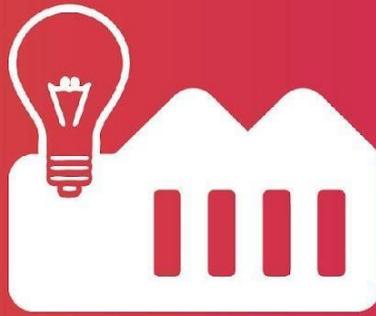




Co-funded by  
the European Union



**THE FACTORY  
OF IDEAS**

Project number: 2021-1-ES02-KA220-YOU-000028576

# **BUENAS PRÁCTICAS EN EMPRENDIMIENTO SOCIAL Y GAMIFICACIÓN VIRTUAL COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA**



**CEIPES**

**ROSTO  
SOLIDÁRIO**

**aspaym**  
castilla y león

**GAMA INSTITUTE**  
Sânatate, Educație, Cercetare

**BB  
&R**  
BIDERBOST  
BOSCAN  
ROCHIN

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## Índice

### **Buenas prácticas en emprendimiento social**

1. Emprendimiento social	3
2. Criterios y tipo de juegos	3
3. Emprendedor social	5
3.1. Por ASPAYM	5
3.2. Por BB&R	7
3.3. Por CEIPES	9
3.4. Por GAMMA	14
3.5. Por ROSTO	16
4. Bibliografía	19

### **Buenas prácticas sobre gamificación virtual como herramienta**

1. Gamificación	21
2. Criterios y tipo de juegos	22
3. Análisis cartográfico	24
3.1. Sala Scape	24
3.2. Juego de rol	25
3.3. Puzzle	27
3.4. Quizz	27
3.5. Acción-Aventura	28
3.6. Juego de mesa	29
3.7. Otros	32
4. Bibliografía	34

# Buenas prácticas de emprendimiento social

## 1. Emprendimiento social

El emprendimiento social se define como un "liderazgo catalizador" que provoca un cambio social orientado a abordar las preocupaciones de la sociedad (Muralidharan & Pathak, 2018). Estas empresas tienen cada objetivo principal centrado en generar impacto social. Por el contrario, este tipo de iniciativas rara vez son visibles o reconocidas por la sociedad. Sin embargo, no debemos oblitara el creciente nivel de relevancia que han ido adquiriendo las últimas décadas.

Por ejemplo, la Rusia moderna, al determinar la matriz institucional de la gestión social en las economías de la región, llevó a cabo la mayor evolución positiva en la formación de la economía social de mercado (Yankovskaya, et al., 2021). Básicamente, si comparamos el índice del nivel de digitalización de una economía con su nivel de pobreza, podemos observar que florecen las disparidades entre los Estados europeos.

## 2. Criterios y tipo de juegos

Con el objetivo de obtener un conjunto de buenas prácticas de emprendimiento social elaboramos este documento, con diferentes ejemplos de lo que se ha producido en los últimos años, en diferentes contextos. Para ello, cada uno de los socios trazó e identificó un conjunto de prácticas que utilizaban el entrepreneurship social y las analizó de acuerdo con los siguientes criterios, calificándolas de 1 a 5:

- Temporalidad - La puesta en marcha existe durante 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 - Se dispone de información sobre los resultados de la puesta en marcha, incluidos los indicadores y objetivos alcanzados.
- Innovación - La start-up 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 - Es posible replicar la start-up en otros sectores o lugares, cumpliendo el criterio de escalabilidad.

Para especificar mejor cada práctica identificada, se elaboró una subcategoría en la que se caracteriza más específicamente 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.

### 3. Empresario social

Como se ha explicado anteriormente, los socios calificaron a cada uno de los emprendedores sociales siguiendo los 6 criterios. Ahora, presentaremos la media de cada entrepreneur, separada por tipo de start-up.

Es importante mencionar que varias de estas start-ups han sido creadas recientemente, algunas ni siquiera tienen un año de vida, por lo que han adquirido una valoración inferior en el criterio de temporalidad.

#### 3.1. Por ASPAYM

ASPAYM eligió cinco start-ups, de las cuales la mejor valorada (Robin Good) obtuvo 4,6/5 y la peor (COVIDA) 3/5 debido a su escasa sostenibilidad.

ASPAYM			
PUESTA EN MARCHA	TIPO	DESCRIPCIÓN	PUNTUACIÓN
<b>COVIDA</b>	Comunidad	COVIDA es una app que se desarrolló durante la primera fase de la pandemia y que ayuda a poner en contacto a las personas más vulnerables al coronavirus con voluntarios dispuestos a ayudarles a comprar víveres, medicamentos o cualquier otra necesidad que puedan presentar.	3
<b>Laboratorios Zubi</b>	Transformación	Zubi Labs es una organización de emprendedores que ayuda a crear e impulsar nuevas empresas con un impacto positivo. Durante la pandemia, creó diferentes iniciativas y acciones, como Zubi Help, que quiso ofrecer ayuda a aquellas empresas que se vieron afectadas por la crisis económica provocada	4,1

		por el virus. Por ejemplo, Zubi GO ofreció un servicio de suministro de alimentos durante el cierre. Otro ejemplo es Trobatea, una app y web que ofrecía buenas actividades y planes para hacer con los niños en casa.	
<b>ROBIN BUENO</b>	Transformación	RobinGood es una distribuidora de productos alimentarios con conciencia social. Impulsan el empleo de personas con riesgo de exclusión y colaboran con multitud de proyectos del sector alimentario. Durante la pandemia, lanzaron una campaña de crowdfunding con la granja Can Roger, para transformar leche ecológica en queso, y evitar así tirar la leche que el mercado no podía asumir por la crisis.	4,6
<b>MILA CHEMIN</b>	Sin ánimo de lucro	Mila Chemin es una marca de moda. Durante la pandemia, talioraron las mascarillas transparentes para hacerlas inclusivas a las personas que necesitan leer los labios. Son vitales para las personas con deficiencias auditivas, sordera o autismo.	3,8
<b>TIENDA CERCA</b>	Comunidad	Tienda Cerca es una iniciativa que surgió durante el primer bloqueo de la pandemia del Coronavirus, para impulsar el comercio local y aquellas pequeñas empresas que no pudieron sobrevivir a la crisis. Conectaba a los consumidores con sus tiendas locales para comprar por Internet y organizar la entrega.	3,3

