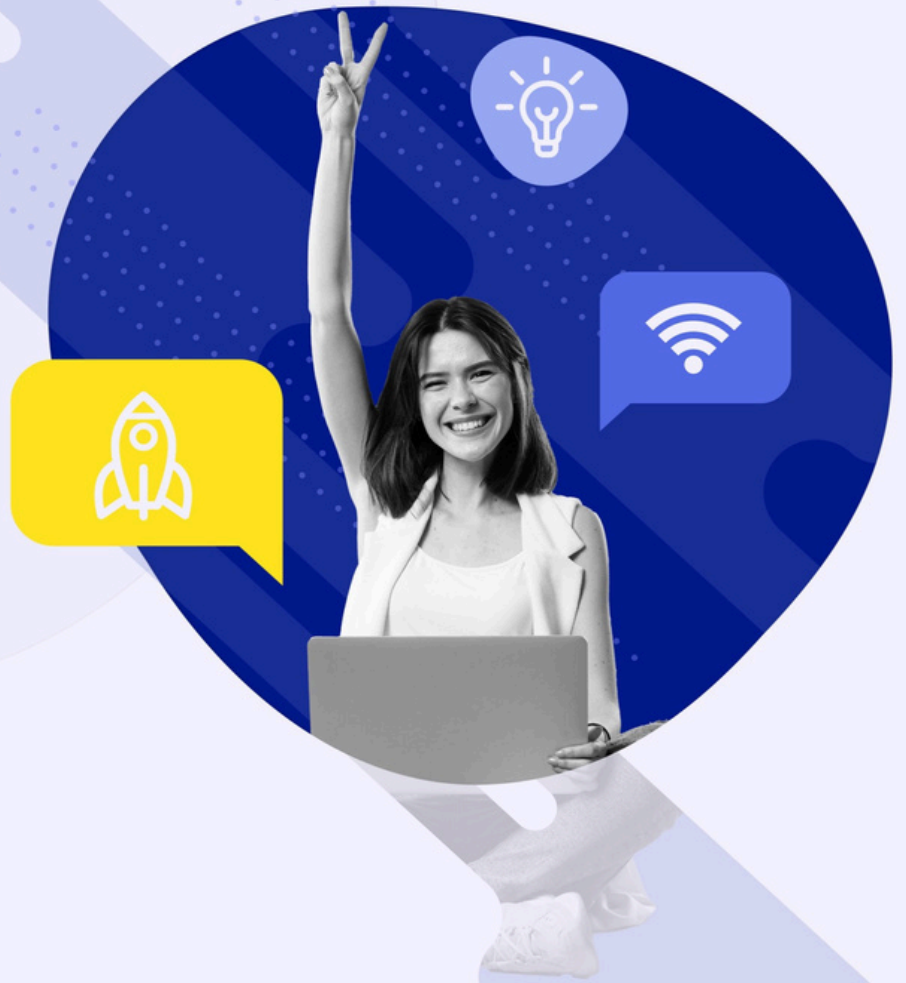




Co-funded by  
the European Union



## Learning about the European policy for youth participation

Project Number: 2022-1-ES02-KA220-YOU-000086217



[www.gameufying.eplusproject.eu](http://www.gameufying.eplusproject.eu)



CEIPES



aspaym  
castilla y león



## **Introducción → 3**

### 1. Referencias de los socios y grupo destinatario → 4

1.1 ASPAYM Castilla y León → 4

1.2 CEIPES → 5

1.3 Consejo de la Juventud de Castilla y León → 6

1.4 Rosto Solidario → 7

### 2. Ciudadanía activa de los jóvenes → 8

2.1 Italia → 9

2.2 Portugal → 11

2.3 España → 13

### 3. Aprendizaje basado en juegos en el contexto juvenil: una visión general → 15

3.1. Antecedentes → 15

3.2. Concepto de Gamificación → 15

3.3. Breve historia de la gamificación → 15

3.4. Diferenciación de conceptos → 16

3.5. Ámbitos de aplicación de la gamificación → 17

3.6. Beneficios para los jóvenes → 18

### 4. Juegos basados en el contexto juvenil: exploración de las realidades nacionales → 20

4.1. Italia → 20

4.2. Portugal → 23

4.3 España → 26

## **Juegos diseñados: Creaciones europeas al descubierto → 29**

### 1. Puzzles → 29

1.1. Fundación de la UE → 29

1.2. Personajes importantes → 31

1.3. Patrimonio cultural a escala comunitaria → 38

### 2. Juegos de mesa → 41

3. Escape Room virtual → 43

4. Escape Box → 45

## **Testimonials → 46**

### 1. ASPAYM Castilla y León → 46

### 2. CEIPES → 47

### 3. CJCyL → 48

### 4. Rosto Solidario → 49

## **Conclusiones → 50**

## **Bibliografía → 52**

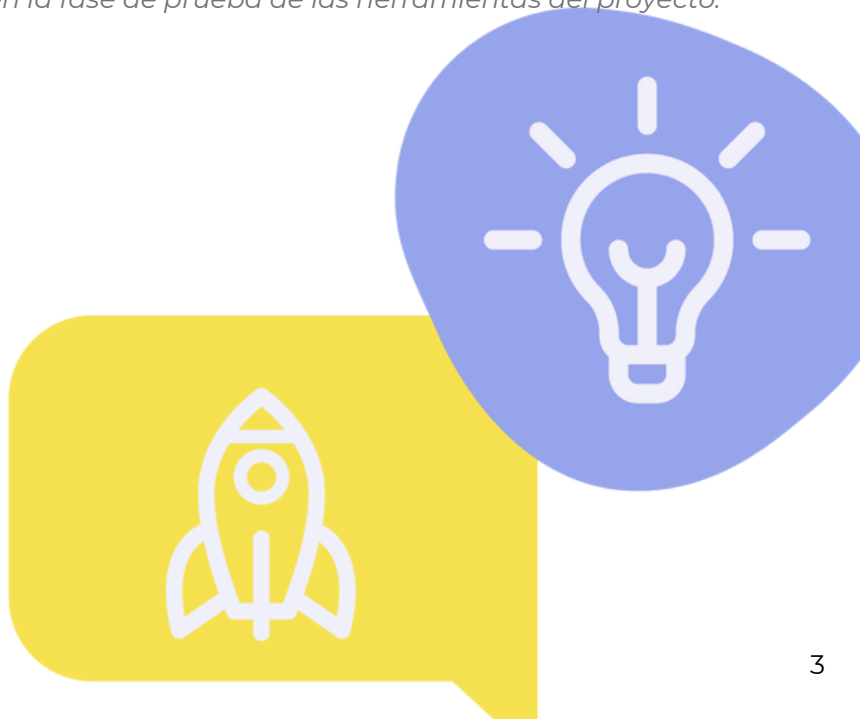
# Introducción

GamEUfying - Learning about the European policy of the youth participation es un proyecto financiado por ERASMUS+, coordinado por el Consejo de la Juventud de Castilla y León (España) en asociación con ASPAYM (España), CEIPES (Italia) y Rosto Solidário (Portugal). El objetivo principal del proyecto es crear una asociación para la cooperación transnacional con el fin de desarrollar, probar e implementar una nueva metodología pedagógica para el trabajo con jóvenes que resulte en una participación más activa de este grupo objetivo mediante el uso de recursos interactivos basados en la gamificación. Estos recursos gamificados pretenden aumentar el conocimiento de los jóvenes sobre la Unión Europea y el proceso de toma de decisiones, proporcionándoles las herramientas para involucrarse en el proceso de toma de decisiones a nivel comunitario.

## **El proyecto también tiene los siguientes objetivos específicos**

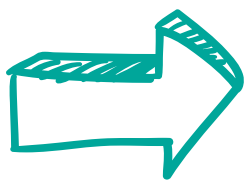
- Crear prácticas innovadoras en el ámbito de la educación de los jóvenes mediante el desarrollo de una herramienta pedagógica que pueda utilizarse para adquirir conocimientos políticos, económicos y sociales sobre la UE;
- Mejorar la identidad, la ciudadanía y los valores europeos entre los jóvenes;
- Aumentar la transferibilidad de metodologías innovadoras y no formales mediante el desarrollo de un manual virtual interactivo, que estará disponible en cuatro idiomas (inglés, español, italiano y portugués) en la página del proyecto;
- Desarrollo organizativo de cuatro instituciones con experiencias culturales y organizativas diversas y fortalecimiento de la asociación para la cooperación entre ellas mediante el desarrollo y la difusión de los resultados del proyecto y de las metodologías de trabajo innovadoras creadas en los ámbitos de la educación no formal y la educación de los jóvenes;

*Este documento es un recurso para atender el tercer objetivo específico, que contiene una visión general de los socios del proyecto y sus grupos objetivo, un contexto general y nacional (español, italiano y portugués) sobre la ciudadanía activa de los jóvenes y el proceso de gamificación, la descripción e instrucción de las herramientas desarrolladas en el proyecto (puzzles, escape room virtual, juego de mesa y escape box), una conclusión y finalmente los testimonios de los trabajadores y participantes que estuvieron involucrados en la fase de prueba de las herramientas del proyecto.*



# referencias de los socios y grupos objetivo

## GRUPOS OBJETIVO



La Fundación ASPAYM Castilla y León comenzó a funcionar en 2004, doce años después de la fundación de ASPAYM en la región de Castilla y León, España. Sus principales objetivos son promover la autonomía, la igualdad de derechos y oportunidades y mejorar la calidad de vida de las personas con discapacidad física, permitiéndoles una integración significativa en la sociedad.

ASPAYM CyL cuenta con un departamento de juventud centrado en actividades con jóvenes.

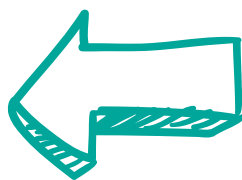
Desarrolla multitud de actividades (promoción, educación no formal, empleo), así como años de experiencia y múltiples premios. En los últimos años, la organización ha apostado por el uso de la gamificación como metodología en actividades de educación no formal. En este sentido, ASPAYM CyL ha desarrollado juegos de mesa, videojuegos, escape rooms y manuales basados en esta técnica para trabajar con jóvenes, siempre desde una perspectiva inclusiva para garantizar la igualdad de acceso de los jóvenes con discapacidad a todos los recursos disponibles.

Además, dentro de ASPAYM contamos con un proyecto llamado JAVACOYA, que nace con la pretensión de dar un servicio personalizado a las personas usuarias y superar los retos diarios que nos marca la sociedad.

ASPAYM Castilla y León es una organización que trabaja con el objetivo de mejorar las condiciones de vida de las personas con discapacidad en general y lesión medular en particular. Actualmente, contamos con más de 2000 socios en toda la comunidad y más de 200 trabajadores.

Desgraciadamente, las personas con discapacidad se enfrentan a diario a barreras de acceso para su plena inclusión social (barreras arquitectónicas, accesibilidad digital, barreras laborales...). Éstas pueden analizarse y reflejarse en diferentes dimensiones de la persona: estado físico, bienestar emocional, relaciones interpersonales, acceso al empleo y recursos educativos y socioculturales.

De esta forma, y siguiendo la propuesta principal de este proyecto, que trabaja para minimizar los riesgos de exclusión social, incluimos en nuestro grupo objetivo a jóvenes, de entre 16 y 30 años. Este grupo incluye a personas con y sin discapacidad.

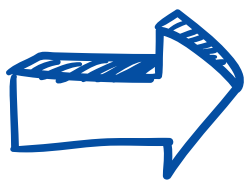


## DESCRIPCIÓN



# referencias de los socios y grupos objetivo

## GRUPOS OBJETIVO



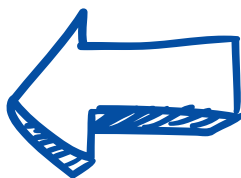
*CEIPES - Centro Internacional para la Promoción de la Educación y el Desarrollo es una organización sin ánimo de lucro fundada en 2007 y con sede en Palermo, Italia. Dirige una red de más de 8 asociaciones europeas y extraeuropeas centradas en la educación, la formación y el desarrollo social. CEIPES tiene experiencia en educación, transferencia de innovación y gestión de proyectos en diferentes programas europeos que abordan la educación y el desarrollo de capacidades de diferentes grupos objetivo, desde jóvenes a adultos, mujeres, personas desempleadas, personas inmigrantes y grupos desfavorecidos.*

*También promueve el aprendizaje permanente, la formación profesional y el espíritu empresarial con el objetivo de aumentar las oportunidades de personas jóvenes y adultas para mejorar y adquirir competencias y, por tanto, impulsar su empleabilidad e inclusión.*

*CEIPES tiene varios vínculos con actores públicos y privados locales e internacionales que pueden contribuir a la consecución de los resultados del proyecto en términos de difusión, explotación y sostenibilidad de los mismos. Cuenta también con personal experimentado compuesto por profesionales con diferentes competencias y campos como la psicología, la comunicación, la formación, la cooperación internacional, la mediación social y cultural, la asistencia social, las TIC, la fabricación digital y el derecho.*

CEIPES está trabajando en diferentes áreas de intervención, con diferentes grupos objetivo: jóvenes, adultos, personas inmigrantes, jóvenes desfavorecidos, NEET, mujeres, educadores, profesores y estudiantes, miembros de instituciones públicas y personas desempleadas. Los principales temas abordados son

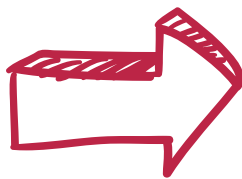
- Innovación en TIC y STEAM.
- Sostenibilidad, medio ambiente y cambio climático.
- Arte, cultura y creatividad.
- Necesidades educativas especiales.
- Desarrollo local e inclusión social.
- Derechos humanos Educación y sensibilización, defensa y lucha contra la discriminación.
- Salud, alimentación, deporte y educación al aire libre.
- Capacitación de organizaciones del tercer sector, centros educativos y sector público.



## DESCRIPCIÓN

# referencias de los socios y grupos objetivo

## GRUPOS OBJETIVO

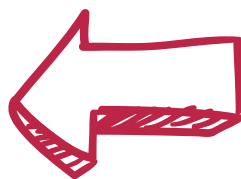


Los objetivos del CJCyL son velar por el ejercicio de los derechos de los jóvenes en toda la Comunidad Autónoma de Castilla y León, buscando una incorporación más activa de la juventud en la vida social, política y cultural. Nuestros destinatarios son desde jóvenes del medio rural, del ámbito urbano, trabajadores, estudiantes, personas con discapacidad, personas vulnerables... Colaborando, a su vez, con las 49 entidades que forman parte de esta agrupación y que velamos por representar, incluyendo todas las realidades de la juventud castellano-leonesa.

Además, el Consejo trabaja para promover el desarrollo y la defensa del patrimonio cultural y de las tradiciones castellanas y leonesas y fomentar las distintas formas de participación juvenil, provengan o no del asociacionismo, fomentando el voluntariado y sus valores.

El Consejo de la Juventud de Castilla y León (CJCyL) trabaja para promover iniciativas que aseguren la participación activa de la juventud castellana y leonesa en las decisiones y medidas que les conciernen, así como la representación de las 49 entidades de participación juvenil integradas con ámbito de actuación autonómico.

