

GamEUfying: un proyecto europeo para crear ciudadanos europeos a través del entretenimiento

Si eres **estudiante**, aunque no te conozca, creo que seguramente compartiremos una opinión: **estudiar es aburrido** y no le gusta a nadie (o al menos a pocos). Pero, ay, al mismo tiempo es también la única cosa que puede prometernos un futuro un poco mejor. Entonces, **¿cómo hacer para no estudiar**, pero al mismo tiempo **aprender cosas útiles?**

La respuesta a esta pregunta desafortunadamente te decepcionará, porque no se puede dejar de estudiar por completo, pero ciertamente se puede mitigar la dificultad del estudio tradicional con un método que ahora se está difundiendo rápidamente en el mundo de la enseñanza y más allá, que te hará vivir el proceso de aprendizaje de una manera completamente diferente.



Algunos elementos en los que se basa la Gamificación

Estoy hablando de la **Gamificación**, un proceso de aprendizaje no formal que busca presentar un tema dentro de un marco narrativo más envolvente en comparación con el típico libro de historia con mil fechas y nociones ante las

cuales nadie se emocionaría, y que utiliza estrategias muy efectivas como el **role playing** para hacer que el usuario se identifique, convirtiéndose en una parte activa de la narrativa en lugar de permanecer como un espectador pasivo ([Software Advice](#)).

Este enfoque tiene varias ventajas:

- Reduce el **estrés** derivado de la presión académica: a través del juego, somos libres de **experimentar y "fallar"** sin las **presiones** académicas habituales.
- Mejora la **retención de la información**, ayudando a los estudiantes a recordar lo aprendido más fácilmente.
- Se desarrollan habilidades paralelamente al aprendizaje, como el **trabajo en equipo** y la **comunicación**.

Hay varias iniciativas que han adoptado este método con el fin de involucrar a la **ciudadanía**, especialmente a los **jóvenes**, para divulgar un tema complejo como la estructura y el funcionamiento de la **Unión Europea**, y entre ellas está precisamente el **proyecto GameUfying**, co-financiado por la Unión Europea en el marco del programa Erasmus +, desarrollado por un consorcio de 4 entidades: El Consejo de la Juventud de Castilla y León, CEIPES (Italia), Rosto Solidario (Portugal) y ASPAYM CyL. A través de la participación en este proyecto, se puede convertirse en **ciudadanos europeos más conscientes** de los mecanismos que regulan la Unión que, aunque quizás puedan percibirse como distantes, sería muy positivo conocer para entender cómo interactúa cada Estado Nacional con las **instituciones europeas** (que, no lo olvidemos, ofrecen grandes financiamientos a los estados individuales y numerosas oportunidades laborales). Aquí algunos ejemplos de actividades que incluye el proyecto GameUfying:

- **Juego de cartas para conocer personajes famosos europeos**: Un juego que ayuda a descubrir figuras históricas, artistas, científicos y otros

personajes influyentes de la historia europea, como algunos de los padres fundadores europeos: Jean Monnet (Francia), Robert Schuman (Francia), Konrad Adenauer (Alemania), Alcide De Gasperi (Italia), Paul-Henri Spaak (Bélgica).



[Los padres constituyentes europeos](#)

- **Escape room virtual:** Una experiencia inmersiva que puede involucrar a los participantes en una serie de desafíos y enigmas por resolver, todos basados en temas europeos.
- **Juego virtual con preguntas sobre el programa Erasmus+ y otras oportunidades para los jóvenes europeos:** Este juego puede ayudar a

comprender mejor las oportunidades que ofrece la UE para los jóvenes, como el programa Erasmus+ y otros proyectos de movilidad.

- **Juego de mesa con preguntas sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030:** Una actividad que sensibiliza a los participantes sobre los ODS, dividida en cinco categorías temáticas. Cada participante o equipo tendrá una carta de objetivos y deberá responder preguntas para avanzar en el juego.
- **Escape Box:** Un juego compuesto por cajas cerradas que los participantes deben abrir descubriendo los códigos a través de preguntas sobre el procedimiento de adhesión a la UE. Este tipo de actividad favorece la resolución de problemas y el conocimiento de los **procesos políticos europeos**.
- **EU-NEXT GEN SIMULATION:** Un proyecto que busca dar a conocer las instituciones y la política europea a través del *role playing*. Los participantes simulan el **proceso legislativo**, representando a los miembros del **Parlamento Europeo** y del **Consejo**. Este enfoque incluye una explicación teórica sobre las instituciones europeas y el proceso legislativo, proporcionando todo el material necesario para una completa inmersión.

Además de estas actividades relacionadas con el aprendizaje no formal, existen numerosas **oportunidades laborales** para quienes están interesados en el **periodismo** y la **comunicación** dentro de la UE, aquí algunos ejemplos:



(Fuente)

Instituciones de la UE: Trabajar directamente para las instituciones de la UE, como el Parlamento Europeo, la Comisión Europea o el Consejo de la UE. Estas instituciones buscan a menudo periodistas y comunicadores para sus departamentos de prensa y comunicación.

Organizaciones internacionales: Muchas organizaciones internacionales con sede en la UE, como la ONU o la OTAN, necesitan profesionales de la comunicación.

Medios europeos: Medios que operan a nivel europeo, como Euronews, Politico Europe o EUobserver, ofrecen oportunidades laborales en periodismo.

Agencias de noticias y freelance: Trabajar para agencias de noticias o como periodista freelance, cubriendo eventos y noticias de relevancia europea.

ONG y think tanks: Estas organizaciones a menudo necesitan profesionales en comunicación para difundir sus investigaciones y actividades.

Para acceder a estas oportunidades, existen plataformas específicas:

EU Careers: Es la plataforma oficial de la UE para la selección de personal. Ofrece información sobre los distintos perfiles laborales, procesos de selección y concursos públicos.

EURES (European Employment Services): Una red de cooperación que facilita la libre circulación de trabajadores en el Espacio Económico Europeo. Permite buscar ofertas de trabajo en periodismo en toda la UE, ofrece servicios de asesoramiento personalizado e información práctica sobre vivir y trabajar en los diferentes países de la UE.

Recuerdo mi experiencia personal con la simulación del Parlamento Europeo. Duró apenas unos días, pero fue más valiosa que años de lectura de artículos y manuales de derecho internacional. Esta experiencia me motivó aún más cuando volví al estudio teórico.

Como ex-escéptico de este enfoque, puedo decir que la gamificación aplicada a los procedimientos europeos ha sido lo más efectivo que nunca hice para comprender los mecanismos europeos. Vivir las dinámicas del Parlamento Europeo con los ojos de un europarlamentario, inmerso en las reglas del juego, es algo que te hace conocer la materia de una manera profunda, no solo comprendiéndola, sino también disfrutándola. Dejé de ver Europa como una entidad abstracta y comencé a verla como un conjunto de naciones interconectadas, cada una con sus propios intereses y valores, pero todas parte de un gran proyecto común.