### 3.2. Por BB&R

En la selección BB&R podemos ver que la puntuación más alta es de 5/5 y la más baja de 4,8.

BB&R			
PUESTA EN MARCHA	TIPO	DESCRIPCIÓN	PUNTUACIÓN
<b>HEMPER</b>	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. Bolsos fabricados en Nepal que contribuyen a la nueva "Slow Fashion".	4,8
<b>L'ESTOC</b>	Comunidad	Este proyecto diseña muebles con materiales reciclados y trabaja con discapacitados mentales. No sólo contribuyen a frenar el cambio climático, sino que también ayudan a borrar el estigma de las discapacidades mentales. Con sede en Barcelona.	5
<b>SYLVESTRIS</b>	Sin ánimo de lucro	"Nuestra misión es llenar el mundo de árboles, crear un entorno más verde y saludable trabajando con personas desfavorecidas o en riesgo de exclusión social. Plantamos oxígeno..."	5
<b>PUENTE PARA MILES DE MILLONES</b>	Transformación	"Innovación para todos. Crear un mundo en el que cualquier persona, independientemente de su raza, sexo, ubicación o procedencia, pueda tener la oportunidad de convertirse en empresario." Esta empresa ayuda a otras empresas a impulsar la	5

		diversidad en sus proyectos, entre otros objetivos.	
<b>DATOS VERDES URBANOS</b>	Comunidad	"Inteligencia ambiental para ciudades saludables. Herramientas informáticas para facilitar la toma de decisiones y la priorización de estrategias contra el cambio climático".	4,8

### 3.3. Por CEIPES

La organización italiana eligió 8 start-ups en las que la más alta (Moltivolti) obtuvo una puntuación de 4,1 y la más baja (Terradamare) de 3,5, debido a su baja inclusión.

<b>CEIPES</b>			
<b>START-UPS</b>	<b>TIPO</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTUACIÓN</b>
<b>MOLTIVOLTI</b>	Comunidad	La descripción de Moltivolti en su página web describe una empresa social basada en la relación, así como un laboratorio para la creación de una nueva sociedad a través del conocimiento mutuo y el intercambio. Esta empresa social ofrece una actividad de restauración, promoviendo sabores y platos de diferentes países, así como un espacio de co-working, en el centro de la zona de Ballarò, un barrio multicultural del centro histórico de Palermo. La cocina y la comida se convierten en medios para promover y practicar la diversidad, la inclusión, la integración y la interacción, contribuyendo al	4,1



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		desarrollo de las personas y del barrio.	
<b>SARTORIA SOCIALE</b>	Comunidad/Sin ánimo de lucro	Sartoria Sociale es una pequeña empresa social con sede en Palermo que promueve desde 2012 la inclusión profesional y social a través de la sastrería y las prácticas de economía circular. Esta organización incorpora la sostenibilidad en el ámbito de la moda, la promoción de la singularidad a través de la sastrería, el reciclaje creativo y las cuestiones sociales, ofreciendo cursos, oportunidades de ocupación y voluntariado a personas que necesitan un entorno protegido. Su filosofía se centra en dar a las personas la oportunidad de aprender habilidades de sastrería y de convivir con personas de diferentes orígenes, luchando contra la soledad y la exclusión social, así como apoyando a otras personas en el desempeño de sus tareas.	3,6
<b>GIOCHERENDA</b>	Comunidad	Giocherenda nació gracias a la iniciativa de un grupo de jóvenes emigrantes residentes en Palermo (Italia). De hecho, este grupo está compuesto por personas de origen inmigrante procedentes de Guinea, Mali, Gambia, Burkina Faso y Marruecos, lo que ofrece una oportunidad heterogénea y	4

		<p>multicultural para el desarrollo de productos y la promoción del conocimiento mutuo y de otras culturas. La idea de abrir una empresa social surgió cuando los fundadores estaban en la escuela o en centros de acogida, con el objetivo de empoderar a las personas a través de un modelo de negocio innovador y democrático. La tienda Giocherenda es tanto física como online, y ofrece la oportunidad de comprar juegos artesanales y productos textiles, todos ellos producidos a partir de la creatividad de los fundadores y mezclando sus culturas.</p>	
<b>ALAB</b>	Sin ánimo de lucro/Transformacional	<p>ALAB es una red de asociaciones de artistas y artesanos independientes, con más de 250 miembros. La asociación nació en 2010 con el objetivo de crear una red para la promoción del arte y la artesanía. ALAB promueve la participación activa de sus miembros potenciando el trabajo artesanal, en el que las habilidades manuales y el intelecto desempeñan un papel crucial en todo el ciclo de producción. La artesanía artística es un recurso económico fundamental, y gracias a esta toma de conciencia ALAB inició un</p>	3,8