El CJCyL está ubicado en Palencia, una pequeña ciudad del norte de la región de Castilla y León (España). Funcionamos también como interlocutor de la juventud con la Administración Autonómica y con cualquier institución pública o privada. El CJCyL participa en diversas actividades en las que participan 25.000 jóvenes. El CJCyL gestiona el sistema SIJPLUS, el programa de voluntariado, el boletín de empleo, el albergue juvenil "El Callejón", el Carné Joven Europeo y coordina y participa en algunos Proyectos Europeos. Algunos de ellos son GYMKHANA 5.0. y Radioteatro: Cuentos de la Cuarentena.

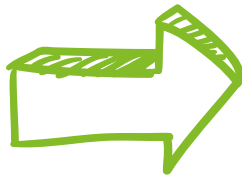


## DESCRIPCIÓN



# referencias de los socios y grupos objetivo

## GRUPOS OBJETIVO



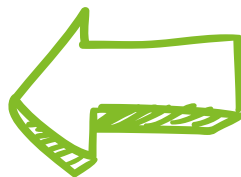
Rosto Solidário trabaja con la comunidad local, en particular con personas en situación de vulnerabilidad, apoyándolas para que encuentren nuevas oportunidades, ganen autonomía y calidad de vida.

Además, Rosto Solidário colabora cada vez más con las escuelas locales, sensibilizando y ayudando a la comunidad escolar en cuestiones de Derechos Humanos y Ciudadanía Global, así como concienciando y colaborando en proyectos de campaña. Ha contribuido a este grado de conocimiento global ofreciendo a los participantes la posibilidad de participar en experiencias de movilidad de aprendizaje en el extranjero, especialmente las alineadas con el programa Erasmus+.

Rosto Solidário nació en 2007, promovida por la Congregación Pasionista en Santa Maria da Feira y por un grupo de laicos de la comunidad local, basándose en una larga experiencia de apoyo a familias en situación de vulnerabilidad social y en la experiencia de los Misioneros Pasionistas en las Misiones Angoleñas, especialmente en la provincia de Uige.

Es una asociación sin ánimo de lucro para el desarrollo, reconocida desde 2008 como ONGD (Organización No Gubernamental para el Desarrollo) por el Ministerio de Asuntos Exteriores, beneficiándose del estatuto de persona colectiva de utilidad pública.

Trabaja por el desarrollo, promoviendo la equidad, los derechos humanos y la igualdad de oportunidades, mediante la realización de proyectos concretos centrados en la educación y la cultura de la comunidad. Valora la participación y la integración a través del voluntariado, la solidaridad, el trabajo en red y la asociación.



## DESCRIPCIÓN



ROSTO  
SOLIDÁRIO

## ciudadanía juvenil activa

La Ciudadanía Juvenil Activa se centra en la participación de los jóvenes, la promoción de la democracia y la defensa de los derechos humanos. La participación juvenil sirve para involucrarse en la política, la comunidad, el voluntariado y otras formas de acción social para defender sus necesidades e inquietudes, así como para crear un cambio positivo en la sociedad y construir su propia voz (Abril & Aguado, 2022).

No sólo es importante la participación, sino también la información relacionada con temas políticos y sociales -entre otros- para asegurar que estos espacios lleguen a todos los jóvenes y que las oportunidades de incidencia y colaboración sean equitativas. Lo más importante de la cooperación es construir tejido social, comprometido y responsable en línea con los valores de la Unión Europea (Díaz & Ascoli, 2006).

La Unión Europea reconoce desde hace años que los jóvenes son esenciales a la hora de hablar de la sociedad europea y de sus valores. Existen muchos canales de defensa y representación de los jóvenes en toda Europa, como el Foro Europeo de la Juventud, el Servicio de Voluntariado Internacional para la Paz y el Diálogo de la Juventud de la UE. Los temas son también muy variados: desde el medio ambiente y la salud hasta la educación, la economía, la inclusión social, etc. (Portal Europeo de la Juventud, 2022).

En el último ciclo, que abarca los años 2010-2018, se propusieron algunas iniciativas en el contexto de la inclusión social, la educación y las acciones de voluntariado. En 2019, la situación del COVID-19 marcó un antes y un después: todos los avances que se habían conseguido, se vieron afectados por la crisis sanitaria. Hasta entonces, todas las actividades, que se habían realizado externamente, se paralizaron durante dos años. Las desigualdades sociales, económicas, tecnológicas y educativas fueron otros daños colaterales, cuya recuperación se preveía lenta. Antes de 2019, en Europa, se estimaba que el 6,3% de los jóvenes entre 15 y 29 años estaban desempleados; en 2020, en plena crisis, este porcentaje subió al 13,3% (Comisión Europea, 2021).

La OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) hizo hincapié en sus últimos estudios sobre el desarrollo de los jóvenes y los efectos en su salud mental debido al COVID-19. Según los datos ofrecidos, sólo el 15% de los jóvenes considera que su gobierno contó con la opinión de la población respecto a las restricciones del Coronavirus, mostrando apatía y desvinculación con el estado y las decisiones tomadas (OCDE, 2022).

Por otro lado, la rápida difusión de la información debido al surgimiento de las redes tecnológicas y sociales es aún una tarea pendiente, debido a las diferencias sociales en el acceso a este campo. La formación hacia este nuevo mundo ha de ser un objetivo diferenciado de todas las organizaciones juveniles y de los Estados Miembros, con el fin de poder introducir más temas en la Agenda Global por parte de la juventud europea y espacios de ciudadanía activa, tal y como indicaban los autores de La construcción de una ciudadanía activa entre los jóvenes hace más de 20 años, proponiendo nuevos espacios de encuentro más allá de las clásicas esferas públicas (Benedicto & Luz, 2002).

En definitiva, Europa ha sufrido un impacto significativo debido a las restricciones y medidas sociales de COVID-19, en las que se han visto afectadas las tasas de desempleo, la crisis económica y social y las dificultades de acceso a la comunicación y a la información (Comisión Europea, 2022). Aún así, gracias a ello, se ha creado conciencia social sobre la importancia de la participación juvenil en la toma de decisiones hacia un proceso de transformación política y económica.

Por lo tanto, el objetivo de esta sección es compartir las buenas prácticas de algunos de los Estados miembros (España, Portugal e Italia) y participar en este proceso de reestructuración.



## ITALIA

El compromiso cívico de las personas jóvenes en Italia sigue siendo un reto fundamental. Para analizar brevemente la situación, merece la pena mencionar en primer lugar los principales instrumentos institucionales y jurídicos creados para apoyar la ciudadanía activa de las personas jóvenes en el país. Uno de los más importantes es el “Piano Nazionale Giovani”(Plan Nacional de Juventud), que representa una estrategia nacional común para informar a cada región en relación con las políticas de juventud. Apoyado por el fondo nacional para las políticas de juventud, el Plan hace hincapié en la promoción de la participación, la ciudadanía activa y el voluntariado (Villano & Bertocchi, 2014).

Otro instrumento clave es el “Servizio Civile Nazionale” (Servicio Civil Nacional), creado por la Ley 64 (6 de marzo de 2001). Se trata de un servicio de voluntariado para jóvenes -con edades comprendidas entre los 18 y los 28 años- que tiene como objetivo ofrecer "una oportunidad de formación social, cívica, cultural y profesional mediante la experiencia humana de solidaridad social, actividades de cooperación nacional e internacional, y salvaguardia y protección del patrimonio nacional" (Villano & Bertocchi, 2014, p.89).

Por último, el Foro Nacional de la Juventud -reconocido por la Ley 311 (30 de diciembre de 2004)- consiste en una plataforma nacional que reúne a diferentes organizaciones juveniles italianas (partidos políticos, asociaciones religiosas, grupos estudiantiles, etc.) con el objetivo de crear un espacio de debate e intercambio de experiencias. Desempeña un papel consultivo y propositivo en materia de políticas de juventud, al tiempo que apoya la participación juvenil y la creación y desarrollo de organizaciones de voluntariado (Villano & Bertocchi, 2014).

Sin embargo, a pesar de la creación de estas herramientas, la participación activa de las personas jóvenes en Italia sigue siendo comúnmente señalada como un problema persistente. Diferentes estudios coinciden en señalar que la juventud italiana expresa con frecuencia bajos niveles de confianza en la política, así como un sentimiento general de desafección y escaso interés por las formas tradicionales de participación, que han sido sustituidas en su mayoría por "formas no parlamentarias" de participación entre las personas jóvenes (Ekman & Amna, 2009; Zani et al., 2011).

Otro problema fundamental se refiere a la escasa implicación de la juventud italiana en los asuntos de la UE. Las dificultades para identificar oportunidades de implicarse activamente a nivel europeo van acompañadas de la persistente lucha por desarrollar un sentido de pertenencia y ciudadanía europea (Villano & Bertocchi, 2014).

Frente a estos problemas, sin embargo, podemos destacar los esfuerzos de diferentes asociaciones para hacer frente a la apatía y la desinformación de los jóvenes en relación con los asuntos de la UE. A continuación, presentamos brevemente cinco ejemplos en los que han participado asociaciones italianas: cuatro proyectos (tres Erasmus+ y uno CERV) y un grupo juvenil local.



## ITALIA

El primer proyecto es LARPIC, un proyecto Erasmus+ iniciado en noviembre de 2022 y que durará hasta octubre de 2024. LARP es un juego de rol en el que los participantes representan a diversos personajes en un teatro de improvisación. Su objetivo es crear una herramienta que pueda ser utilizada por cualquier profesor o trabajador en el ámbito de la juventud en toda Europa para promover la participación activa de los jóvenes en la toma de decisiones y otras actividades cívicas. El resultado clave será un paquete LARP y un manual metódico de acompañamiento para romper la apatía hacia la participación cívica activa.

El segundo ejemplo es el proyecto de la Fundación Europea de la Juventud denominado "educación no formal en acción: construir la democracia y la inclusión social", financiado por el Consejo Europeo y llevado a cabo de enero a septiembre de 2010 por el Centro *per lo Sviluppo Creativo* "Danilo Dolci", la Unión Mundial de Juventudes Independientes, Pistes-Solidaires y la Red Mediterránea SOS. Este proyecto pretendía promover el uso de actividades de educación no formal mediante el intercambio transnacional de buenas prácticas en el ámbito de la educación de los jóvenes, y la creación de un manual sobre el uso de metodologías de educación no formal. Incluía la realización de cuatro laboratorios sobre temas como la democracia, la inclusión social y el respeto del medio ambiente, con grupos de jóvenes.

En tercer lugar, mencionamos el proyecto Erasmus+ "New YouLeaders Project", desarrollado por Fondazione Comunicataria di Agrigento e Trapani, Università degli Studi Link, Lug Open Factory, Fundación Galicia Europea, Cáritas Portuguesa y Rosto Sólidario. Este proyecto tiene como objetivo capacitar a las personas jóvenes -especialmente las procedentes de zonas rurales y geográficamente aisladas- como líderes para el desarrollo sostenible dentro de sus comunidades locales. Para ello, las personas participantes se involucraron en un itinerario híbrido de "aprendizaje para el desarrollo de capacidades" (tanto online como presencial) que les permitió adquirir competencias clave para su desarrollo personal, educativo y socio profesional. Incluía un módulo introductorio basado en habilidades "blandas" y de liderazgo, así como diferentes módulos sectoriales sobre Innovación Social, Equidad de Género, Objetivos de Desarrollo Sostenible (Agenda 2030), Competencias Digitales, Turismo Circular, Emprendimiento Social y Cambio Climático.

En cuarto lugar, incluimos un proyecto CERV-LS de la UE: "¡EUNITE! EU Citizens Unite and Promote the European Project", de CESIE, Out of The Box, Forum Za Slobodu Odgoja-FSO, Pistes Solidaires, VIVES University of Applied Sciences y Perifereia Anatolikis Makedonias kai Thrakis, que se desarrolla entre noviembre de 2022 y octubre de 2024. El objetivo principal del proyecto es aumentar la participación de la ciudadanía de la UE en las elecciones al Parlamento Europeo y el interés general de los ciudadanos y ciudadanas en las políticas de la UE mediante la realización de una serie de talleres, debates y encuentros. A través de sus actividades, el proyecto acerca a la ciudadanía a las instituciones de la UE, mejorando su conocimiento sobre las oportunidades y políticas de la UE, y responsabilizando a los ciudadanos y ciudadanas de su participación activa en la vida política democrática europea.

Por último, destacamos la labor de una asociación local que ejemplifica la acción clave de este tipo de actores para apoyar la ciudadanía activa de la juventud dentro de nuestras comunidades. "I ragazzi del Centro TAU - onlus", fundada en 2009 y con sede en Palermo, Sicilia, cuenta con el apoyo de varias asociaciones como Fondazione con il Sud, Enel Cuore Onlus, Save the Children Italia Onlus y Fondazione Peppino Vismara. Su objetivo es promover la participación de la juventud en el territorio del distrito V de Palermo comprometiéndose con el redesarrollo social, económico y cultural de la zona de Zisa-Noce-Danisinni. Partiendo del conocimiento y las dificultades que se encuentran a diario en esta región, el grupo intenta dar vida a iniciativas que representen un motor de cambio y empoderamiento juvenil. Han llevado a cabo muchas acciones de apoyo a la capacitación y el compromiso activo de la juventud, como intercambios juveniles, educación entre iguales, cursos de inglés y diversos proyectos europeos.





# PORTUGAL

La participación de la ciudadanía en la vida pública es esencial en un Estado democrático, como se expresa en la Constitución de la República Portuguesa de 1976:

Artículo 2 (Estado democrático de derecho) - "La República Portuguesa es un Estado constitucional democrático, fundado en la soberanía popular, en el pluralismo de la expresión democrática y de la organización política, en el respeto y en la garantía de la realización de los derechos y libertades fundamentales y en la separación e interdependencia de los poderes, que tiene como objetivo la realización de la democracia económica, social y cultural y la profundización de la democracia participativa".

Artículo 48 - (Participación en la vida pública) - "Todo ciudadano tiene derecho a participar en la vida política y en la dirección de los asuntos públicos del país. Directa o indirectamente a través de representantes elegidos".

Artículo 109 - (Participación política de los ciudadanos) - "La participación directa y activa de hombres y mujeres en la vida política constituirá condición e instrumento fundamental para la consolidación del sistema democrático, y la ley promoverá la igualdad en el ejercicio de los derechos cívicos y políticos y la no discriminación por razón de sexo en el acceso a los cargos políticos".

Sin embargo, Portugal sigue trabajando para establecer una cultura de participación más sólida entre la comunidad en general. En Portugal, la participación dista mucho de ser ideal; a menudo, la implicación es el resultado de procesos no espontáneos y, en el caso de la ciudadanía, se expresa como respuestas esporádicas y de protesta ante las malas decisiones tomadas por los organismos gubernamentales. Sin embargo, podemos observar algunas acciones emprendidas a lo largo del camino que están diseñadas para conducir a lo que concebimos como la forma más sofisticada de democracia (Guía para a Cidadania Ativa, 2013).

Un tipo de ciudadanía activa en Portugal es el Presupuesto Participativo, un método de democracia participativa en el que las personas residentes pueden decidir el destino de una parte del presupuesto público para una determinada región. Los presupuestos participativos son una nueva forma de gobernanza basada en la participación directa de la ciudadanía, que hacen propuestas y votan los proyectos que quieren que se lleven a cabo. Esta técnica aún no se ha consolidado en Portugal, y las experiencias existentes de Presupuestos Participativos son más consultivas que deliberativas (Dias, & Allegretti, 2009).

