido: algunos/as pueden argumentar que las sociedades contemporáneas son más inclusivas que nunca, otros/as dirán que estamos en 1 de los períodos más difíciles de los últimos tiempos...

Ambas afirmaciones pueden tener algo de razón.

De hecho, no se puede negar que en la actualidad ha habido un **empoderamiento de las personas que más comúnmente se sienten discriminadas** (estadísticamente), lo que ha generado algunos avances.

No obstante, esto no significa que estemos cerca de alcanzar un escenario ideal.

En realidad, este problema sigue estando muy presente y corremos el riesgo de que empeore, dada su correlación con un contexto de: crisis socioeconómica, inmigración, auge de discursos de odio e ideas de extrema derecha, etc.

La Unión Europea, como institución, también está muy interesada en promover los principios de igualdad y no discriminación.

Esto es así porque 1 de sus valores fundamentales es el derecho a la igualdad de trato, que también está presente en la legislación formal europea.

No obstante, parece que cada vez hay más movimientos y organizaciones que desempeñan un papel muy activo en la lucha por romper estas barreras.

En este sentido, no podemos quitar importancia a la sociedad cívica transnacional: este proyecto también se incluye en este contexto.

Aunque estos programas e iniciativas puedan carecer de fuerza vinculante, lo compensan con su creatividad y su capacidad para implicar y movilizar a muchas personas.

✓ REALIDAD EN ESPAÑA



En España, aunque la sociedad está incrementando sus actitudes positivas hacia la diversidad y la situación de los colectivos discriminados está mejorando, todavía queda un largo camino hasta que podamos decir que tenemos una sociedad basada en la equidad y la libertad.

Según estudios del Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS), los **colectivos que más discriminación han manifestado** son aquellos con **menos recursos económicos**.

En el ámbito del **acceso a un puesto de trabajo**, el grupo más afectado es el de las **mujeres** (discriminación de género) y el de la **minoría gitana** (discriminación étnica).

Hay una gran diferencia entre la discriminación percibida y la discriminación como experiencia directa:

- En la **discriminación percibida**, la basada en el **origen étnico** es la más común.
- En la **experiencia directa**, las **mujeres** son el grupo que más discriminación ha sufrido, basada en el sexo, la edad y la apariencia física.

Otro colectivo altamente discriminado es el **colectivo LGTBI+**, que sufre desigualdades basadas en la orientación sexual o identidad de género.

Este colectivo presenta un alto grado de discriminación en el **ámbito laboral y social**.

La aceptación de la diversidad es cada vez mayor en la sociedad española (maternidad en solitario, cambio de género, matrimonio entre personas del mismo sexo, etc.), pero se han detectado avances en la discriminación por razón de **religión**, siendo desaprobada y discriminada la musulmana, a nivel laboral y social.

Es necesario aumentar la concienciación y sensibilización de la población para promocionar la diversidad, a lo que puede contribuir el fomento de una educación basada en la empatía y la visibilización de las situaciones de desigualdad.

Es destacable el caso de los/as **jóvenes**, que sufren discriminación a nivel **laboral** y también en el **acceso a la vivienda**.

Estos/as pueden experimentar una **discriminación múltiple** (2 o más tipos de discriminación), lo que genera una discriminación mayor.

Esto significa que los/as jóvenes son un grupo vulnerable en cuanto a sufrir desigualdades, aunque también suelen ser quienes más conscientes son y más luchan contra estas.

✓ REALIDAD EN PORTUGAL



Aunque la sociedad portuguesa sigue la corriente general de la era moderna hacia la tolerancia y la inclusión, el número de jóvenes que se han sentido discriminados/as sigue superando al de los/as que no.

Según un estudio (2021), el 54% de las personas jóvenes se han sentido discriminadas; esta cifra es aún más preocupante en las mujeres, con un 65% frente al 42% de la población masculina.

Los 4 tipos de discriminación señalados en dicho estudio fueron: apariencia física, sexo, edad y orientación sexual.

Esta realidad se correlaciona con el porcentaje de jóvenes que han intentado acabar con sus propias vidas (23%), que se han autolesionado de forma intencionada (12%) o que han sufrido trastornos alimentarios (5%).

Así, podemos concluir que la discriminación es un tema más prominente en la población femenina, reforzando la discriminación de género presente en la mentalidad de la sociedad.