		<p>camino de renacimiento del centro histórico de Palermo, creando una amplia red de microeconomías y proponiéndose como motor del desarrollo sostenible de la ciudad. ALAB también ha creado un itinerario para que ciudadanos y turistas descubran la autenticidad del arte local, haciendo hincapié en el aspecto ético de la producción.</p>	
<b>RIFOLAB</b>	Transformación	<p>Nacida en 2018, Rifòlab apoya los Objetivos de Desarrollo Sostenible a través de su actividad empresarial, reciclando fibras ya utilizadas para fabricar nuevos tejidos con los que diseñan y producen ropa. Este proceso regenerativo hace que la empresa esté en las antípodas de la moda rápida, ya que vende mediante preventa evitando la sobreproducción y el desperdicio de recursos; además, la sostenibilidad de este proyecto está garantizada por el hecho de que todas las fibras son 100% regeneradas y que no han explotado ningún tipo de recurso nuevo. Además, la producción está totalmente arraigada en el contexto local y cada paso de la cadena de producción se realiza en un radio de 30 kilómetros: estas características contribuyen al</p>	4

		desarrollo de la comunidad local y a un uso modesto de los recursos, ya que los transportes son limitados.	
<b>FABLAB</b>	Comunidad	Los FabLabs (laboratorios de fabricación) proporcionan a la comunidad de creadores y creativos locales, o a los ciudadanos locales, la oportunidad de desarrollar y transformar la idea en un proyecto real, compartiendo el modus operandi dictado por la fabcharter, así como la oportunidad de aprender y compartir metodologías y conocimientos en un lugar físico que proporciona conocimientos, know-how y maquinaria adecuada. FabLab desarrolla su actividad en la zona de Palermo según los principios del diseño abierto entre iguales y el código abierto, actuando como red educativa, incubadora y habilitador social. Fablab Palermo ofrece a sus asociados una amplia gama de actividades digitales: corte y grabado por láser, modelado 2D y 3D, prototipado e impresión 3D, impresión y corte de vinilo, termoformado, tomas aéreas con drones, escaneados y renderizado 3D, programación y Electrónica.	3,6
<b>TERRADAMARE</b>	Comunidad	Terradamare es una empresa social turística formada por un grupo de expertos en el sector	3,5

		<p>artístico, social, turístico y web que opera en el área de Palermo, promoviendo sistemas de redes de apoyo al turismo. A través de su actividad, Terradamare tiene como objetivo enriquecer la oferta turística de Palermo mediante la creación de un "contenedor" innovador, basado en la integración entre la hospitalidad sostenible y una amplia gama de ocasiones ,tales como itinerarios turísticos, cursos, talleres y eventos con el fin de valorizar el patrimonio histórico, artístico, cultural, así como desarrollar y promover el turismo cultural.</p>	
<b>RÍO KEMONIA</b>	Transformación	<p>Kemonia River es una startup innovadora de orientación social que se dedica al desarrollo, producción y comercialización de ODLA, un hardware de escritura musical informatizada. Se trata de una interfaz de uso intuitivo caracterizada por la presencia de un "pentagrama en relieve" (Patente Pendiente) que hace accesible el dispositivo a personas invidentes que pueden, por primera vez en la historia, escribir música de forma autónoma sin recurrir al braille. Este hardware libera al usuario de depender del uso del ratón y de la complicada navegación entre ventanas,</p>	4

		<p>iconos, menús y submenús típica del software de notación. Al hacer que un pentagrama esté físicamente disponible para ser pulsado directamente, ODLA devuelve al usuario músico a su experiencia real y tradicional de escritura musical, liberándole del uso de interfaces imperfectas como los teclados MIDI, QUERTY, ratones, BRAILLE, y cumpliendo así plenamente el requisito fundamental que define una interfaz de usuario en informática, que es el de la experiencia humana.</p>	
--	--	--	--

### 3.4. Por GAMMA

GAMMA elige 5 start-ups, donde la puntuación más baja se encuentra en 4,3 y la más alta en 5.

GAMMA			
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN	PUNTAJACIÓN
<b>MOARA DE HARTIE</b>	Comunidad	La Asociación de Molinos de Papel puso en marcha y desarrolla el Conjunto Molino de Papel - Pueblo Artesano de Comana (condado de Giurgiu, en las inmediaciones de Bucarest), que acoge 10 talleres creativos que extraen su esencia de los oficios practicados en la aldea tradicional rumana: tejido de guerra, transformación de la caña y el junco, herrería, alfarería y cerámica, carpintería, cocina tradicional, molino de piedra y panadería, pero también fabricación artesanal de papel, impresión manual y encuadernación.	4,3
<b>MBQ</b>	Transformación	MBQ [Mesteshukar ButiQ] es una empresa social con sede en Bucarest que trabaja para revalorizar la artesanía tradicional romaní. Este patrimonio cultural puede contribuir a cambiar las actitudes hacia los gitanos y ofrecer una oportunidad para ayudar a las familias a escapar de la pobreza extrema en la que viven muchos de ellos. Con el apoyo de la Asociación Romaní de la Fundación ERSTE, MBQ [Mesteshukar ButiQ] ha revisado muchas de estas artesanías tradicionales y ha desarrollado colecciones actualizadas en colaboración con diseñadores internacionales y locales. Ha sido un viaje continuo de casi 5 años, y estamos orgullosos de presentar una colección de	4,6

		productos artesanales, sus creadores y sus historias.	
<b>UTILDECO</b>	Sin ánimo de lucro	Empleo para jóvenes con discapacidad, procedentes del sistema de protección de la infancia o de familias con problemas.	5
<b>ANCORA SOCIAL</b>	Sin ánimo de lucro	Ancora Social es una empresa social que presta servicios especializados de RRHH para la integración laboral de personas de colectivos vulnerables.	4,3
<b>OPHORI</b>	Comunidad	Empresa de emprendimiento social, en el ámbito de los laboratorios de productos aromáticos y de limpieza en Rumanía, donde todo el personal de producción está formado por personas discapacitadas. Nuestra misión es crear y adaptar puestos de trabajo para personas con discapacidad. La transformación del estatus de asistencia social en contribuyente al presupuesto del Estado aporta grandes y continuos beneficios a toda la sociedad, tanto económicos como relacionados con el bienestar de todos.	4,5