La Agenda 21 Local es otro método participativo, un proceso multisectorial y participativo que pretende alcanzar los objetivos de la Agenda 21 a nivel local mediante la preparación y aplicación de un Plan de Acción estratégico a largo plazo centrado en las prioridades locales para el desarrollo sostenible. (Amado, & UNL, 2012).

Como podemos deducir de la Guía para la Ciudadanía Activa (Guía para a Cidadania Ativa), 2013, tanto la Agenda 21 Local como los Presupuestos Participativos han sido adaptados para fomentar una cultura de participación democrática en la juventud y para alentar su implicación en la comunidad local, como demuestran la Agenda 21 Escolar y los Presupuestos Participativos Infantiles y Juveniles.

En el ámbito local, parece pertinente hablar de la iniciativa "Jovem Autarca", que pretende fomentar hábitos de ciudadanía reconociendo las opiniones de las personas jóvenes, así como sus ideas y perspectivas de futuro. Al participar activamente en las decisiones políticas de su municipio, la juventud asume el papel de portavoz de sus iguales, corresponsabilizándose de la gestión de un presupuesto que se le asigna y tratando de materializar los proyectos que ha idealizado, en una lógica de diálogo y sostenibilidad (CM-Feira, 2022).

Tras una candidatura al concurso del Mecanismo Financiero del Espacio Económico Europeo en 2017, la Fundación Calouste Gulbenkian, en colaboración con la Fundación Bissaya Barreto, fue elegida para gestionar el Fondo de Ciudadanos Activos en Portugal, un componente de los EEA Grants específicamente diseñado para apoyar a las Organizaciones No Gubernamentales (ONG). Así se creó el Programa Ciudadanos Activos, con una dotación de 11 millones de euros procedentes de Islandia, Liechtenstein y Noruega, que se ejecutará entre 2018 y 2024, con el objetivo de apoyar a la sociedad civil en Portugal (Cidadãos Ativos, 2018).



## PORTUGAL

Y al igual que estas iniciativas, existen varias referencias a prácticas de ciudadanía activa en Portugal. Por ejemplo, el proyecto PROMISE explora las experiencias, ideas y actitudes de los jóvenes europeos que se consideran en desacuerdo con las generaciones mayores, las autoridades y las normas sociales, con el fin de llegar al corazón de los retos y posibilidades del compromiso cívico.

Otro proyecto destacado que nos gustaría resaltar es la Iniciativa sobre Derechos Sexuales y Juventud Vulnerable, patrocinada por la Asociación para la Planificación Familiar. Con el objetivo de promover los derechos sexuales de las personas jóvenes en un contexto de vulnerabilidad social y de acceso a los servicios sanitarios, el proyecto pretende empoderar a la juventud ayudándola a convertirse en una ciudadanía más participativa y a combatir su vulnerabilidad ante experiencias violentas y discriminatorias en un entorno digital. Se elaboró una guía de formación sobre Educación Sexual en un Entorno Digital para educadores que trabajan con personas jóvenes vulnerables (Fundação Calouste Gulbenkian, (2014).

Es importante para nosotros, Rosto Solidário, reconocer los esfuerzos de la Organización para actuar en el espíritu de la Ciudadanía Activa, y comprometerse con muchos proyectos con este objetivo, tales como:

El proyecto "E-Participation - Exchange of good practices in the accessibility of electronic platforms between young people with disabilities", que tiene como objetivo proporcionar a la juventud ciudadana en situación de vulnerabilidad, como aquellas personas con limitaciones cognitivas/físicas, bajos niveles de alfabetización, en situación de pobreza, minorías y personas inmigrantes, la oportunidad de una mayor participación cívica a través de las plataformas electrónicas y aplicaciones móviles disponibles.

El proyecto "É de Género?", de Educación para la Ciudadanía Global, que tiene como objetivo formar y sensibilizar a las personas jóvenes sobre la igualdad de género, la ciudadanía global y la diversidad.

Y también, entre muchos ejemplos que podríamos destacar, el proyecto "Parcerias Locais para a Educação para o Desenvolvimento" (Parcerias Locales para la Educación para el Desarrollo), que pretende implicar a los diversos actores que trabajan en educación, formación, aprendizaje permanente y sensibilización de la comunidad en diferentes contextos en el Municipio de Santa Maria da Feira.

Por último, el Triple Juego de Europa - Jóvenes por una Europa abierta, justa y sostenible en el mundo tiene como objetivo sensibilizar y concienciar a la juventud sobre las políticas de la UE, con especial atención a la cooperación al desarrollo, los Derechos Humanos, el papel de la sociedad civil, la Agenda 2030 y la coherencia de las políticas para el desarrollo sostenible. Esta iniciativa pretende aumentar el conocimiento crítico de las personas jóvenes sobre la importancia de la política europea utilizando un método de gamificación en colaboración con trabajadores juveniles y multiplicadores de Eurodesk Portugal (Rosto Solidário, s.f.).



## ESPAÑA

La juventud como problema es un concepto que ha sido interiorizado durante mucho tiempo. En España, a finales de los años 90, se detectó un cambio en la forma en que las personas jóvenes vivían en los espacios políticos, lo que provocó un descenso del interés en estos movimientos. Esto se debe a la etapa de transición posterior al final de la dictadura en 1975, donde la vida pública estaba experimentando una reestructuración, que exigía la participación y el compromiso de estos jóvenes. La pérdida del "nosotros" dio paso a una etapa individualista donde, además, no había espacio para la intervención ciudadana debido a los marcos institucionales heredados del régimen franquista, que requerían una transformación inmediata que permitiera la participación cívica (Benedicto y Feixa, 2005).

En 1983, se formó el Consejo de la Juventud de España (CJE) por los Consejos de Juventud de las Comunidades Autónomas y organizaciones juveniles a nivel estatal, con el objetivo de fomentar la participación de la juventud en el desarrollo político, social y cultural, entre otros, como se establece en el artículo 48 de la Constitución Española (CJE, s.f.).

Tradicionalmente, se piensa que las personas jóvenes representan un grupo que no está interesado en cuestiones relacionadas con la participación ciudadana o el compromiso político (Blais et al., 2004). En contraste, en el caso de España, gracias a los datos, se ha podido verificar que las personas jóvenes desarrollaron un fuerte interés en el activismo político después del estallido de la crisis financiera en 2008 (García-Albacete y Lorente, 2019). Basándonos en el ejemplo proporcionado por Pablo Simón (2021), en el que, antes de la crisis de 2008, la implicación política de la juventud no representaba una realidad relevante y, cuatro años después del estallido de la crisis, se observó un aumento significativo en términos de participación política juvenil. Quizás se podría extrapolar a la crisis sanitaria del COVID-19 y, en los próximos años, observar cómo el tema político se vuelve cada vez más interesante para la población joven.

En España existen diferentes organizaciones de representación juvenil donde se llevan a cabo buenas prácticas a favor de sus intereses. Algunos ejemplos son, como mencionamos anteriormente, el Consejo de la Juventud de España, que lleva más de 40 años trabajando para lograr la participación en un contexto de democracia, para ejercer la plena ciudadanía en la sociedad, es decir: lograr el compromiso social, igualdad de oportunidades y especialmente el diálogo, respetando la diversidad en su sentido más amplio. Es por esta razón que la extensión de estas entidades implica un derecho y al mismo tiempo un compromiso con la sociedad, para que puedan participar activa o pasivamente en el diseño de políticas que les afecten (CJE, 2023).

El CJE incluye, entre otros, el Consejo de la Juventud de Castilla y León, así como otras organizaciones. ASPAYM Castilla y León sigue de cerca la composición de este organismo, representando a personas con discapacidad y logrando la igualdad para ellas, así como luchando por el ocio inclusivo para personas jóvenes y mayores. En resumen, para lograr una vida de calidad como ejemplo de buenas prácticas.

El sentimiento de voluntariado en España está creciendo cada vez más y es una parte esencial para entender la participación de la juventud. El año 2022 cerró con más de 3,5 millones de españoles que habían llevado a cabo algún tipo de acción solidaria. De estas cifras, más del 60% eran jóvenes entre 15 y 30 años, con un crecimiento del voluntariado acentuado en los menores de 25 años (PVE, 2022). Hay diferentes entidades que ofrecen una variedad de actividades de voluntariado. Por ejemplo, en Castilla y León existen los Campamentos de Voluntariado, que tienen como objetivo ofrecer un entorno en el que puedan destacar y promover ciertos valores como la convivencia, la tolerancia, la solidaridad, la participación y la interculturalidad entre los jóvenes (INJUVE, 2023).



# ESPAÑA

Las buenas prácticas ofrecidas por las entidades que podemos resaltar en este Manual tienen como objetivo ampliar y mejorar los espacios para la participación juvenil.

- La acción Actívate, coordinada por el Consejo de la Juventud de Castilla y León, es una actividad donde ASPAYM Castilla y León reúne a jóvenes con discapacidades que desean participar en actividades de ocio y formación.
- La información también es poder, por eso se desarrollan campañas de comunicación en las redes sociales, el principal medio de comunicación donde las personas jóvenes tienen presencia. Los Martes Verdes y los Viernes Violetas se centran en temas relacionados con la sostenibilidad y el feminismo, respectivamente, creando un espacio para el debate y el pensamiento abierto.
- Los puntos de encuentro también son importantes para la calidad de la educación juvenil. Los Encuentros Rurales y los campamentos de verano (mención especial merece el Campamento ASPAYM Castilla y León) son espacios abiertos en los que las entidades organizadoras se acercan a otras realidades, fomentando ambientes de encuentro en áreas con menos oportunidades.

En resumen, las actividades asociativas que tienen un mayor impacto en la sociedad son aquellas relacionadas con el voluntariado juvenil, que genera democracia y convivencia cívica (Arnanz, 2011), especialmente en temas deportivos, medioambientales y culturales. Aun así, el tejido asociativo sigue siendo débil, ya que de todas las acciones y personas interesadas, solo el 8,1% de la población dice estar asociada a una organización (PVE, 2019).

## CONTEXTO

Hoy en día, el uso de juegos en contextos de aprendizaje es cada vez más frecuente. Se ha logrado cambiar desde el concepto de juego como una actividad de entretenimiento destinada al ocio de las personas, hasta un concepto actual en el que el juego se utiliza para el aprendizaje de la juventud e incluso promueve el desarrollo de ciertas habilidades, competencias y contenidos.

Todo este proceso de enseñanza a través de juegos se denomina "Gamificación" y propone enseñar incluyendo el componente lúdico con el fin de motivar y captar la atención de los estudiantes. La "Gamificación" podría definirse como "el uso de diseños y técnicas de juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo" (Burke, 2012, citado en Ortiz-Colón; Jordán & Agreda, 2018). Su propósito es involucrar a las personas participantes en un proceso de aprendizaje logrando una mayor motivación y fomentando la cooperación y la competencia. Además, esto ayuda a que los contenidos a aprender sean más atractivos y garantiza un mayor nivel de aprendizaje y compromiso.

Todas estas ventajas proporcionadas por la gamificación son las que vamos a utilizar en este proyecto para alcanzar nuestros objetivos de involucrar a las personas jóvenes en actividades relacionadas con la juventud de la Unión Europea.

## GAMIFICACIÓN

"La 'Gamificación' podría definirse como 'el uso de diseños y técnicas de juego en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo' (Burke, 2012, citado en Ortiz-Colón; Jordán & Agreda, 2018). Su propósito es involucrar a las participantes en un proceso de aprendizaje, aumentando la motivación y fomentando la cooperación y la competencia."

## BREVE HISTORIA DE LA GAMIFICACIÓN

Podemos considerar el origen de la "Gamificación" en el año 1896, cuando una empresa llamada S&H Green Stamps recompensaba a sus clientes leales con sellos. Este uso del elemento de recompensa es lo que ahora podemos considerar como una forma de gamificación. Más tarde, este mecanismo de recompensa se estableció en el mundo de los videojuegos, creando nuevos mecanismos y multiplicando las formas de jugar. El sector del marketing adoptó este concepto, aprovechando las recompensas para involucrar a sus clientes. En 2003, el diseñador de videojuegos y software empresarial, Nick Pelling, acuñó el término "Gamificación", refiriéndose a cómo al transformar las cosas en juegos, se pueden lograr los mismos objetivos con más motivación y participación en la actividad. Desde 2010, muchos diseñadores de juegos comenzaron a difundir el término "Gamificación" en sus reuniones y conferencias, resaltando la importancia de incorporar el componente lúdico en la vida diaria de todas las personas.

## DIFFERENCIACIÓN DE CONCEPTOS

Desde que se comenzó a utilizar el término "Gamificación", se han introducido muchos conceptos similares, como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y el Juego Serio, que necesitan ser aclarados para entender las diferencias entre ellos. Estas diferencias se pueden atribuir a dos enfoques específicos: el objetivo de la actividad y las técnicas utilizadas. A continuación, se explican los diferentes conceptos con los que vamos a trabajar:

### Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

Este tipo de actividad se centra en el uso de juegos ya creados sin adaptarlos o adaptarlos a la situación y los objetivos que estamos tratando de alcanzar. El objetivo es divertirse mientras se intenta inculcar en el jugador un proceso de aprendizaje concreto que pueda utilizar en su vida diaria a partir de ahora.

### Gamificación

La gamificación como concepto implica únicamente la inclusión de ciertos elementos típicos de los juegos (avatares, barras de progreso, clasificaciones, ...) para lograr un objetivo determinado. Sin embargo, la gamificación no se restringe únicamente a situaciones lúdicas, también puede ser utilizada como una herramienta para aumentar la motivación para aprender dentro de contextos educativos, como por ejemplo la escuela. Se caracteriza por perseguir un objetivo de aprendizaje, utilizando normalmente dinámicas colaborativas en lugar de competiciones en las que hay un claro ganador y perdedor.

### Juegos serios

En este tipo de actividad, se utilizan técnicas como la simulación o experiencias inmersivas para lograr un objetivo de aprendizaje específico. Su principal propósito no es entretener a los participantes, aunque se pretende que sea motivador y entretenido para ellos. A menudo se utiliza en línea con mecánicas de videojuegos para inculcar ciertos conocimientos que luego se pueden utilizar para resolver problemas. Frederick Joseph F. define los Juegos Serios como la intersección del Aprendizaje, la Simulación y los Juegos.