De hecho, el porcentaje de mujeres que se han sentido discriminadas es 3 veces mayor al de hombres, en todos los tipos de discriminación; además, más de un tercio de mujeres afirman haberse sentido discriminadas únicamente por razón de sexo.

La violencia y el acoso, formas más graves de discriminación, también son más frecuentes en las mujeres.

Los/as jóvenes de Portugal tienen la sensación de que, aunque la sociedad portuguesa se presenta como inclusiva, lo cierto es que aún existen algunos problemas subyacentes y discriminaciones “ocultas”.

No obstante, somos optimistas de cara al futuro, pues la tendencia ha sido que los prejuicios injustificados de larga duración se van superando poco a poco (sobre todo, teniendo en cuenta que la población civil se hace oír cada vez más y está más empoderada).

Aún queda camino por recorrer y depende de nosotros/as seguir remando hacia esa dirección.

✓ REALIDAD EN TURQUÍA



Aunque está prohibida en muchos convenios internacionales y legislaciones nacionales, la discriminación es un fenómeno que se da con frecuencia.

Según el registro oficial (2022), Turquía acoge a 3.762.385 **personas refugiadas** de diferentes países, lo que se ha convertido en un punto de **discriminación relacionada con la etnicidad**: los grupos políticos acusan al gobierno de acoger a demasiadas personas sin tener las infraestructuras necesarias. Con el tiempo, dichos/as refugiados/as se ha convertido tanto en instrumentos como en víctimas de discriminación.

Cuando se pregunta a las personas entrevistadas si hay o no **discriminación basada en creencias religiosas**, se observa que las respuestas son casi iguales a las de la discriminación étnica.

Otro hallazgo importante, obtenido a partir de la investigación de campo (y que invita a reflexionar) es que hay un gran grupo de personas que tienen la firme opinión de que no existe discriminación contra las mujeres.

En concreto, el 41,64% de las personas entrevistadas piensa que nunca hay discriminación contra la mujer.

Otro grupo en el que es común la opinión de que se les discrimina es el **colectivo LGTB+**.

En particular, el 36,28% de los/as entrevistados/as afirma que a las personas del colectivo LGTB+ se les discrimina siempre o casi siempre.

El último tema que se considera causa de discriminación es la **política**.

El 42,02% de las personas entrevistadas opina que en Turquía siempre o casi siempre se discrimina por motivos políticos.

✓ REALIDAD EN ITALIA



En Italia, millones de personas siguen siendo discriminadas por muchos motivos: orientación sexual, etnia, religión, sexo, etc.

La discriminación puede adoptar muchas formas: insultos, denegar el acceso a servicios básicos,

violencia, exclusión social, etc.

En 2020 se denunciaron **más de 800 actos de violencia**, perpetrados por motivos racistas y xenófobos.

Ese mismo año, la mayor parte de la violencia de odio estuvo motivada por el **color de piel** o el **origen**; sin embargo, también se registraron actos de violencia por motivos de **discapacidad**, **orientación sexual** y **sexo**.

De hecho, en 2020, la policía italiana registró casi 200 actos de violencia contra personas con discapacidad.

En definitiva, aunque estas cifras sólo representan los delitos denunciados, es innegable el aumento de los delitos de odio denunciados.

El Instituto Europeo de la Igualdad de Género publicó el informe “Índice de Igualdad de Género 2020”, que es el índice que mide los avances en materia de igualdad de género en Europa desde 2013.

Este Índice de Igualdad de Género investiga 6 áreas principales: empleo, salarios, educación, tiempo, posiciones de poder y riqueza. También tiene en cuenta otros factores como: la familia de origen, el nivel educativo, el país de nacimiento y la edad.

Italia ocupa el puesto 14 de la Unión Europea en el Índice de Igualdad de Género.

Algunos indicadores ayudan a comprender que la discriminación se da en distintos ámbitos:

- Una mujer en Italia gana, de media, 1.991€ al mes, frente al salario medio de 2.610€ de los hombres.
- Una mujer italiana dedica 4 veces más tiempo a las tareas domésticas y a cocinar que los hombres.
- El 51% de las mujeres en Italia ha sufrido acoso sexual.

Los y las jóvenes sufren esta forma de discriminación y hay que darles herramientas para combatirlas; estos/as jóvenes están especialmente expuestos/as en las zonas rurales.