### 3.5. Por ROSTO

ROSTO tiene 5 startups en donde la puntuación más alta es la de ColorADD con un 4,8 y la más baja un 4 de The Good Shopping Guide.

ROSTO			
NOMBRE	TIPO	DESCRIPCIÓN	PUNTUACIÓN
<b>VINTAGE POR UNA CAUSA</b>	Transformación	Vintage for a Cause es una marca de economía circular con compromiso social, centrada en la reutilización de residuos textiles a través del upcycling, al tiempo que empodera a mujeres desempleadas mayores de 50 años (mediante la creación de clubes de costura, la promoción del programa de talleres "De abuela a trendy" y la creación de oportunidades de empleo). Este punto es muy relevante, mereciendo aún mayor énfasis si tenemos en cuenta que una de las consecuencias de la pandemia del covid-19 fue el aumento del desempleo, especialmente entre las mujeres. Parte de los ingresos de Vintage se destinan a invertir en programas de inclusión social, educación y sensibilización sobre sostenibilidad y consumo consciente.	4,5
<b>LA BUENA GUÍA DE COMPRAS</b>	Transformación	The Good Shopping Guide - Ethical Comparison Site, 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. En una fase post-pandémica, que ha provocado un cambio en la forma de comprar y en la que la gente está más alerta y concienciada sobre los problemas sociales, La Guía de la Buena Compra se convierte en un importante aliado en las	4

		decisiones que tomamos sobre qué y a quién compramos, ayudándonos en la transición hacia un mundo socialmente más justo.	
<b>COLORADD</b>	Transformación	ColorADD es un código con símbolos gráficos para cada color y facilita a los daltónicos la identificación de los colores, contribuyendo así decisivamente a su integración social y bienestar. Los colores están presentes en todo lo que nos rodea, desde la ropa y los objetos que vestimos hasta los identificadores que utilizamos en el trabajo, las playas, los hospitales y el metro. Durante la pandemia, el fundador de ColorADD, además de intentar mantener y mejorar su negocio, desempeñó un papel importante en la defensa y difusión de las consecuencias para las personas daltónicas, por ejemplo presentando proyectos a la Comisión Europea y al Ministerio de Sanidad portugués para introducir ColorADD en sus plataformas. Parte de los ingresos se destinan a la Asociación Social Color ADD.	4,8
<b>AMAP</b>	Comunidad	La Asociación para el Mantenimiento de la Agricultura de Proximidad (AMAP) se basa en el compromiso mutuo entre productores y coproductores (consumidores). Sus principios fundamentales son fomentar la práctica de la agroecología, tratar los alimentos como un bien común y valorar las relaciones personales, lo que contribuye a estrechar lazos y a proteger el medio ambiente, especialmente en un periodo pospandémico.	4,6
<b>TOO GOOD TO GO</b>	Transformación	Fundada en 2015 en Copenhague, la app Too Good To Go surgió en Portugal a finales de 2019, justo antes de la pandemia de covid-19. Combate el desperdicio de alimentos y evita que comida de calidad	4,6

		<p>acabe en la basura permitiendo a la gente pedir comida sobrante a precios reducidos. Esta app contribuye a mantener el negocio alimentario en funcionamiento durante la pandemia y a que los clientes accedan a comidas a precios reducidos.</p>	
--	--	---	--

## 4. Bibliografía

### Enlaces de Startups:

**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/>

**PUENTE PARA MILES DE MILLONES** <https://www.bridgeforbillions.org/es/agencias-de-desarrollo-gobiernos/>

**ColorADD** <https://www.coloradd.net/pt>

**COVIDA** <https://covidapp/>

**FABLAB** <https://fablabpalermo.org/>

**GIOCHERENDA** <https://giocherenda.it/en/>

**DATOS VERDES URBANOS** <https://www.greenurbandata.com/en/about/>

**HEMPER** <https://hemperstore.com>

**RÍO KEMONIA** <http://kemoniariver.com/>

**L'ESTOC** <https://www.lestoc.com>

**MBQ [Mesteshukar ButiQ]** <https://mbq.ro/>

**Mila Chemin**

<https://www.facebook.com/mila.chemin/>

<https://milachemin.com.ar/password/>

**Moara de hartie (Molino de papel)** <https://www.moaradehartie.ro/>

**MOLTIVOLTI** <https://moltivolti.org/en/>

**Ophori** <https://www.ophori.com/>

**RIFOLAB** <https://rifo-lab.com/en/pages/chi-siamo>

**Robin Good** <https://robingood.es/>

**SARTORIA SOCIALE** <https://sartoriasociale.com/?lang=en>

**SYLVESTRIS** <https://gruposylvestris.com/en/>



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

**TERRADAMARE** <https://www.terradamare.org/>

**La buena guía de compras** <https://thegoodshoppingguide.com/>

**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/>

**Laboratorios Zubi** <https://zubilabs.com/>

# Buenas prácticas sobre gamificación virtual como herramienta educativa

## 1. Gamificación

A lo largo de la historia, el ser humano siempre ha disfrutado jugando, tanto a juegos más simples como a otros más complejos. Además del placer y la diversión que se sentían con el acto de jugar, los juegos también permitían crear entornos sociales, posibilitando el intercambio de conocimientos y el aprendizaje, tanto individual como colectivo. Esto es algo que se ha mantenido hasta nuestros días.