### Diseño inspirado en juegos

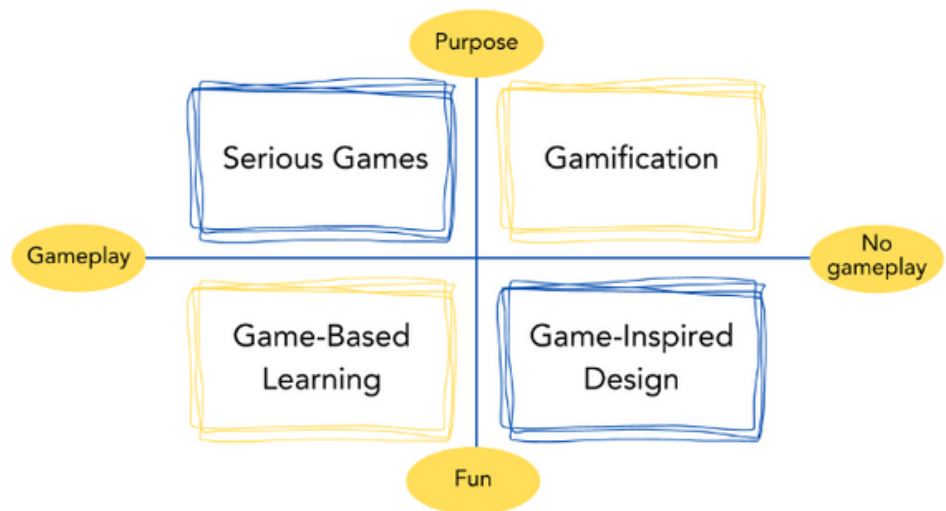
El diseño inspirado en juegos aplica dinámicas de pequeños juegos con un objetivo de aprendizaje específico. Se trata de diseñar metodologías en las que se juegan juegos, pero no son juegos completos como tales, las reglas no son tan complejas y no son tan competitivos. Su principal propósito es el ocio de los participantes pero con un objetivo de aprendizaje específico. Suele estar relacionado con el Juego Significativo.





# Juegos basados en el contexto juvenil: una visión general

Estos cuatro conceptos pueden diferenciarse en el siguiente cuadro:



En el lado izquierdo tenemos Serious Games y Game-Based Learning que se identifican con dinámicas consideradas juegos completos, en contraposición a Gamification y Game-Inspired Design que utilizan elementos de juegos pero no se consideran un juego en su totalidad. En la parte superior tenemos los Serious Games y la Gamificación cuya finalidad principal es alcanzar un objetivo de aprendizaje específico, en contraste con el Game-Based Learning y el Game-Inspired Design cuya finalidad principal es divertir y entretener a las personas participantes.

## ÁMBITOS DE APLICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN

Hoy en día, la gamificación puede aplicarse a una gran variedad de campos, como la educación formal y no formal, la sanidad, el marketing, los recursos humanos y el medio ambiente.

### Educación formal

En los últimos años, la gamificación ha ganado importancia en el ámbito de la educación formal debido a su capacidad para aumentar la motivación del alumnado y el disfrute de los contenidos curriculares en las escuelas. Si bien su adopción puede presentar retos para los profesores con más años de experiencia debido a su novedad y a la necesidad de formación especializada, las investigaciones destacan la importancia de incluir estas técnicas en el aula para asegurar y facilitar experiencias de aprendizaje efectivas para el alumnado.



# Juegos basados en el contexto juvenil: Una visión general

## **Educación no formal**

Dentro de este tipo de educación podemos incluir el ocio y tiempo libre, así como todo tipo de actividades educativas no formales. En estos ámbitos es muy común el uso de dinámicas lúdicas como la Gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos para entretener a los participantes y motivarles para conseguir un objetivo de aprendizaje concreto. Lo destacable es que incluye una gran variedad de temas y contenidos, ya que no se basa en un contenido curricular concreto.

## **Salud**

Aunque todavía se encuentra en sus primeras fases en el sector sanitario, la gamificación se emplea cada vez más para promover comportamientos y estilos de vida saludables. Asimismo, a través de juegos interactivos y simulaciones, las iniciativas de gamificación pretenden fomentar prácticas de bienestar y reforzar hábitos de salud positivos entre las personas.

## **Marketing y recursos humanos**

Como ya se ha explicado, el sector del marketing ha estado a la vanguardia de la integración de elementos de gamificación en su dinámica de motivar e implicar a las personas a través de recompensas. Las técnicas de gamificación se emplean tanto en la motivación y cooperación de los empleados como en la captación de clientes como estrategia de marketing.

## **Medio ambiente**

Al igual que en el ámbito de la salud, la gamificación y las técnicas afines pueden utilizarse para promover actitudes y comportamientos sostenibles, como el reciclaje y la reducción del consumo de energía en nuestra vida cotidiana. Actualmente es una de las formas más utilizadas para concienciar y animar a la gente a participar en actividades sostenibles.

## **BENEFICIOS PARA LA JUVENTUD**

Como hemos visto en los apartados anteriores, la Gamificación es actualmente un elemento muy importante para la juventud, sobre todo en el ámbito de la educación ayudando en la adquisición de valores y habilidades esenciales. Algunos de los beneficios que estos elementos relacionados con la Gamificación tienen sobre las personas jóvenes son los siguientes:

## **Aprendizaje divertido**

Es un recurso esencial para motivar y atraer a la juventud hacia el objetivo de aprendizaje previsto. Convierte los contenidos más densos y difíciles de entender en un reto atractivo a través de un juego y consigue un mayor porcentaje de personas jóvenes implicadas en la actividad.



# Juegos basados en el contexto juvenil: Una visión general

## **Estimula la creatividad**

Muchas actividades de Gamificación pretenden estimular la creatividad y la capacidad de innovación de la juventud participante, animándola a explorar nuevas ideas y diferentes soluciones

-Desarrollo de habilidades sociales:

La Gamificación fomenta el trabajo en equipo y la colaboración entre las personas jóvenes, desarrollando así habilidades sociales esenciales y mejorando las relaciones interpersonales y entre las personas.

## **Fijación de objetivos**

La gamificación promueve mecanismos para fijar objetivos y recompensas por alcanzarlos, inculcando valores de perseverancia, disciplina y continuidad en la juventud. Al fijar y alcanzar hitos, cultivan la sensación de logro y progreso.

## **Desarrollo de competencias digitales**

En el campo de la gamificación se suelen utilizar elementos tecnológicos debido a la gran variedad de posibilidades que ofrece. De este modo, la gamificación ayuda a desarrollar la alfabetización y la competencia digitales entre la juventud, dotándola de habilidades esenciales para navegar por el panorama digital ahora y en el futuro.

## **Bienestar mental y emocional**

Algunos juegos y actividades relacionados con la Gamificación pueden reducir eficazmente el estrés y la ansiedad de las personas jóvenes, lo que puede repercutir positivamente en su salud mental y emocional.

## **Mayor motivación**

La motivación es esencial para mantener la implicación y el compromiso, especialmente en el proceso de aprendizaje. Esta motivación se consigue mediante sistemas de recompensa y reconocimiento de sus logros, fomentando un mayor esfuerzo y dedicación de la juventud.



## Juegos basados en el contexto juvenil: explorando realidades nacionales

### ITALIA

Al igual que en otros países europeos, la gamificación ha ido ganando relevancia en la última década. De hecho, a pesar del retraso en comparación con otros países, ahora casi la mitad de las empresas italianas, independientemente de su sector de trabajo, ya están empleando este enfoque. También podemos destacar la creación de los Premios Italianos de Gamificación, que se celebran en Milán desde 2016. En esta línea, también se ha producido un incremento general en el número de eventos dedicados a los videojuegos y su aplicación en diferentes contextos. Por ejemplo, en 2018 Roma celebró la primera edición de Video Game Lab (Cassone, 2018).

También podemos señalar un uso creciente de la gamificación por parte de las instituciones italianas desde el año 2010. Por ejemplo, entre 2010 y 2011, algunos museos de arte italianos como el Museo Capodimonte, el MAXXI y la Pinacoteca de Brera abrazaron la idea del juego Nintendo Art Academy, que pretende profundizar en el conocimiento de los cuadros profundizando en los detalles pictóricos (Bonacini & Giaccone, 2021). Además, el creciente reconocimiento de la Gamificación a nivel público también se puede encontrar en las numerosas convocatorias de propuestas emitidas por el Estado y las Regiones (Cassone, 2018).

Además, muchas universidades italianas también han comenzado a considerar la gamificación como un tema relevante digno de un análisis más profundo. Podemos mencionar el IED o la universidad de Tor Vergata -que ofrece másteres en Gamificación- y la universidad LUISS, que incluye su estudio dentro de diversos cursos (Cassone, 2018).

En cuanto a la gamificación y la educación, se podría considerar que las bases de este enfoque se asientan parcialmente en Italia gracias a las figuras de Giovanni Melchiorre Bosco -más conocido como "Don Bosco"- que situó al alumno en el centro del proceso educativo y defendió la "motivación" y la "implicación" como principales estrategias educativas (Grion, 2017) y María Montessori, una de las pioneras en destacar la relevancia de los juegos y la experiencia lúdica para el aprendizaje y la educación (Montessori, 1913).

En la actualidad, el enfoque lúdico se está popularizando en los centros educativos: aunque la mayoría de los docentes aún no están familiarizados con el término "gamificación", lo están aplicando inconscientemente con gran frecuencia, gracias tanto al creciente consenso sobre los beneficios de estas prácticas como a la mayor disponibilidad de diferentes herramientas y medios. Sin embargo, diversos estudios muestran que la realidad de las escuelas italianas sigue dominada por enfoques didácticos tradicionales como "enseñar contando" y estrategias vinculadas a "métodos de clase", donde el alumno no desempeña ningún papel activo y participativo (Grion, 2017). Además, los equipos docentes siguen sin recibir formación específica sobre gamificación (Malvasi, Gil-Quintana & Bocciolesi, 2022).



## Juegos basados en el contexto juvenil: explorando realidades nacionales

Sin embargo, muchas asociaciones siguen trabajando para promover el uso de la gamificación y sus beneficios. Proponemos una serie de ejemplos en los que han participado asociaciones italianas.

El primer ejemplo propuesto es "SIEP 2.0", un proyecto Erasmus+ desarrollado por CEIPES, ASPAYM, Rosto Solidario, More Mosaic, Biderbost Boscan & Rochin, y Regionalne Centrum Wolontariatu. Incluye la creación de un juego de mesa cuyo objetivo final es promover el entendimiento mutuo entre los jóvenes para luchar contra el acoso escolar y el ciberacoso. A través del juego SIEP 2.0, los jugadores tendrán que investigar, hacer hipótesis y recabar información de los demás jugadores para descubrir quién, cómo y dónde han ayudado a Michela, víctima de acoso escolar. Está disponible gratuitamente online.

El segundo ejemplo es "Carte 360°", un juego de cartas que pretende ser una herramienta práctica y lúdica útil para difundir el mensaje del autocuidado y el crecimiento personal. Incluye 152 cartas con diversas ilustraciones y mensajes, y puede utilizarse individualmente o en grupo. El objetivo final del juego es aprender a cuidarse de forma integral y holística -incluyendo cuerpo, mente, emociones, relaciones y espiritualidad-. Las cartas están pensadas para ser utilizadas regularmente con el fin de desarrollar la escucha y aprender sobre nuestras necesidades y prácticas que ayudarán a mejorar el bienestar.

El tercer juego, "Aprender fuera de la caja", ha sido desarrollado por la organización SALTO, con el apoyo de la Comisión Europea. También se trata de un juego de cartas, pero en este caso dirigido a personas trabajadoras juveniles, mentoras, entrenadoras y formadoras. Se pretende que sirva de herramienta para abordar el tema del "aprendizaje" de forma divertida, atractiva e inspiradora. Está disponible gratuitamente online.

Por último, destacamos el proyecto RISE-LAB - Network for Inclusion Development and Empowerment, cofinanciado por la Consejería de Políticas de Juventud y Función Pública Universal. Consiste en un Laboratorio de ideación de juegos educativos en el que participaron activamente jóvenes del territorio siciliano. Permitted el desarrollo de 4 juegos diferentes:

-Los 5 Reinos: los temas elegidos para este proyecto son la sostenibilidad medioambiental y la interculturalidad. El objetivo del juego es trasladar animales entre las islas para resistir el mayor número posible de catástrofes naturales. El juego termina cuando no hay más piezas en el campo. Tanto los sucesos catastróficos como las especies animales representan una metáfora de la imprevisibilidad de los acontecimientos y la importancia de potenciar la diversidad.

-Juego sobre el recuerdo de las víctimas de la mafia: en este juego no hay ganadores, su objetivo es dar a conocer y mantener vivo el recuerdo de todos los hombres y mujeres que dieron su vida para que Sicilia tuviera un futuro mejor. El juego permite a los jugadores conocer las historias de las víctimas de la mafia, favoreciendo momentos de reflexión y puesta en común entre los participantes.



## Juegos basados en el contexto juvenil: explorando realidades nacionales

-Quo Vadis: es un juego de mesa destinado a jóvenes, diseñado para familiarizarse con las normas de circulación y los buenos hábitos que hay que mantener al volante. La idea es crear un juego educativo basado en la ciudadanía activa, con especial atención a la educación vial segura.

-Scravop: es un juego diseñado para concienciar sobre el reciclaje. El juego consta de 57 cartas, con 8 símbolos diferentes para cada carta. Los estudiantes insertaron símbolos relacionados con el tema del reciclaje en las cartas y añadieron una mecánica que recompensa a las personas participantes cuando deciden hacer una elección relacionada con el tema del desarrollo sostenible, por ejemplo, coger una carta con residuos especialmente difíciles de eliminar.





## PORTUGAL

La gamificación es cada vez más popular en Portugal, con cada vez más empresas e instituciones educativas que utilizan técnicas de diseño de juegos para atraer y motivar a su público.

Según Diniz Marques y Albuquerque Costa (2021), un ámbito en el que la gamificación está especialmente extendida es el educativo. Las escuelas y universidades portuguesas están utilizando la gamificación para hacer el aprendizaje más divertido y atractivo para los estudiantes, con aplicaciones y plataformas de aprendizaje gamificadas que se están desarrollando para ayudar a los estudiantes a mejorar su rendimiento académico, especialmente en la asignatura de idiomas, según informan los mismos autores.

En el mundo empresarial, la gamificación se utiliza para motivar a las personas empleadas y mejorar la productividad. Muchas empresas en Portugal están utilizando técnicas de gamificación como sistemas de puntos, tablas de líderes e insignias para animar a los empleados a completar tareas y alcanzar sus objetivos, un ejemplo de esto es la empresa AKI que crea una app gamificada con el objetivo de involucrar a las personas empleadas a participar activamente en la vida de la empresa. (Neves, 2021).

En general, la gamificación es una tendencia creciente en Portugal, con empresas e instituciones educativas, reconociendo su potencial para involucrar, motivar y empoderar a su público.

Dado que este proyecto se centra en el campo de la educación, se mapearon algunas de las mejores prácticas de gamificación en Portugal dentro de este ámbito.





# Juegos basados en el contexto juvenil: explorando realidades nacionales

Se pueden comprobar los resultados en la tabla siguiente:

Nombre de la práctica de gamificación	Categoría de juego	Tipo de juego	Breve descripción
Cambia las cosas - Juego Triple Europa	Físico	Juegos de rol	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 Rosto Solidário 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.
Cuestionario sobre Europa	Físico	Cuestionario	El Juego de preguntas y respuestas sobre Europa se elaboró en el marco del proyecto Juego de la triple Europa - Jóvenes por una Europa abierta, justa y sostenible, promovido por la ONGD Rosto Solidário 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.
Crear en Europa	Virtual	Escape room	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 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.