BUENAS PRÁCTICAS

✓ **ESCAPE RACISM**

Es un proyecto Erasmus+, cofinanciado por la Comisión Europea, que trata de dar respuesta al odio y a la discriminación en Europa. Este proyecto utiliza metodologías innovadoras basadas en la gamificación, como la sala de escape (o “*escape room*”).

El objetivo principal de nuestro proyecto es construir sociedades inclusivas, donde los/as jóvenes:

- Promuevan el respeto a los Derechos Humanos.
- Combatan el racismo y la discriminación.
- Actúen como multiplicadores/as para sus iguales.

Para saber más de este proyecto, puedes visitar el siguiente [enlace del proyecto “Escape Racism”](#).

✓ **ESPORTS - JUEGOS PARA COMPROMETERSE EN EL COLEGIO**

Fue un proyecto cofinanciado por la Comisión Europea, cuyo objetivo era popularizar los deportes electrónicos (o “*e-sports*”, en inglés) como herramienta para involucrar a los/as estudiantes con diversas capacidades de aprendizaje en el colegio.

El consorcio del proyecto hizo una investigación y reunió las mejores prácticas para crear un manual: con él, los colegios pueden organizar torneos de juegos/deportes electrónicos en los colegios.

Para saber más de este proyecto, puedes visitar su página web, a través del [enlace del proyecto eSports](#).

✓ **NEDEN OLMASIN (¿POR QUÉ NO?)**

Es un juego educativo, desarrollado por la Unidad de Estudios Infantiles de Bilgi, cuyo objetivo es que los/as niños y niñas hablen sobre la igualdad de género.

Hay 2 versiones de este juego: en formato físico, como juego de mesa, y en formato digital.

El objetivo del juego, en ambos formatos, es que los/as niños y niñas hablen entre ellos/as y tomen conciencia de las situaciones sexistas en diferentes entornos (por ejemplo, el colegio, la casa, el trabajo, etc.), y que transformen dichas situaciones con un enfoque no sexista.

✓ **ACT 4 INCLUSION**

Es un proyecto destinado a ampliar y desarrollar las competencias de los/as educadores/as mediante habilidades relacionadas con el uso del teatro de improvisación social.

La idea es aumentar la calidad de los métodos pedagógicos y tener más metodologías para usar con personas con necesidades especiales.

La metodología creada dentro de este proyecto es un juego de mesa, formado por tarjetas de acción que se crearon para desarrollar las competencias personales de los/as jugadores/as. Además, el proyecto pretende aumentar el uso de la educación no formal en el ámbito de la educación de personas adultas. Para saber más de este proyecto, puedes visitar su página web, a través del [enlace del proyecto Act 4 Inclusion](#).

ACTIVIDADES PROPUESTAS Y RECOMENDADAS

Al planificar un proyecto de gamificación hay que tener en cuenta aspectos como: el grupo objetivo al que queramos ayudar, sus dificultades y discapacidades, los objetivos y resultados esperados del juego, y, por último, las técnicas necesarias para desarrollar sus competencias.



El juego debe ser accesible para todo el mundo, incluidas las personas con discapacidad, y también debe adaptarse a distintos tipos de discriminación (por ejemplo, por género, etnia, religión, etc.).

Tras decidir el grupo objetivo, debemos crear el juego introduciendo las habilidades que tendrán que desarrollar los/as jugadores/as.

Algunos ejemplos son: la empatía, la comunicación, la autoexpresión, la formación de equipos, las habilidades digitales, la cooperación y la competición.

Respecto a la competición, los juegos pueden evocar formas negativas de competir, desviando la atención de los/as jugadores/as de disfrutar.

En este sentido, el juego debe diseñarse de forma que promueva los valores que los/as jugadores/as adquirirán mediante a través de este. Así, la competición se verá de forma positiva y se usará como motivación para alcanzar el objetivo del juego.

Es muy importante validar los resultados para poder ver si las herramientas y metodologías desarrolladas abordan los objetivos con éxito.

Para validar el éxito, un/a tutor o tutora puede hacer actividades de seguimiento y evaluación; así, puede comprender si los/as jugadores/as necesitan otro periodo de aprendizaje o si desarrollan de forma plena las habilidades que el juego pretendía.

Te sugerimos que uses estas recomendaciones, centrándote en las condiciones y características particulares de tu grupo objetivo, y en el desarrollo de tus propias metodologías y herramientas de gamificación.