Según se explica en el Manual de Breakout Box (2022), todos aprendemos de diferentes maneras, pero se puede decir que jugar es una de las formas más naturales y efectivas de aprender. Partiendo de esta base, empezamos a hablar de gamificación, que consiste en aplicar los principios y elementos del diseño de juegos a diferentes contextos.

La gamificación se inspira en los elementos más estimulantes de los juegos, como los elementos de diversión, entretenimiento y competitividad, integrándolos y entrelazándolos como forma de agilizar y fomentar la transmisión de conocimientos, u otro objetivo deseado. Utiliza estos elementos como forma de mejorar la implicación del usuario y se emplea en diferentes contextos, desde la salud, el deporte, la educación, hasta los negocios y el desarrollo profesional.

En este sentido, la gamificación tiene algunas características definitorias, como: uso de elementos y mecánicas de diseño de juegos; contexto no lúdico; método de aprendizaje y/o desarrollo de competencias; incluye elementos tecnológicos, psicológicos (motivacionales y de diversión), estéticos y narrativos; la gamificación crea experiencias memorables.

En el ámbito educativo, la gamificación trata esencialmente de introducir elementos creativos e innovadores de los juegos, con el objetivo de transformar una actividad poco emocionante en otra más estimulante que motive a los jóvenes a participar para adquirir y desarrollar habilidades, conocimientos y aprendizaje.

Si por un lado encontramos cada vez más juegos creados desde cero, por otro también vemos la adaptación de juegos que ya existen, es decir, tomar los juegos que ya existen y readaptarlos para que puedan utilizarse en el contexto previsto. Esto es lo que llamamos aprendizaje basado en juegos (GBL), una metodología de aprendizaje que utiliza juegos existentes que no fueron creados con fines educativos. En otras palabras, el GBL "(...) puede definirse simplemente como "aprendizaje a través de juegos" y es el "uso intencionado de juegos y elementos de juego en el proceso educativo". Podemos apropiarnos y utilizar juegos que no han sido creados con fines específicos de aprendizaje o incorporar juegos diseñados teniendo en cuenta resultados de aprendizaje relevantes" (ibidem, p. 13).

## 2. Criterios y tipo de juegos

Con el objetivo de obtener un conjunto de buenas prácticas de gamificación elaboramos este documento, con diferentes ejemplos de lo que se ha producido en los últimos años, en diferentes contextos. Para ello, cada socio trazó e identificó un conjunto de prácticas que utilizaban la gamificación y las analizó según los siguientes criterios, calificándolas de 1 a 5:

- Temporalidad - La práctica de gamificación/el juego existen desde hace al menos un año.
- Sostenibilidad - Existe financiación para la práctica/juego de gamificación y sus perspectivas de futuro.
- Inclusión - La práctica de gamificación/juego es inclusiva y permite el acceso a personas en situación de vulnerabilidad.
- Resultados - Se dispone de información sobre los resultados del proceso de gamificación, incluidos los indicadores y objetivos alcanzados.
- Innovación - La práctica de gamificación/concepto de 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 - Es posible replicar la práctica de gamificación/los aspectos del juego en otros sectores o lugares, respetando el criterio de escalabilidad.

Para especificar mejor cada práctica identificada, se elaboró una subcategoría en la que se caracteriza más específicamente el tipo de juego/gamificación:

- Scape room: es una modalidad de juego de desafío, toma de decisiones y resolución de problemas, en la que un grupo de jugadores quedan atrapados en una habitación o lugar misterioso (virtual o físico) y tienen que resolver un enigma en menos de una hora. Incluye diferentes pruebas que hay que superar y puede ser de distintos tipos: juegos, rompecabezas, búsqueda de objetos ocultos, etc. Por lo 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 la que los jugadores asumen papeles de personajes y crean narraciones. El progreso del juego se produce de acuerdo con un conjunto predeterminado de reglas, dentro de las cuales los jugadores pueden improvisar y donde sus elecciones determinan la dirección que tomará el juego.
- Puzzle: 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.

- Quiz: es un juego en el que los jugadores (individualmente o en equipo) intentan responder correctamente a preguntas. En algunos contextos, también se utiliza para evaluar conocimientos o habilidades, y 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 puzles y acertijos, y por centrarse en la narrativa.
- Juego de mesa: cualquier juego que se juega sobre un tablero, a menudo utilizando dados y piezas pequeñas. Estas piezas se mueven o se colocan en un tablero previamente marcado (superficie de juego) y a menudo incluyen también elementos de juegos de mesa, de cartas, de rol y de miniaturas.
- Otros

### 3. Análisis cartográfico

Como ya se ha explicado, los socios puntuaron cada juego siguiendo los 6 criterios. Ahora, presentaremos la media de cada juego, separada por tipo de juego/gamificación.

Es importante mencionar que varios de estos juegos han sido creados recientemente, algunos ni siquiera tienen un año de antigüedad, por lo que han adquirido una valoración inferior en el criterio de temporalidad.