# Juegos basados en el contexto juvenil: explorando realidades nacionales

Se pueden comprobar los resultados en la tabla siguiente:

Nombre de la práctica de gamificación	Categoría de juego	Tipo de juego	Breve descripción
Act 4 Inclusion	Físico	Juego de mesa	<p>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 personas adultas 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 personales para ofrecer resultados significativos en el caso de trastornos de ansiedad, depresión, baja autoestima y aislamiento social. El juego está disponible en la web.</p>
Casa de Partida	Físico	Juego de mesa	<p>El proyecto Casa de Partida - Agendas coesas por uma Europa Sustentável, fue desarrollado por cinco socios (Par - Repostas Sociais, como organización promotora) y tiene como objetivo general contribuir a la concienciación crítica y a la implicación activa de la juventud 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 y los Objetivos de Juventud, reflexionando sobre sus interconexiones e interdependencias. El juego está disponible en la web para su descarga.</p>



## ESPAÑA

Al igual que en Italia y Portugal, en España el campo de la Gamificación ha cobrado gran importancia, especialmente en el ámbito de la educación formal y no formal. Esto ha generado un gran avance especialmente en el aprendizaje de la juventud.

Por ejemplo, en el ámbito de la educación formal, donde normalmente los contenidos curriculares no llaman la atención del alumnado, se han conseguido mayores tasas de aprendizaje y una mayor implicación en las clases, fomentando su motivación por el estudio.

En el ámbito de la educación no formal, se están llevando a cabo numerosas campañas para prevenir y concienciar a la población sobre situaciones más sostenibles y mejores en nuestra vida cotidiana.





A continuación se presenta una lista de actividades de algunos proyectos de Gamificación existentes relacionados con este proyecto que se pueden implementar para diferentes objetivos de aprendizaje de la juventud de hoy en día:

Nombre de la práctica de gamificación	Categoría de juego	Tipo de juego	Breve descripción
VÍA-VIDA	Virtual	Cuestionario	Vía-Vida es el nombre del proyecto de educación vial llevado a cabo por ASPAYM Castilla y León, que nace para dar una respuesta preventiva al problema de la seguridad vial en la juventud a través de una metodología educativa innovadora: la gamificación.
Pandemia: la gamificación del empleo	Físico	Juego de mesa	En este taller se realiza un juego de mesa donde es imprescindible colaborar con las demás personas para poder conseguir la misión. A través de este juego colaborativo se fomenta el trabajo en equipo, así como el pensamiento estratégico. Salvar el mundo no es una tarea individual, sino colectiva.
Bohnanza: la gamificación del empleo	Físico	Juego de mesa	En este juego se va a trabajar desde la individualidad, la capacidad de negociar y de conseguir los mayores beneficios individuales posibles. Las personas participantes se convierten en granjeros/as encargados/as que tienen que utilizar recursos para conseguir dinero a través de la plantación de diferentes tipos de judías. Como es una competición, es importante saber negociar para aumentar los beneficios al máximo antes del final de la partida.
La gamificación del empleo	Físico	Escape room	En este juego de escape room, se mejoran las competencias para resolver problemas difíciles. Al tratarse de un juego de trabajo en equipo, se desarrollan las habilidades individuales como la creatividad y el pensamiento crítico, así como aquellas que mejoran las competencias grupales, como la comunicación eficaz. Al combinar ambas competencias, se resuelven mejor las tareas que se presentan para poder escapar de la habitación a tiempo.



Juegos basados en el contexto juvenil: explorando realidades nacionales

A continuación se presenta una lista de actividades de algunos proyectos de Gamificación existentes relacionados con este proyecto que se pueden implementar para diferentes objetivos de aprendizaje de la juventud de hoy en día:

Nombre de la práctica de gamificación	Categoría de juego	Tipo de juego	Breve descripción
Mysterium/La gamificación del empleo	Físico	Juego de mesa	Mysterium trata de resolver el tradicional misterio de asesinato, pero en este caso, el propio difunto se convierte en el espíritu que ayudará a resolver la trama. Las personas participantes tienen que tomar las decisiones correctas analizando los mensajes que el espíritu transmite sin hablar, sólo interpretando una serie de cartas. Es un juego de mesa que también mezcla individualidad y trabajo en equipo, pero en el que la esencia de la toma de decisiones recae en uno mismo.
Gymkhana 5.0	Virtual	Role Play	"Gymkhana 5.0: Patrimonio cultural para la juventud" es un proyecto destinado a ampliar y desarrollar las competencias de las personas monitoras juveniles y proveedoras de servicios a la juventud mediante el uso de una metodología basada en la gamificación que desarrolla y mejora los conocimientos en materia de educación sobre el patrimonio europeo y cultural entre la juventud, especialmente entre las personas jóvenes con menos oportunidades. La idea es aumentar el nivel de calidad de los métodos pedagógicos y disponer de un número más amplio de metodologías que puedan utilizarse, especialmente con jóvenes con necesidades especiales.
Escapar del racismo	Físico	Escape room	El catálogo de salas de escape contiene una serie de kits de salas de escape de uso gratuito que puede descargar y utilizar para organizar experiencias individualizadas en salas de escape. Las Escape Rooms están clasificadas en cinco temas distintos: Racismo y Discriminación, Acoso, Discapacidad, Esclavitud Moderna y Fronteras. Se proporciona información sobre cada uno de los temas tratados en el plan de estudios de Escape Racism, incluida una descripción general de los temas y los asuntos importantes que los rodean.



# Juegos diseñados: Europeo Creaciones al descubierto

## PUZZLE

Los rompecabezas que forman parte de este paquete de trabajo están diseñados para servir como medio de intercambio de conocimientos en el marco del proyecto. Así, se presentan tres modalidades de juego diferentes que, partiendo de la base de los rompecabezas tradicionales, abordan distintos temas como la formación de la Unión Europea, personalidades relevantes de los países miembros y, por último, el patrimonio cultural europeo a nivel comunitario.

El objetivo de este módulo es proporcionar a la juventud más información sobre estos temas para sentar las bases de lo aprendido y ampliar sus conocimientos a través de la gamificación. Cada puzzle tiene una dificultad añadida, son descargables e imprimibles. Por otro lado, se recomienda plastificarlos para poder conservarlos y reutilizarlos. Todos los contenidos generados en este y los otros 3 juegos generados en el marco del proyecto (el juego de mesa, Escape Room y Escape Box) están disponibles en los 4 idiomas oficiales del proyecto: Inglés, Español, Italiano y Portugués.

Además, el documento para resolver los 3 enigmas está disponible en la web para ayudarte a responder a los enigmas durante la actividad, junto con las instrucciones del juego adjuntas a este manual.

## FUNDACIÓN DE LA UE

La formación de la Unión Europea se sitúa cronológicamente desde 1951 con el Tratado de París hasta nuestros días. La convulsa situación de la UE a lo largo de los años ha llevado a las entidades socias del proyecto a la necesidad de jugar a un juego sobre su fundación. En este caso, se ha optado por una metodología clásica de puzzle, con piezas que hay que encajar para formar una imagen clara y legible de los años, relacionándola con los países que se sumaron al proyecto de crear una unión de países bajo el lema "unidos en la diversidad".



# Juegos diseñados: Europeo Creaciones al descubierto

## Las instrucciones son las siguientes:

<b>Número de jugadores</b>	1 jugador/a Es posible jugar en colaboración, pero recomendamos no más de 2 jugadores/as para asegurar la correcta formulación del juego y sus conceptos
<b>Duración del juego</b>	5-10 minutos
<b>Edades recomendadas</b>	12-18 años
<b>Componentes del juego</b>	9 piezas de puzzle. Todos estos documentos estarán disponibles en el sitio web del proyecto en formato PDF para su descarga e impresión
<b>Preparación y desarrollo</b>	Imprime el mapa y recorta las líneas rectas horizontales y verticales. Coloca las piezas sobre una superficie cómoda y estable. Este puzzle consiste en unir todas las piezas para obtener un mapa de Europa y poder relacionar los países coloreados con los años que tienen el mismo color, para establecer y comprender la cronología de la adhesión a la UE.
<b>Fin del juego</b>	El juego termina cuando las pizzas han formado correctamente el mapa de la Unión Europea.



# Juegos diseñados: Europeo Creaciones al descubierto

## PERSONAJES RELEVANTES

Este puzzle se centra en la representación histórica, política y cultural de la Unión Europea. El objetivo principal es mostrar las características de personajes relevantes que conforman la identidad de los estados miembros. Para ello, se ha elegido un personaje representativo de cada país, variando en sus dedicaciones y procedencia. Los protagonistas, tanto hombres como mujeres relevantes, son personajes reconocidos de la literatura, el deporte, la política, la música, actores/actrices y artistas directamente relacionados con el país en cuestión. Por otro lado, se ha considerado importante relacionar cada persona con el país y su figura, por lo que se incluyen diferentes barajas de cartas con el objetivo final del puzzle de relacionar cada carta entre sí a través de una metodología asociativa de persona-país-descripción. Las entidades socias del consorcio en el marco del proyecto GamEUfying consideran que es importante aportar a este puzzle educación sobre personas que contribuyeron a la formación de la UE, pero también sobre aquellas que están directamente relacionadas con la creación de la cultura que consumimos y que también son percibidas desde fuera de la UE como personajes destacados.



# Juegos diseñados: Europeo Creaciones al descubierto

De este modo, hemos intentado seleccionar los siguientes caracteres

Nombre	País	Descripción
Pablo Picasso	España	Pablo Ruiz Picasso fue uno de los creadores del cubismo, junto con Georges Braque. También fue un escultor increíble; trabajó para el teatro, como diseñador y escenógrafo. Fue uno de los más grandes pintores del siglo XX; creó alrededor de 50.000 obras. Nació en Málaga, pero vivió en todo el mundo, principalmente en Francia.
Penélope Cruz	España	Se convirtió en la primera actriz española en ganar el Óscar a la mejor actriz de reparto. Debutó como actriz en televisión a los 16 años. Es una de las musas de Pedro Almodóvar y la primera película que rodó fue dirigida por él. Fue la primera actriz española en tener su propia estrella en el Paseo de la Fama de Hollywood.
Dante Alighieri	Italia	¡Un polifacético! Fue poeta, prosista, filósofo moral y pensador político... Se le conoce sobre todo por el libro La Divina Commedia (La Divina Comedia). Debido a sus ideas, la presencia de Dante fue prohibida en Florencia, su ciudad natal. Dante es también uno de los principales impulsores del nacimiento de la lengua italiana.
Sophia Loren	Italia	Fue nombrada una de las grandes estrellas del cine clásico de Hollywood. Decía que el secreto de su belleza "se debe a los espaguetis". Se la considera una de las divas italianas más famosas del mundo. Primero empezó como modelo, luego hizo películas, pero nunca probó el teatro.
Cristiano Ronaldo	Portugal	Es el jugador con más goles en partidos oficiales de la historia del fútbol. La gran mayoría de los expertos en este deporte creen que es el mejor futbolista de todos los tiempos. La imagen de CR7 es conocida internacionalmente, así como su infame grito de "¡SIM!" ('Siuu'). Creció en un barrio muy humilde de Funchal (Madeira).
Fernando Pessoa	Portugal	Escribió gran parte de su obra bajo diversos heterónimos, como Álvaro de Campos. Trabajó como poeta y ensayista, pero también como traductor, publicista y astrólogo. Su característica imagen de sombrero, gafas y bigote le hace inconfundible. A su muerte se encontraron en su casa más de 27.500 documentos escritos.



# Juegos diseñados: Europeo Creaciones al descubierto

De este modo, hemos intentado seleccionar los siguientes caracteres

Nombre	País	Descripción
Oscar Wilde	Irlanda	Fue un famoso escritor, poeta y dramaturgo irlandés del siglo XIX. Su obra más famosa es "El retrato de Dorian Gray". Conocido por su extravagante estilo de vida y su excéntrica personalidad. Wilde fue condenado a trabajos forzados por su relación homosexual, por lo que su carrera se detuvo y su salud se deterioró.
Hans Christian Andersen	Dinamarca	Conocido por sus cuentos de hadas como "La Sirenita" y "El Patito Feo". Andersen fue reconocido y agasajado en su país natal y en el extranjero a lo largo de su vida. Sus cuentos se han traducido a muchos idiomas y se han adaptado a películas de Disney. Le gustaba bailar, cantar y actuar. Empezó a escribir obras de teatro.
René Magritte	Bélgica	En sus cuadros cuestiona la percepción, la relación entre palabras e imágenes. Es famoso por su cuadro titulado "La traición de las imágenes" (Ceci n'est pas une pipe). Desarrolló una serie de motivos recurrentes, como hombres con sombrero o nubes. Su influencia ha repercutido en la moda, el diseño y la cultura popular en general".
Marga Klompé	Países Bajos	Pionera en la política de su país, fue la primera mujer que ocupó un cargo ministerial en los Países Bajos. Klompé fue la primera mujer miembro de la Asamblea Común de la Comunidad Europea. Formó parte del grupo de trabajo que impulsó la economía de la UE más allá del carbón y el acero. Fue una figura clave en el desarrollo del sistema de seguridad social en los Países Bajos.
Robert Schuman	Luxemburgo	El Premio Robert Schuman se creó para apoyar a las organizaciones que promueven los valores de la Unión Europea. Fue Ministro francés de Asuntos Exteriores y padre fundador de la Unión Europea. Mediante la "Declaración Schuman", propuso regular la producción de acero y carbón. El 9 de mayo Schuman hizo su histórica declaración y se celebra el "Día de Europa".
Jean Monnet	Francia	Está considerado una de las figuras más destacadas de la música griega. Popular por su interpretación de canciones rebetiko, un género musical urbano y folclórico. Utiliza su activismo social y político en su música, haciendo un llamamiento a la paz, la justicia y la libertad. Su concierto en el Estadio Olímpico de Atenas marcó la historia de la música griega.



# Juegos diseñados: Europeo Creaciones al descubierto

De este modo, hemos intentado seleccionar los siguientes caracteres

Nombre	País	Descripción
Angela Merkel	Alemania	Merkel se convirtió en la primera mujer canciller de Alemania en noviembre de 2005. Se la conoce comúnmente como "Mutti", que significa "mamá" en alemán. Se convirtió en una figura destacada en la gestión de la crisis económica de 2008 en la UE. Recibió el Premio Carlomagno por su compromiso con la Unión Europea.
Franz Kafka	República Checa	Una de las figuras literarias más ilustres, alcanzó gran influencia en el siglo XX. Muy pocas de sus obras se publicaron oficialmente en vida. Una de sus obras más famosas fue El proceso y el relato corto Metamorfosis. La enfermedad le acompañó durante toda su vida; Kafka murió de tuberculosis a los 40 años.
Arnold Schwarzenegger	Austria	Nació en Austria y vivió allí hasta los 21 años, cuando se trasladó a Estados Unidos. Antes de convertirse en actor de películas famosas, fue culturista y ganó varios premios. Fue elegido 38º gobernador de California dos mandatos consecutivos, hasta 2011. Sus películas más emblemáticas son "Terminator", "Predator" y "Conan el Bárbaro".
Ernö Rubik	Hungría	Inventó el cubo de Rubik en 1974; 6 años después pudo registrar la patente. Rubik se convirtió en un fenómeno internacional y recibió numerosos premios por su invento. Ernő Rubik inventó el Cubo de Rubik 2x2, el Cubo de Rubik 4x4 y el Cubo de Rubik 5x5. Creado como herramienta para que sus alumnos comprendieran conceptos de diseño espacial".
Marie Curie	Polonia	Marie Curie es la única persona en la historia que ha recibido dos Premios Nobel de Ciencias. Fue pionera en el estudio de la radiactividad y sentó las bases de la radioterapia y la radiología. Los trabajos de Marie Curie sentaron las bases de la física y la química modernas. Inventó unidades móviles de rayos X para los heridos durante la Primera Guerra Mundial.
Peter Sagan	Eslovaquia	Uno de los mejores ciclistas de su generación, versátil y hábil en distintos terrenos. En 2010 ganó su primera etapa en el Tour de Francia, siendo el primer eslovaco en lograrlo. Conocido por su carisma y personalidad extrovertida en sus celebraciones de victoria. Ganó tres veces consecutivas el título mundial de ciclismo en ruta.