#### 3.1. Sala Scape

En el tipo de juego scape room, el juego físico "Escape Racism" obtuvo la media más alta, con una puntuación de 4,5. El juego virtual "Believe in Europe" obtuvo 3,3 puntos.

SALA SCAPE			
JUEGO	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	MEDIA
Escapar del racismo	Físico	Escape Racism es un proyecto europeo Erasmus+ en el que organizaciones de 4 países diferentes han desarrollado 10 Escape Rooms que se utilizan en el ámbito de la educación no formal con jóvenes, especialmente jóvenes con menos oportunidades. Las historias y los escenarios están todos relacionados con diferentes tipos de discriminación (fronteras, esclavitud moderna, racismo, discapacidad y acoso escolar) y presentan diferentes maneras de reflexionar sobre estos temas y sumergirse al mismo tiempo en una historia de ficción.	4,5
Creer en Europa	Virtual	Believe in Europe - Supporting the creation of a new European citizenship among the new generations, es un proyecto europeo Erasmus+ que tiene como objetivo promover la ciudadanía europea entre los jóvenes universitarios, así como darles a	3,3

		<p>conocer los programas y oportunidades que las instituciones europeas les ofrecen, especialmente en los ámbitos del empleo, la educación, la movilidad y la participación democrática. El juego digital "Believe in Europe" consta de 5 escape rooms ambientadas en diferentes contextos, como la Comisión Europea, el Parlamento Europeo, el Defensor del Pueblo Europeo, el Banco Central Europeo y el Comité Económico y Social Europeo, entre otras instituciones europeas. Está disponible en el sitio web.</p>	
--	--	--	--

### 3.2. Juegos de rol

En el tipo de juego de rol, el juego virtual "Math Royale" tuvo la media más alta de 5 y el juego físico "Make a Change - Triple Europe Game" tuvo la media más baja de 3,8. Los demás juegos obtuvieron entre 4,3 y 4,6 puntos.

<b>JUEGO DE PAPELES</b>			
<b>JUEGO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>MEDIA</b>
Math Royale	Virtual	Math Royale es el proyecto de gamificación de la asignatura de Matemáticas de 5º de Primaria en el Colegio Bilingüe Humanitas Torrejón	5
Gammopoly	Físico	Es un juego producido en el marco de un proyecto europeo Erasmus+, Gammopoly, cuyo principal objetivo es facilitar el acceso de los adultos a métodos innovadores de educación no formal, para desarrollar competencias clave para una mejor inserción en el mercado laboral. En el juego, los participantes juegan en parejas, formando familias y tomando decisiones vitales sobre cómo emplear su tiempo y alcanzar unos objetivos vitales.	4,6



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

Psicólogo	Físico	Psicólogo es un juego de rol en el que los jugadores desarrollan su capacidad de atención, su capacidad de comunicación, su memoria y, además, se divierten.	4,5
Juego de la Paz Mundial	Físico	El Juego de la Paz Mundial es una simulación política práctica que ofrece a los jugadores la oportunidad de explorar la conectividad de la comunidad mundial a través del prisma de las crisis económica, social y medioambiental y la amenaza inminente de guerra. Está desarrollado por la World Peace Game Foundation, y su principal objetivo es enseñar a niños y jóvenes la labor de la paz, con un punto de vista realista en el que la paz se percibe como un objetivo alcanzable por el que luchar.	4,3
Superbarrio	Virtual	Superbarrio utiliza estrategias de gamificación para implicar a los ciudadanos en el diseño del espacio público. Como herramienta en línea de código abierto, Superbarrio amplía la audiencia potencial de los procesos de diseño participativo, superando los límites de las metodologías convencionales. Ha sido desarrollada por el Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña y cofinanciada por el programa Erasmus+.	4,3
Make a Change - Juego Triple Europa	Físico	Make a Change - Triple Europe Game es una propuesta de tres juegos de rol producidos en el ámbito del proyecto Triple Europe Game - Youth for an open, fair and sustainable Europe, promovido por la ONGD Rostó Solidario y apoyado por la Agencia Nacional de Juventud Erasmus+. Su objetivo es promover el diálogo crítico en torno a tres retos globales actuales: el cambio climático, la migración y la seguridad alimentaria. El juego está disponible en la web para su descarga.	3,8

### 3.3. Puzzle

En el tipo de juego rompecabezas, sólo se identificó el juego físico "¡Ciudadanía 4 Kids!", que obtuvo una puntuación media de 4.

PUZZLE			
JUEGO	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	MEDIA
¡Ciudadanía 4 Kids!	Físico	Citizenship 4 Kids! es un juego que enseña a los niños los valores de la ciudadanía, los derechos humanos, la igualdad y el medio ambiente, a luchar contra la injusticia y la discriminación, y a educar para un entorno ecológico más sostenible. Incluye diferentes juegos, como puzzles, rompecabezas y sudokus. Ha sido desarrollado por la ONG ACEGIS (Asociación para la Ciudadanía, el Espíritu Empresarial, la Igualdad de Género y la Innovación Social) y puede adquirirse a través de su sitio web.	4

### 3.4. Quizz

En el tipo de juego quizz, el juego físico "Emociones desafiantes" tuvo la media más alta de 4,5 y el juego físico "Quizz Europa" tuvo la media más baja de 3,8. El juego físico "Juego de personalidad" obtuvo una puntuación de 4,1.

QUIZZ			
JUEGO	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	MEDIA
Emociones desafiantes	Físico	Desafío de emociones es un juego en el que adivinamos las emociones, jugamos, las aprendemos, y un librito incluido en el que hablamos de las emociones en el juego y tenemos muchos otros ejercicios divertidos para hacer en familia para cada una de ellas. Emociones y estados emocionales utilizados en Desafío de emociones: - Alegría - Amor - Orgullo - Relajación - Asombro - Aburrimiento - Agotamiento - Asco - Miedo - Rabia - Culpa - Tristeza	4,5
Juego de personalidad	Físico	Juego educativo que desarrolla: La destreza La empatía La comunicación La expresión oral La concentración El aprendizaje El vocabulario El pensamiento La creatividad La atención La imaginación La memoria	4,1
Cuestionario sobre Europa	Físico	El Juego de preguntas y respuestas sobre Europa se produjo en el ámbito del proyecto Juego de la triple Europa - Jóvenes por una Europa abierta, justa y sostenible, promovido por la ONGD Rostó Solidario y apoyado por la Agencia Nacional de Juventud Erasmus+. Su objetivo es promover el diálogo crítico en torno a tres retos globales actuales: los Desafíos Globales, la Ciudadanía Global y la Sostenibilidad. El juego está disponible en la web para su descarga.	3,8

### 3.5. Acción-Aventura

En el tipo de juego de acción y aventura, los dos juegos físicos obtuvieron la misma puntuación media de 5.

ACCIÓN-AVENTURA			
JUEGO	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	MEDIA
Charlie y la Fábrica de Chocolate	Físico	Este proyecto se hizo para celebrar el centenario del famoso escritor Roal Dahl. Recreando la historia de Charlie y la fábrica de chocolate, los niños aprenderán más sobre la vida del escritor y su obra.	5
Un Mundo Mejor	Físico	""Un mundo mejor" es una experiencia de gamificación, llena de sorpresas, emoción y expectación, donde se combina la magia de ABP, el uso de las tecnologías educativas y la relevancia del servicio de aprendizaje con niños de cinco años". Fomenta el reto del cambio climático.	5

### 3.6. Juego de mesa

En el tipo de juego de mesa, el juego físico "¡Anota Goles!" tuvo la media más alta de 4,3 y el juego físico "Casa de Partida" tuvo la media más baja de 3,5. Los demás juegos físicos tuvieron una puntuación de 4, con excepción del juego físico "Jugando 4 habilidades blandas" que tuvo 3,8.

<b>JUEGO DE MESA</b>			
<b>JUEGO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>MEDIA</b>
¡Go Goals!	Físico	Es un juego de mesa creado y diseñado por la Información Regional de Naciones Unidas, con el objetivo de animar a las generaciones más jóvenes a perseguir los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Es un juego que se desarrolla en un tablero con diferentes casillas, donde cada jugador mueve su ficha con la ayuda de los dados. Cuando aterrizan en un campo de los ODS, roban una carta y responden a una pregunta. Todas las preguntas están relacionadas con los ODS.	4,3
Acto 4 Inclusión	Físico	Act 4 Inclusion - Life In Theatre es un proyecto europeo Erasmus+ destinado a ampliar y desarrollar las competencias de los educadores mediante habilidades relacionadas con el uso del teatro de improvisación social. El partenariado estratégico que constituye este proyecto, ha identificado la problemática existente en el desarrollo de las capacidades de las personas, especialmente en adultos con menos oportunidades (refugiados e inmigrantes, personas con trastornos psicológicos, personas con discapacidades físicas, personas mayores, etc.). Pretenden generar espacios de educación no formal con una metodología desarrollada a través del teatro, promoviendo herramientas	4

		personales para ofrecer resultados significativos en el caso de trastornos de ansiedad, depresión, baja autoestima y aislamiento social. El proyecto finalizará en diciembre de 2022 y el juego estará disponible en la web.	
Dentro de Hero	Físico	Inside Hero es un juego de mesa y al mismo tiempo una eficaz herramienta de desarrollo personal. Este juego combina gamificación y autocoaching para ofrecerte una experiencia inmersiva que te ayudará a crecer a todos los niveles.	4
SIEP 2.0	Físico	El proyecto SIEP 2.0 pretende contrastar el acoso escolar y el ciberacoso. Este proyecto reelaborará "Ponte en mi lugar" y "SIEP" mediante el uso de la gamificación. De hecho, el juego SIEP se creará como una aplicación móvil y como un juego de mesa, que tiene como objetivo ayudar a sensibilizar sobre la realidad de los jóvenes con discapacidad, combatir el acoso / ciberacoso y promover la adquisición de habilidades sociales y cívicas, la comprensión y difusión de los valores y derechos fundamentales (como un proceso para combatir esto y también cualquier forma de intolerancia en la vida cotidiana de los jóvenes).	4
La gamificación del empleo	Físico	El objetivo principal del proyecto es identificar, potenciar y evaluar las competencias transversales más significativas con el fin de promover la empleabilidad juvenil, mediante el uso de juegos de mesa como herramienta facilitadora e integradora. Todo ello incrementando el nivel de calidad en los métodos pedagógicos y generando un mayor número de metodologías para utilizar con jóvenes en general y más específicamente con jóvenes con menos	4

		oportunidades o en riesgo de exclusión social.	
Jugar 4 habilidades blandas	Físico	Playing 4 Soft Skills pretende abordar las necesidades existentes en términos de competencias transversales introduciendo la educación no formal y las herramientas digitales en el contexto de los proveedores de educación y formación profesional con el objetivo de mejorar la concienciación y la capacidad de los estudiantes para reconocer y desarrollar competencias transversales relevantes.	3,8
Casa de Partida	Físico	El proyecto Casa de Partida - Agendas coesas por una Europa Sustentável, fue desarrollado por cinco socios (Par - Respostas Sociais, como organización promotora) y tiene como objetivo general contribuir a la concienciación crítica y a la implicación activa de los jóvenes en torno a las políticas europeas de Desarrollo Sostenible y Juventud. Uno de los recursos desarrollados fue el juego pedagógico para explorar los ODS y los OJ, reflexionando sobre sus interconexiones e interdependencias. El juego está disponible en el sitio web para su descarga.	3,5

### 3.7. Otro

En los demás tipos de juego, el juego físico "Escuelab" tuvo la media más alta de 4,6 y el juego virtual "G.A.M.E." la más baja de 3,8. Los demás juegos obtuvieron entre 4 y 4,5 puntos.