# Juegos diseñados: Europeo Creaciones al descubierto

De este modo, hemos intentado seleccionar los siguientes caracteres

Nombre	País	Descripción
Vlad Drăculea	Rumanía	Personaje histórico, figura legendaria y principal referencia para el mito del Conde Drácula. Fue príncipe de Valaquia en tres ocasiones, gobernando con puño de hierro durante el siglo XV. "Drácula" se tomó prestado del apodo de Vlad, que significa ""hijo del dragón"" en rumano. Su residencia era el castillo de Bran, en Transilvania, que recibía cientos de visitantes cada mes.
Irina Bokova	Bulgaria	Reconocida internacionalmente por su trayectoria en el ámbito de la educación y la cultura. Fue representante permanente de Bulgaria ante la UNESCO y la OMC. Elegida Directora General de la UNESCO, fue la primera mujer en ocupar ese cargo. Trabajó en programas de educación inclusiva y protección del patrimonio cultural.
Alma M. Karlin	Eslovenia	Durante la Segunda Guerra Mundial fue la escritora de viajes más leída. Retrató la situación de las mujeres en los países a los que viajó. Fue enviada al campo de concentración de Dachau, pero logró escapar. Hablaba muchos idiomas: inglés, sueco, noruego, francés, italiano, español y alemán.
Luka Modrić	Croacia	Creció en una zona de guerra durante el conflicto de los Balcanes en la década de 1990. Fue rechazado por varios clubes antes de fichar por el Dinamo de Zagreb. Se unió al Real Madrid en 2012, teniendo una notable carrera como centrocampista. Recibió el prestigioso Balón de Oro que se concede al mejor jugador del mundo.
Eleni Foureira	Chipre	Representó a Chipre en el Festival de Eurovisión 2018 con su canción "Fuego". Ha realizado giras y actuaciones por toda Europa: España, Alemania, Suecia y Países Bajos... La colaboración con Snoop Dogg ayudó a su reconocimiento internacional en la música. Ha participado en espectáculos como juez, en la versión griega del programa "The X Factor".
Anna Lindh	Suecia	Ingresó en el Partido Socialdemócrata Sueco a los 12 años. Fue nombrada Ministra de Asuntos Exteriores de Suecia, convirtiéndose en la primera mujer en ocupar ese cargo. Tras su muerte, se creó su fundación conmemorativa, dedicada a promover la tolerancia y el diálogo intercultural. Desempeñó un importante papel en la política europea promoviendo los derechos humanos y la paz en los conflictos internacionales.



# Juegos diseñados: Europeo Creaciones al descubierto

De este modo, hemos intentado seleccionar los siguientes caracteres

Nombre	País	Descripción
Tarja Halonen	Finlandia	Fue la primera mujer elegida Presidenta de Finlandia en 2000. Ocupó el cargo durante dos mandatos consecutivos hasta 2012, siendo una figura destacada de la política finlandesa. Fue diputada del Parlamento finlandés durante décadas y ocupó varios cargos ministeriales. Conocida por su dedicación a los derechos humanos y la igualdad de género.
Kerli Kõiv	Estonia	Kerli expresa una fascinación por la magia, la fantasía y la espiritualidad en su música y su estética. A los 15 años ganó un concurso de talentos, lo que le dio el impulso necesario para continuar su carrera musical. Ha colaborado con artistas como Benny Benassi, Seven Lions y Demi Lovato. Kerli aborda temas de empoderamiento, superación y autoaceptación.
Elīna Garanča	Letonia	Estudió en la Academia Letona de Música y continuó en la Escuela de Ópera de Viena. Ha interpretado papeles principales en óperas de compositores como Mozart, Rossini y Verdi. Mezzosoprano de talento y fama mundial, ha dejado una huella significativa. Ha recibido premios y reconocimientos por su talento y su contribución al mundo de la ópera.
Rūta Meilutytė	Lituania	La nadadora ganó la medalla de oro en los Juegos Olímpicos de 2012, con solo 15 años. Antes de los Juegos, ya había batido varios récords mundiales en categorías inferiores. Tras su retirada, decidió centrarse en sus estudios universitarios y dejar el listón muy alto. De repente, decidió retirarse de la natación en 2019, a los 22 años.
Gianluca Bezzina	Malta	Gianluca es médico de profesión. Estudió Medicina en la Universidad de Malta. Representó a Malta en el Festival de Eurovisión 2013, celebrado en Malmö (Suecia). Su canción "Tomorrow" alcanzó un destacado octavo puesto en el concurso. Ha participado en actos de recaudación de fondos y conciertos para organizaciones benéficas.





# Juegos diseñados: Europeo Creaciones al descubierto

## Las instrucciones son las siguientes:

Número de jugadores	1 jugadora Es posible jugar en colaboración, pero recomendamos no más de 2 jugadores/as para asegurar la correcta formulación del juego y sus conceptos.
Duración del juego	15-20 minutos
Edades recomendadas	15-30 años
Componentes del juego	Pila de cartas de banderas de países. Pila de cartas de personaje. Pila de tarjetas de descripciones. Todos estos documentos estarán disponibles en la web del proyecto en formato PDF para su descarga e impresión.
Preparación y desarrollo	Imprima los materiales y recórtelos. Recomendamos imprimir seleccionando el tamaño original del documento, ya que están diseñadas para tener las mismas dimensiones que un juego de cartas tradicional. La ficha de descripción tiene el doble de tamaño que las fichas de banderas y personajes. Coloca las cartas de modo que sean visibles y estén sobre una superficie suficientemente grande y estable. El juego consiste en emparejar al azar una carta descriptiva con su correspondiente personaje ilustre del país seleccionado del montón de cartas. De este modo, se crea una asociación entre el personaje, conociendo su historia y curiosidades sobre su vida que sea importante y destacable para asociarlo al país de nacimiento.
Fin del juego	El juego termina cuando se completan todas las descripciones y todas las cartas están correctamente relacionadas entre sí.



# Juegos diseñados: Europeo Creaciones al descubierto

## PATRIMONIO CULTURAL A ESCALA COMUNITARIA

El patrimonio cultural en la comunidad de la Unión Europea tiene como objetivo defender a través de la Política Común de Seguridad y Defensa (PCSD) los conjuntos históricos, culturales, arquitectónicos o artísticos que pertenecen al patrimonio nacional (Barceló, 2022). La metodología de este rompecabezas se basa en un pasatiempo clásico: el crucigrama. Esta elección radica en su accesibilidad, ya que las descripciones utilizadas para rellenar las palabras ayudan a las personas con visibilidad reducida a asentar sus conocimientos sobre los objetos, esculturas, alimentos o danzas (entre otros) elegidos para formar parte del crucigrama. Por otra parte, las palabras que componen el crucigrama corresponden a la cultura, la historia o el arte de uno de los Estados miembros. Debido al número limitado de palabras disponibles en un crucigrama, se han seleccionado las que se ajustan al objetivo principal del juego por el orden que deben seguir y la coincidencia de letras.

**En colaboración con los socios se seleccionaron las siguientes palabras:**

Palabra	Tipo	Descripción
Paella	Comida	La cocina española se caracteriza por este plato, compuesto principalmente de arroz, azafrán y carne.
Coliseo	Monumento	Anfiteatro elíptico en el centro de la ciudad de Roma. Es el mayor anfiteatro antiguo jamás construido.
Fado	Música	Género musical tradicional portugués caracterizado por su emotividad, nostalgia y melancolía.
Notre Dame	Monumento	Una de las catedrales góticas más antiguas del mundo. El nombre de la catedral significa Nuestra Señora en francés y está dedicada a la Virgen María.
Acrópolis	Monumento	Sitio característico de la mayoría de las ciudades griegas, tenía una función defensiva, además de servir de sede a los principales lugares de culto.



# Juegos diseñados: Europeo Creaciones al descubierto

**En colaboración con los socios se seleccionaron las siguientes palabras:**

Palabra	Tipo	Descripción
Atomium	Monumento	Estructura de 102 metros de altura construida para la Exposición General de Bélgica de 1958. Fabricado en acero y aluminio, el conjunto representa un cristal de hierro.
Klapa	Música	Forma tradicional de canto a capela al amor, el vino, el campo y el mar, popular en la región de Dalmacia.
Halloumi	Comida	Queso originario de Chipre. Tradicionalmente se elabora con una mezcla de leche de cabra y oveja y suele servirse frito.
Oberek	Baile	La danza polaca consiste en muchos giros y saltos con un ritmo mucho más rápido que el vals polaco.
Rubik's Cube	Objeto	Un rompecabezas tridimensional creado por el húngaro Ernő Rubik. Tiene seis colores diferentes y para completarlo, cada lado debe volver a un solo color.
Tulipán	Flor	Planta perenne de hojas grandes, característica por sus vivos colores, típica de los jardines de los Países Bajos.
Sacher	Comida	Tarta de chocolate austriaca

# Juegos diseñados: Europeo Creaciones al descubierto

## Las instrucciones son las siguientes:

Número de jugadores	1 jugador/a Es posible jugar en colaboración, pero recomendamos no más de 2 jugadores/as para asegurar la correcta formulación del juego y sus conceptos.
Duración del juego	15-20 minutos
Edades recomendadas	15-30 años
Componentes del juego	Tablero de juego. Letras para completar el crucigrama. Todos estos documentos estarán disponibles en el sitio web del proyecto en formato PDF para descargar e imprimir.
Preparación y desarrollo	Imprime los materiales y recórtelos. Se recomienda la impresión en A3 para facilitar la manipulación de las piezas pequeñas. Coloca el tablero sobre una superficie cómoda y estable. Alinea las letras de forma que sean visibles. El juego consiste en completar las palabras en horizontal y vertical según las descripciones que aparecen a la derecha del tablero. Las letras utilizadas están diseñadas para coincidir con las descripciones, así que comprueba que no falte ninguna o que no esté sobrescrita. La primera letra de una descripción tiene un número que corresponde a la descripción que se está desarrollando, al igual que las letras que coinciden en dos palabras, diferenciadas por tener un fondo de color más oscuro.
Fin del juego	El juego termina cuando se completan todas las descripciones y no sobra ninguna letra.



# Tablero

El Europe Interrail es un juego de mesa que pretende concienciar a las personas jóvenes sobre los ODS, los problemas mundiales y la Agenda 2030 de la ONU mientras se divierten y socializan entre ellas. Es una forma de aprender y jugar. A través de este juego, las personas participantes tendrán diferentes retos y objetivos que alcanzar y, en algunos casos, será necesaria la colaboración de las entidades socias. Táctica, estrategia, cooperación, competición y trabajo en equipo son algunas de las habilidades que se pueden trabajar y mejorar jugando a este juego. Si buscas divertirte mientras aprendes, ¡este juego es la opción adecuada! ¡Mucha suerte!

Número de jugadores	de 3 a 10 de 3 a 5 jugadores individuales de 6 a 10 por parejas
Duración del juego	1 hora
Edades recomendadas	a partir de 14 años
Componentes del juego	<p><b>Tablero</b></p> <p>30 tarjetas por P (Personas, Planeta, Paz, Asociación y Prosperidad) 20 tarjetas de objetivos con 5 objetivos cada una</p> <p><b>2 dados</b></p> <p>1 con números 1 con 5 P + una cara donde pueden elegir la P.</p> <p><b>25 tarjetas de desafío, 5 por P</b></p> <p><b>5 peones de juego</b></p> <p><b>25 tarjetas de pasaporte</b></p>
Preparación	<p>1. Junta las cartas por su P respectiva, incluidas las cartas de desafío relacionadas con esa P. Baraja las cartas y colócalas en 5 montones diferentes con la parte de la pregunta hacia abajo, separándolas en las siguientes Ps: Personas, Planeta, Paz, Asociación y Prosperidad. Elige el peón que quieras jugar y colócalo en una de las casillas de salida designadas. Baraja las cartas de objetivos y distribuye una por jugador/a o pareja, los/as otros/as jugadores/as no pueden ver cuáles son los objetivos de los oponentes. Tira el dado numérico para ver quién empieza la partida, quien saque el número más alto empieza y será designado como número 1. El turno gira en el sentido de las agujas del reloj y la segunda persona que tire el dado será el número 2, y así sucesivamente.</p>



# Tablero

<p>Desarrollo</p>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. A cada participante se le reparte una tarjeta de objetivos con cinco tareas para completar.</li><li>2. El jugador/a debe tirar los dados numéricos y caminar por el tablero en función del número adquirido; el jugador/a es libre de elegir el camino que desee, sin perder de vista sus objetivos.</li><li>3. Tras detenerse en una casilla, el jugador/a debe tirar el dado de 5P para determinar la pregunta que debe responder. Si obtienen el Planeta, por ejemplo, deben elegir una carta de Planeta y responder a la pregunta. Sin embargo, si se revela el lado de todas las P, el jugador/a puede elegir la P que quiere responder. El jugador/a del lado derecho es responsable de leer la pregunta para el jugador que tiró el dado. Si acierta la pregunta, puede lanzar el dado numérico una vez más y mover el número de casillas, si lo desea. Si aciertas mal, debes quedarte donde estás. El juego continúa para el siguiente jugador, en ambas opciones.</li><li>4. Al llegar a un país escrito en su tarjeta de objetivos, el jugador/a debe responder a una pregunta seleccionando qué P responder.</li><li>5. Si la respuesta es correcta, el jugador/a puede permanecer en la nación y debe incluir un sello de pasaporte en la casilla de las porterías del tablero, según el número designado para ese jugador/a al principio. Si es incorrecta, se quedan en el mismo lugar. En cualquier caso, el jugador/a no vuelve a jugar hasta que llegue su turno.</li><li>6. Al sacar una carta, puede aparecer una carta de desafío, si es así, el jugador/a debe seguir las instrucciones que allí se indican.</li><li>7. No está permitido tener más de un jugador/a en una zona con el mismo color al mismo tiempo.</li><li>8. Los jugadores/as tienen prohibido hablar de sus objetivos con cualquier oponente en cualquier momento; sólo pueden mostrar su tarjeta de objetivos cuando los hayan completado todos.</li></ol>
<p>Fin del juego</p>	<p>El jugador/a que complete primero las tareas de su tarjeta de objetivos, gana esta partida.</p>



"EuroTrain" es un Escape Room virtual que busca una experiencia de gamificación ambientada en Europa, especialmente en tres países: Francia, Bélgica y Grecia. Las cuatro personas protagonistas se dividirán en estos tres escenarios para participar en algunas de las oportunidades que ofrece el programa Erasmus +. Hans y Yasmin viajan a Francia para participar en un intercambio juvenil, Julia va a Grecia para colaborar en un campo de personas refugiadas y, por último, Chad quiere hacer unas prácticas para su licenciatura en Ciencias Políticas en el Parlamento Europeo en Bruselas. El objetivo del Escape Room es conocer el programa Erasmus+ y su relación con la historia política de Europa. También pretende fomentar la participación y la inclusión en todos los eventos europeos que ofrece el programa. Simulaciones, pruebas, combinaciones, estrategia, puzzles y muchas ganas de triunfar serán la base para poner a prueba los conocimientos adquiridos en el juego. Esta herramienta nos ayuda a adaptar de forma dinámica las metodologías de la educación no formal a la nueva era tecnológica.