OTROS			
JUEGO	CATEGORÍA	DESCRIPCIÓN	MEDIA
Escuelab	Físico	"La experimentación y la diversión son las mejores formas de aprender y ser feliz". "Queremos que el niño sea el protagonista de su proceso de aprendizaje".	4,6
Apiumhub	Virtual	"Hemos trabajado para todo tipo de industrias y en proyectos de software muy diferentes. A menudo, construimos el producto desde cero, encargándonos de todo el ciclo técnico de desarrollo del producto digital y otras veces, construimos apps nativas, plataformas web o reelaboramos la arquitectura del software."	4,5
Gymkhana 5.0	Virtual	"Gymkhana 5.0: Patrimonio cultural para jóvenes" es un proyecto destinado a extender la educación sobre el patrimonio europeo entre los jóvenes, en particular los jóvenes con menos oportunidades (refugiados e inmigrantes, personas con discapacidad, personas con obstáculos sociales y económicos, etc. ), mediante el desarrollo, la experimentación y la aplicación de herramientas educativas innovadoras basadas en el uso de la gamificación.	4,1
Reconstruir	Virtual	RE-CONSTRUCT Digital Toolkit - es una colección de recursos informáticos que incluye una aplicación móvil Android en inglés, que es un programa de intervención (autoaplicable) por un periodo de 6 meses, que tiene como resultado la planificación de la vida de forma que la situación de crisis (pandemia) se integre de forma saludable	4

		en la historia vital del adulto, y éste aprenda a tomar decisiones adaptativas para la reconstrucción de la vida desde un punto de vista personal, familiar, profesional y social.	
G.A.M.E.	Virtual	El proyecto pretende apoyar a educadores y profesores 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 en su ciclo de vida consistirá en diversas actividades como la creación de ejemplos de materiales didácticos sobre Gamificación; diversas formaciones que involucrarán a profesores, educadores y estudiantes a través de la posibilidad de movilidad internacional.	3,8

## 4. Bibliografía

Breakout Box: El Manual (2022), fue creado como Producto Intelectual (IO1) del proyecto de Asociación Estratégica "Breakout Box". El proyecto fue ejecutado por Shokkin Group (Estonia) en colaboración con Be International (República Checa) y Ticket2Europe (España), con el apoyo de la Agencia Nacional Estonia. Tomado de: <https://playiversity.co/2022/04/15/breakout-box-the-manual/>

### Juegos Enlaces:

Acto 4 Inclusión

<https://act4inclusion.infoproject.eu/>

APIUMHUB

<https://apiumhub.com/es/>

Crear en Europa

<https://readymag.com/u3061522735/3508379/>

Casa de Partida

<http://par.org.pt/project/casa-de-partida/>

Emociones desafiantes

<https://carturesti.ro/carte/provocarea-emotiilor-2330223>

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

<https://ismaelgogutierrez.wixsite.com/chocolatefactory/proyecto>

¡Cidadania 4 Kids!

<https://www.acegis.com/2021/05/jogo-educativo-aprende-os-direitos-da-crianca-a-brincar/>

Escapar del racismo

<https://escaperacism.infoproject.eu/>

ESCUELAB

<https://www.escuelab.es>

Cuestionario sobre Europa

<https://rostosolidario.pt/triple-europe-game/europe-quiz-online/>

G.A.M.E.

<https://www.gamifiedteaching.eu/>

Gammopoly

<https://gammopoly.infoproject.eu/>

¡Go Goals!

<https://go-goals.org/>

GYMKHANA 5.0

<http://gymkhana.infoproject.eu/>

Dentro de Hero

<https://florinal Alexandru.ro/insidehero/>

Make a Change - Juego Triple Europa

<https://rostosolidario.pt/triple-europe-game/triple-europe-game-online/>

MATEMÁTICAS ROYALE

<https://quintohumanitas.wixsite.com/mathroyale>

Juego de personalidad

<https://noriel.ro/joc-educativ-editura-dph-personality-game-provocari-din-viata>

Jugar 4 habilidades blandas

<https://playing4softskills.eu/>

Psicólogo

<https://jocuripentrucoopiimarisimici.blogspot.com/2011/07/psihologul.html>

Reconstruir

<https://reconstruct.infoproject.eu/>

SIEP 2.0

<https://siep2.0.infoproject.eu/>

SuperBARRIO

<http://superbarrio.iaac.net/>

La gamificación del empleo

<https://www.gamificationofemployment.eu/>

UN MUNDO MEJOR

[https://intef.es/wp-content/uploads/2021/04/40\\_EEI\\_unmundomejor\\_2021.pdf](https://intef.es/wp-content/uploads/2021/04/40_EEI_unmundomejor_2021.pdf)

Juego de la paz mundial

<https://worldpeacegame.org/>