Número de jugadores	1 jugador/a por pantalla
Duración del juego	1 hora
Edades recomendadas	Desde los 16 años
Componentes del juego	Ordenador Conexión a Internet
Desarrollo	<p>La Sala de Escape comienza en la estación de tren de Milán con destinos en Francia, Bélgica y Grecia. Aquí, los cuatro personajes mantienen una conversación y explican sus respectivos destinos y los objetivos de sus viajes. Los jugadores/as pueden seleccionar su primer destino en un mapa de Europa, ya que el juego está dividido en secciones independientes y no sigue un orden específico.</p> <p>Primera Escena: Francia Hans y Yasmin viajan a Francia para participar en un programa de intercambio juvenil bajo el Programa Erasmus+, con el objetivo de promover el conocimiento de la Unión Europea y Erasmus+ entre jóvenes de diversos países europeos. Como parte del intercambio, se ha organizado una excursión a la Casa de Jean Monnet, una de las figuras fundadoras de la UE y homónimo de ciertas acciones de Erasmus+. Al llegar, los jugadores/as descubren que la puerta está cerrada con llave, y la única forma de abrirla es a través del ordenador principal en la oficina de Monnet. Los jugadores/as deben descifrar una frase secreta, poniéndose en la piel de los protagonistas, para desbloquear el ordenador y salir de la casa.</p> <p>Segunda Escena: Bruselas Chad, nuestro personaje en Bélgica, viaja a Bruselas para realizar una pasantía relacionada con su carrera en Ciencias Políticas en el Parlamento, demostrando su comprensión de la política europea y el programa ERASMUS+. Los jugadores/as navegan por diferentes salas, resolviendo pruebas hasta llegar a la oficina del presidente, donde se espera que firmen el contrato de pasantía de Chad.</p> <p>Tercera Escena: Grecia La tercera historia se desarrolla en Loutraki, Grecia, donde nuestra protagonista, Julia, se ofrece como voluntaria en un campo de personas refugiadas. Al llegar, Julia se enfrenta a una barrera lingüística, ya que la información sobre su voluntariado está en griego, idioma que no comprende. Su supervisora sugiere usar la plataforma de aprendizaje de idiomas en línea OLS para traducirla. Los jugadores/as ayudan a Julia a navegar en esta nueva aventura, explorando la aplicación ofrecida por Erasmus+ para comenzar su viaje como voluntaria.</p>



<p>Preparación</p>	<p>El Escape Room virtual "EuroTrain" se ha basado en un desarrollo complejo a lo largo de varios meses. En primer lugar, se construyó una historia basada en el tema principal del juego: Erasmus+. Por lo tanto, las tres escenas tienen lugar en Europa, en tres países donde se desarrollan algunas de las competiciones organizadas por el programa Erasmus+.</p> <p>Además, el juego se ha desarrollado gracias a la implementación del equipo Javacoya, que dio vida al proyecto "EuroTrain" a través de su experiencia tecnológica en gamificación.</p> <p>Fases:</p> <p>Planificación: Antes de escribir la historia, establecimos las necesidades y objetivos del Escape Room.</p> <p>Tormenta de ideas o reproducción: Esta herramienta fue fundamental para transformar los objetivos en pruebas sólidas dentro del juego.</p> <p>Producción: Las ideas se moldean. Esta es la fase que requiere más tiempo y esfuerzo.</p> <p>Pruebas: Se elaboran las características y técnicas de cada prueba.</p> <p>Pre-lanzamiento: A medida que el juego se prueba con el equipo, surgen nuevos errores.</p> <p>Lanzamiento: El juego se envía a las entidades socias para que lo prueben y corrijan errores.</p> <p>Postproducción: Durante esta fase se corrigen los errores anteriores para la versión final.</p>
<p>Fin del juego</p>	<p>El juego concluye cuando la persona completa las tres escenas del Escape Room.</p>

# ESCAPE





# Escape Box

Este 'escape box' es un juego que contiene preguntas sobre los requisitos para la adhesión a la Unión Europea. El objetivo es aprender sobre las condiciones que los países deben cumplir para unirse a la UE, cómo funciona el proceso de adhesión, desde la solicitud inicial hasta la admisión real, y qué instituciones europeas están involucradas y cuál es su papel. Al participar en este proceso de aprendizaje a través de un juego de cajas, los y las participantes no solo disfrutan de una experiencia más interactiva, sino que también desarrollan otras habilidades como el pensamiento lógico y el trabajo en equipo, mejorando así sus habilidades en general."

Número de jugadores	1-6 jugadores/as Es posible jugar de forma individual o en grupo, colaborando juntas.
Duración del juego	20-30 minutos
Edades recomendadas	12-18 años
Componentes del juego	Instrucciones del juego Cartas de preguntas y cartas de opciones de respuesta. Hay 14 preguntas disponibles de las cuales recomendamos elegir entre 8 y 10 dependiendo de la duración deseada del juego. Un documento teórico de apoyo que puede ser utilizado para estudiar el tema tanto antes como después de jugar el juego. Puede ser proporcionado a las participantes para que lo conserven después. Un documento de apoyo para las facilitadoras con respuestas y explicaciones adicionales. Todos estos documentos estarán disponibles en línea en formato PDF, siendo posible descargarlos e imprimirlos. Materiales adicionales necesarios para jugar son 10 cajas y 10 candados. Idealmente, recomendamos reutilizar cajas que ya se tengan para promover los principios de sostenibilidad. Por ejemplo, es posible utilizar cajas de zapatos. Solo necesitaremos cortar pequeños círculos para permitirnos introducir el candado.
Preparación	Reúne las cajas y, si es necesario, corta pequeños círculos para permitir poner los candados para cerrar la caja. Alternativamente, puedes rodear la caja con una cuerda o cadena y añadir los candados para evitar que se abra. Imprime las cartas con las preguntas y opciones de respuesta, idealmente en papel reciclado o reutilizado, corta los trozos de papel y colócalos dentro de la caja correspondiente. Prepara también el premio deseado, por ejemplo algunos dulces, para introducirlos en la caja final como recompensa. Elige las preguntas que vas a utilizar y colócalas dentro de las cajas. Cambia la contraseña para abrir cada caja para que corresponda con la respuesta de cada una de las preguntas, y cierra las cajas con los candados.
Desarrollo	El juego está compuesto por una serie de cajas cerradas protegidas con candados, dentro de las cuales los participantes encontrarán las cartas de preguntas. Para abrir las cajas y avanzar en el juego, los participantes deberán resolver las diferentes preguntas dentro de las cajas para obtener los 'códigos secretos', es decir, el número que les permitirá abrir los candados que protegen las cajas con las preguntas. Sin embargo, las respuestas no estarán directamente en forma numérica. En su lugar, las preguntas solicitarán respuestas escritas que se convertirán en el código numérico de diferentes maneras, como completar las partes faltantes de una frase con palabras con un número asignado o completar las letras de una palabra y asociar un número a la letra según su posición en el alfabeto. De esta manera, los participantes podrán entrenar no solo su conocimiento sobre los requisitos y proceso de adhesión a la UE, sino también el pensamiento lógico.
Fin del juego	El juego terminará cuando la persona o el equipo logren abrir todas las cajas y finalicen abriendo la última, en la cual encontrarán un premio.



ASPAYM  
CASTILLA Y LEÓN

ASPAYM Castilla y León llevó a cabo la prueba de los cuatro juegos en colaboración con la Universidad de Valladolid. Se ofreció la posibilidad de concienciar sobre el proceso de toma de decisiones de la UE a través de la gamificación, involucrando a estudiantes de primer año de Educación Social en la Facultad de Filosofía y Letras de Valladolid. Son precisamente las personas estudiantes y jóvenes universitarias a quienes se anima a participar activamente en estos procesos. Los y las participantes se dividieron en cuatro grupos con una persona facilitadora para explicar e instruir los juegos. En cada "estación" se probó uno de los cuatro juegos: Escape Box, Juego de Mesa, Rompecabezas y Sala de Escape Virtual. Para este último, se utilizaron tres ordenadores por grupo para permitirles jugar en equipos. Cada media hora se rotaban las estaciones, para que todos los grupos pudieran probar todos los juegos. A lo largo de la actividad, las personas participantes tuvieron la oportunidad de aprender diferentes conceptos sobre la Unión Europea y cómo funciona. Cada juego facilitó el aprendizaje utilizando diferentes estrategias, lo cual gustó mucho a las personas jóvenes. Al final de la prueba, los y las participantes se reunieron para intercambiar ideas, emociones y reflexiones sobre los juegos y dar retroalimentación positiva. En general, disfrutaron mucho de la experiencia y admitieron haber aprendido y descubierto muchas cosas sobre la Unión Europea, su funcionamiento y estructura, y la posibilidad de involucrarse de manera mucho más activa. Estuvieron de acuerdo en que aprender a través de los juegos había sido clave para captar su interés y prestar atención a la información y adquirir nuevos conceptos.

CEIPES

CEIPES organizó la actividad de prueba en una escuela secundaria local, el "Istituto Di Istruzione Superiore "Stenio", situado en un pequeño pueblo periférico de Sicilia, Termini Imerese. La decisión se basó en la convicción sobre la importancia de la igualdad de oportunidades y la necesidad de apoyar a las personas jóvenes de los pueblos más pequeños y áreas rurales, donde suelen tener menos oportunidades. Por lo tanto, dada la falta de familiaridad de la mayoría de los estudiantes de esta escuela secundaria con el programa Erasmus+, fue intención de este encuentro acercarlos a esta esfera mientras les daba la oportunidad de disfrutar de esta actividad. La prueba se dividió en dos encuentros de aproximadamente cuatro horas cada uno. Ambas reuniones contaron con la participación de 22 jóvenes, con edades comprendidas entre los 15 y los 18 años. Divididos en cuatro grupos pequeños, tuvieron la oportunidad de ponerse en contacto con todos los juegos ofrecidos por el proyecto GameUfying. En el primer encuentro, las personas participantes probaron el kit de tres rompecabezas y la sala de escape virtual, mientras que en la segunda reunión, jugaron con el tablero de juego y la caja de escape. La dinámica fue la misma en las dos ocasiones: había dos copias de todos los juegos para permitir que dos grupos diferentes jugaran simultáneamente al mismo juego. De esta manera, en la primera mitad de la sesión, dos grupos jugaron con un juego mientras que los otros dos grupos jugaban con el otro juego. Luego, en la segunda mitad de la sesión, cambiaron. De esta manera, fue posible asegurar sesiones dinámicas mientras se daba a todas las personas la oportunidad de probar todos los juegos. El resultado informado de la experiencia fue definitivamente muy positivo. Casi todos los y las participantes declararon haberse sentido extremadamente motivados para participar activamente en las actividades, así como altamente incluidos como parte del grupo: ambas preguntas calificadas con una puntuación de 5 sobre 5 por casi todas las personas participantes. Además, todas evaluaron su nivel de desarrollo personal con una puntuación de 4 o 5. Entre los comentarios proporcionados en el cuestionario, es muy destacable que una gran mayoría mencionó el trabajo en equipo y la interacción con nuevas personas como una de las cosas que más disfrutaron. Esto parece indicar la gran relevancia de proponer actividades grupales como parte del plan de estudios escolar para aumentar la motivación de los estudiantes y generar un ambiente de aprendizaje bueno y productivo.

CJCYL

El Consejo de la Juventud de Castilla y León tuvo la oportunidad de organizar su prueba en el instituto IES Trinidad Arroyo en Palencia, en una clase de Formación Profesional, con jóvenes de entre 16 y 23 años. El mismo día de la sesión se dedicó a trabajar durante una mañana de 4 horas todos los juegos relacionados con el Paquete de Trabajo 2. La sesión comenzó con una presentación de 30 minutos en la que las personas jóvenes pudieron aprender más sobre la entidad y el impacto político que tiene el Consejo en la comunidad. Esto es muy importante para ampliar el conocimiento cívico y el compromiso con la juventud, para que conozcan las oportunidades que tienen. Todos los juegos se dispusieron en mesas grandes donde tenían suficiente espacio para trabajar en grupos pequeños. De los 20 asistentes y 4 juegos disponibles, se crearon 4 grupos pequeños de 5 personas cada uno. Al igual que el resto de las entidades socias del Consorcio, elegimos esta forma de trabajar, en la que cada persona pasaba unos 30-40 minutos en cada juego para probarlo. De esta manera pudieron probar todos los juegos en una mañana, en aproximadamente 3 horas. Cuando terminaron los rompecabezas, la sala de escape y la caja de escape, se anunció el final del turno y tuvieron que cambiar a la estación de su derecha. El juego de mesa, sin embargo, fue el único que algunas no lograron terminar, ya que es el más largo y tiene más juego. Se declaró "listo" cuando los y las participantes entendieron la metodología. Esta elección se consideró beneficiosa para amplificar el impacto de los juegos y permitir que todos eligieran su favorito. Dado que eran clases de secundaria y estaban en clase, nos cedieron el espacio de toda una mañana para hablar sobre el proyecto. De esta manera, hicimos un testeo intensivo que resultó en las siguientes opiniones. Las personas que participaron en el CJCYL que se unieron a la fase de prueba consideraron que generalmente les gustaba más la parte de los rompecabezas. El 75% de los participantes considera que han aumentado ligeramente sus conocimientos sobre la fundación de la Unión Europea y sus instituciones, mientras que el 25% dice que han adquirido una base sólida sobre el programa Erasmus+ y las oportunidades que ofrece a la juventud, y lo investigarán más. Por otro lado, en el cuestionario los participantes enfatizan que en la Caja de Escape sintieron más la cohesión del grupo, "tener que detenerse y mirar las pistas" y "evaluar la situación", además de categorizarla como muy divertida. La Sala de Escape también destaca por el trabajo en equipo que los participantes tuvieron que llevar a cabo para resolverla con éxito. Finalmente, el comentario más repetido fue el mismo de siempre: el tiempo. El tiempo en el que los participantes nunca están de acuerdo y en este caso, afortunadamente, fue demasiado corto. Aun así, estamos agradecidas por los comentarios de las personas que participaron que se refieren a la buena metodología utilizada, el aprendizaje de cosas nuevas que ni siquiera conocían y el deseo de participar en nuevos contextos europeos que el desarrollo de este Paquete de Trabajo ha despertado en ellos.

## ROSTO SOLIDÁRIO

Rosto Solidário llevó a cabo su fase de pruebas con diferentes grupos de jóvenes, asegurando una visión amplia y diversa de la perspectiva de los juegos.

El primer grupo estaba compuesto por jóvenes de la Comunidade XXI (un grupo asociado con Rosto Solidário) y jóvenes voluntarios de la organización. Durante cada reunión mensual celebrada en las instalaciones de Rosto Solidário, probaron cada uno de los juegos del proyecto en cuatro sesiones de dos horas cada una. Estas sesiones se llevaron a cabo de manera informal y relajada, proporcionando momentos serenos donde las personas jóvenes pudieron probar los juegos tranquilamente, permitiendo obtener comentarios más cualitativos y personales.

El segundo grupo consistió en una clase de sistemas informáticos en la Escola Profissional do Infante, en Gaia. Se decidió que esta clase, debido a su área de estudio y al hecho de que cada joven tenía acceso a un ordenador, probaría la Sala de Escape Virtual. Los y las jóvenes jugaron individualmente en una sesión de 90 minutos y, aunque algunos terminaron el juego más rápidamente que otros, todos reconocieron la complejidad de algunas de las preguntas y expresaron la necesidad de más tiempo para jugar con calma. La retroalimentación general fue positiva; sin embargo, destacaron algunos puntos de mejora relacionados con la dinámica de la plataforma.

El tercer grupo estaba compuesto por estudiantes del Grupo Escolar Arrifana. En un día específico, se realizó una sesión de juegos por la mañana en una de las aulas de la escuela, donde el alumnado de 10º/11º grado del curso vocacional de educadores juveniles tuvieron la oportunidad de probar los diversos juegos disponibles, especialmente los rompecabezas y la caja de escape. Fue una sesión extremadamente dinámica y fue muy interesante ver a los y las jóvenes probar los juegos a su propio ritmo y tomar la iniciativa de jugar los que captaron su atención. En este grupo, el juego que despertó más interés fue la Caja de Escape, debido a su aspecto visual más enigmático. Sobre todo, quedó claro que se divirtieron y aprendieron sobre Europa, que es exactamente para lo que se diseñaron los juegos. Finalmente, el cuarto grupo estaba formado por estudiantes de la EB2,3 Escola Fernando Pessoa en Santa Maria da Feira, donde llevamos el juego a las clases de 9º grado. Presentamos el proyecto a la escuela, que lo consideró relevante para estas clases, invitando a Rosto Solidário a llevar el Juego de Mesa dinámico a todas las clases en el año escolar en cuestión. En cada una de las clases, se formaron tres grupos, y en cada grupo jugaron en parejas. Estas fueron semanas intensas en las que llegamos a alrededor de 150 jóvenes, y la retroalimentación fue extremadamente positiva.

Al comienzo de las sesiones de prueba, presentamos el proyecto y los juegos, y al final reflexionamos sobre los temas abordados por los juegos. Es muy importante destacar que los y las jóvenes no solo jugaron los juegos, sino que también fueron constantemente animados a reflexionar sobre los temas tratados, promoviendo así una comprensión más profunda del contenido. También se les animó a proporcionar comentarios sobre cómo mejorar los juegos, aprovechando al máximo la participación de las personas jóvenes en la construcción y mejora de estas herramientas.

Entendemos que llevar a cabo las pruebas en diferentes lugares, como los espacios de Rosto Solidário y las aulas escolares, permitió a los jóvenes probar los juegos en diferentes entornos, reflexionando así sobre cómo se adaptan los juegos a diferentes contextos.

Estas pruebas han proporcionado efectivamente una valiosa perspectiva para Rosto Solidário, permitiendo algunos ajustes y asegurando que los recursos cumplan con los objetivos propuestos.

# Conclusiones

A través de la implementación de metodologías innovadoras basadas en la gamificación, el proyecto GamEUfying ha surgido como una herramienta efectiva para fomentar la participación activa de la juventud en los procesos democráticos y de toma de decisiones pertinentes a la política de participación juvenil europea. Durante el desarrollo del proyecto, se diseñaron e implementaron meticulosamente varias actividades. A través de la creación de 4 juegos (Rompecabezas, Juego de Mesa, Sala de Escape Virtual y Caja de Escape), junto con técnicas interactivas, las personas participantes fueron empoderadas para adquirir un profundo conocimiento sobre la Unión Europea, sus instituciones y el proceso de toma de decisiones. La gamificación ha permitido a las participantes adquirir conocimientos de manera interactiva y atractiva, al tiempo que promueve el desarrollo de habilidades críticas como el análisis, la resolución de problemas, la colaboración y el trabajo en equipo entre participantes. Uno de los principales logros del proyecto ha sido la creación de un entorno de aprendizaje inclusivo y accesible, verdaderamente inspirador y atractivo, que estimuló la motivación de las personas jóvenes. Este entorno logró involucrar a las participantes independientemente de sus diferencias, antecedentes o niveles previos de conocimiento o familiaridad con la Unión Europea. Este enfoque las ha empoderado para participar activamente y contribuir a las discusiones sobre el futuro de Europa. Sin embargo, el proyecto también ha enfrentado desafíos. Adaptar las actividades a diferentes contextos culturales, sociales y educativos resultó ser una tarea compleja, que requirió una reflexión constante y flexibilidad. Además, garantizar la sostenibilidad a largo plazo de las iniciativas fue otro desafío significativo, que a su vez requirió una planificación estratégica meticulosa para garantizar oportunidades continuas para futuros esfuerzos. Esto incluye no solo el potencial para replicar y difundir el proyecto en otros países y contextos, sino también adaptar las herramientas y metodologías desarrolladas para abordar diversas facetas de la participación juvenil. A pesar de estos desafíos, el proyecto mantiene un compromiso inquebrantable con su objetivo principal: promover la participación y la participación activa de la juventud en la construcción del futuro de Europa.



# Conclusiones

Por lo tanto, podemos afirmar que:

- El proyecto GamEUfying se manifiesta como un ejemplo innovador para aumentar la participación juvenil en la política europea a través de la gamificación.
- La colaboración transnacional ha sido clave en la creación de un conjunto de herramientas y actividades interactivas que no solo informan, sino que también empoderan a la juventud en su capacidad para participar en procesos democráticos. Esta colaboración transfronteriza es valiosa para compartir diversas perspectivas, unir recursos y aumentar la sensibilidad hacia diferentes costumbres y culturas, contribuyendo a la creación de herramientas adaptadas a diferentes audiencias europeas. Además, gracias a las asociaciones entre países, estamos más cerca de llegar a una audiencia europea más amplia y hemos podido aprender juntas y compartir buenas prácticas. Esta asociación ha acercado diferentes perspectivas y talentos en la creación de herramientas más inclusivas e impactantes.
- Al integrar el juego y la educación, el proyecto ha logrado crear un entorno de aprendizaje estimulante que fomenta la curiosidad de las personas jóvenes y las impulsa hacia un compromiso activo con los temas europeos.
- La evaluación de estas actividades reveló una notable mejora en la comprensión de la Unión Europea y sus procesos de toma de decisiones por parte de las personas participantes, lo que indica un aumento significativo en su conciencia. Además, hubo un marcado aumento en su disposición para participar activamente en el diálogo cívico y tomar acciones concretas, acompañado de un mayor sentido de conciencia y responsabilidad. Por lo tanto, el impacto general fue muy positivo. En conclusión, "GamEUfying - Aprendiendo sobre la política europea de participación juvenil" ha demostrado el mayor potencial de las herramientas de gamificación como estrategia pedagógica para cultivar la ciudadanía activa y fomentar el compromiso democrático entre las personas jóvenes. Sin embargo, es imperativo persistir en los esfuerzos de investigación e innovación destinados a explorar diferentes metodologías de aprendizaje que favorezcan la participación activa juvenil en los procesos de toma de decisiones, ya que su voz debe ser reconocida como uno de los pilares centrales en la configuración del futuro de Europa.



- Abril, D., y Aguado, T. (2022). El aprendizaje de la ciudadanía activa en el momento social: una mirada retrospectiva al 15-M en España. *Diálogo andino*, (67), 79-87. <https://dx.doi.org/10.4067/S0719-26812022000100079>
- Amado, M., & UNL, F. (2012). Agenda 21 Local em Portugal. Comunicação oral apresentada no Seminário Luso-Brasileiro Saúde da Comunidade. Sistemas de Informação de Apoio à Decisão, Lisboa, Portugal.
- Benedicto, J. & Luz, M. (2002). La construcción de una ciudadanía activa entre los jóvenes. Instituto de la Juventud de España. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. <https://www.injuve.es/sites/default/files/LA%20CONSTRUCCION.pdf>
- Bonacini, E. & Giaccone, S.C. (2021). Gamification and cultural institutions in cultural heritage promotion: a successful example from Italy. *Cultural Trends*, 31:1, 3-22. DOI:10.1080/09548963.2021.1910490
- Câmara Municipal de Santa Maria da Feira. (2022). Jovem Autarca. [https://cm-feira.pt/documents/20142/2304747/Dossier+de+Candidatura\\_Jovem+Autarca+2022-23.pdf/ffcceela-a161-0d43-4eea-14291e1a837f](https://cm-feira.pt/documents/20142/2304747/Dossier+de+Candidatura_Jovem+Autarca+2022-23.pdf/ffcceela-a161-0d43-4eea-14291e1a837f)
- Cassone, F. (2018). La gamification come metodo innovativo per aumentare l'engagement: il caso VIK. [Tesi di Laurea in Economia e gestione delle imprese, LUISS Guido Carli]. [http://tesi.luiss.it/22064/1/198221\\_CASSONE\\_FELICE\\_Tesi%20Gamification.pdf](http://tesi.luiss.it/22064/1/198221_CASSONE_FELICE_Tesi%20Gamification.pdf)
- Cidadãos Ativos. (2018, March 9). Cidadãos Ativos. <https://gulbenkian.pt/cidadaos-ativos/>
- Colón, A. M. O., Jordán, J. C., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Constitucional, V. R. (1976). Constituição da República Portuguesa. Lisboa.
- Contreras, R. & Eguía, J.L. (coord.) (2016). Gamificación en aulas Universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona <https://core.ac.uk/download/pdf/78545392.pdf>
- Dias, N., & Allegretti, G. (2009). Orçamentos participativos em Portugal: em busca de uma democracia de maior proximidade ou de uma racionalidade funcional?. *Cidades-Comunidades e Territórios*, 59-71.
- Díaz, J. C. & Ascoli, J. F. (2006). Reflexiones sobre el desarrollo local y regional. a Universidad Rafael Landívar, <http://biblio3.url.edu.gt/PROFASR/Modulo-Formacion/05.pdf>
- Diniz, G., & Albuquerque, F. (2021). Gamificação no ensino superior: uma análise de estudos acadêmicos realizados em Portugal e no Brasil. #Tear: Revista de Educação, Ciência E Tecnologia, 10(1). <https://doi.org/10.35819/tear.v10.n1.a5035>
- Ekman, I. & Amna°, E. (2009) Political participation and civic engagement: Toward a new typology, *Youth & Society*, Working Paper, 2, Department of Social and Political Sciences, Örebro University, Sweden.
- European Commission. (2021, October 14). Report from the commission to the European Parliament, The Council, The European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions on the implementation of the EU Youth Strategy (2019-2021). [https://youth.europa.eu/d8/sites/default/files/inline-files/1\\_EN\\_ACT\\_part1\\_v3.pdf](https://youth.europa.eu/d8/sites/default/files/inline-files/1_EN_ACT_part1_v3.pdf)
- European Commission. (n.d.). Jobs and economy during the coronavirus pandemic. [https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/coronavirus-response/jobs-and-economy-during-coronavirus-pandemic\\_en](https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/coronavirus-response/jobs-and-economy-during-coronavirus-pandemic_en)
- European Union. (2022, September 23). What is EU Dialogue? European Youth Portal. [https://youth.europa.eu/get-involved/eu-youth-dialogue/what-eu-youth-dialogue\\_en](https://youth.europa.eu/get-involved/eu-youth-dialogue/what-eu-youth-dialogue_en)
- Fundación Aspaysm Castilla y León. (2020). The gamification of employment. Manual para educadores. Pag. 31 [https://www.gamificationofemployment.eu/wp-content/docs/es/Final%20Manual%20ES%20\\_%20GOE.pdf](https://www.gamificationofemployment.eu/wp-content/docs/es/Final%20Manual%20ES%20_%20GOE.pdf)
- Wikilibros. (n.d.). Gamificación en la educación/historia la gamificación. [https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n\\_en\\_la\\_educaci%C3%B3n/historiadelagamificacion#:~:text=Podemos%20considerar%20el%20inicio%20de,el%20m%C3%A9todo%20de%20la%20recompensa](https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n/historiadelagamificacion#:~:text=Podemos%20considerar%20el%20inicio%20de,el%20m%C3%A9todo%20de%20la%20recompensa)
- Grion, V. (2017). Student Voice in Italy: the State of the Art, *Teaching and Learning Together in Higher Education*. <http://repository.brynmawr.edu/tithe/vol1/iss20/3>
- Hierro, L. C., & Seller, E. P. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. *Prisma Social: revista de investigación social*, 30, 88-114. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7524840.pdf>



- INJUVE. (2023). Campos de Voluntariado Juvenil en Castilla y León 2023 Convocatoria cerrada. Convocatorias y actividades. <https://www.injuve.es/convocatorias/actividades/campos-de-voluntariado-juvenil-en-castilla-y-leon-2023>
- La Mazmorra de Pacheco - Juegos de mesa y rol. (2017, 16 January). ABJ: Diferencia entre Gamificación y Aprendizaje basado en juegos [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=pGjenWHRLvY>
- Malvasi, V., Gil-Quintana, J. & Bocciolesi, E. (2022). The Projection of Gamification and Serious Games in the Learning of Mathematics Multi-Case Study of Secondary Schools in Italy. *Mathematics*, 10, 336. <https://doi.org/10.3390/math10030336>
- Montessori, M. *Il Metodo della Pedagogia Scientifica Applicato All'Educazione Infantile Nelle Case Dei Bambini*; Loescher: Turin, Italy, 1913.
- Neves, C. (2021, January). Utilização da Gamificação nas Pequenas, Médias e Grandes Empresas: Um estudo na região de Leiria [Review of Utilização da Gamificação nas Pequenas, Médias e Grandes Empresas: Um estudo na região de Leiria]. [https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/39234/1/Disserta%20a7%20a3o\\_18950\\_final.pdf](https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/39234/1/Disserta%20a7%20a3o_18950_final.pdf)
- OECD. (2022, March 17). Delivering for youth: How governments can put young people at the centre of the recovery. Policy Responses. <https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/delivering-for-youth-how-governments-can-put-young-people-at-the-centre-of-the-recovery-92c9d060/>
- Plataforma del Voluntariado de España. (2020). La acción voluntaria en España. Voluntariado en tiempos de pandemia. Observatorio del voluntariado. <https://plataformavoluntariado.org/wp-content/uploads/2021/02/accion-voluntaria2020-1.pdf>
- Plataforma del Voluntariado de España. (2022, December 5). El voluntariado alcanza una cifra récord en 2022. <https://plataformavoluntariado.org/el-voluntariado-alcanza-una-cifra-record-en-2022/#:~:text=El%20voluntariado%20ha%20experimentado%20en,acaba%20de%20editar%20la%20PVE.>
- Projetos Apoiados pela Fundação. (2014, April 3). Fundação Calouste Gulbenkian. <https://gulbenkian.pt/programas/cidadania-ativa1/projetos-apoiados/projetos-apoiados-pela-fundacao/>
- PROMISE: Youth involvement and social engagement -. PROMISE: Youth involvement and social engagement. Retrieved May 2, 2023, from <https://www.promise.manchester.ac.uk/pt/>
- Rosto Solidário. (n.d.). Triple Europe Game. <https://rostosolidario.pt/triple-europe-game/>
- Saraiva, E., Simões, A., & Gonçalves, A. (2013). Guia para a Cidadania Ativa. ADIBER no âmbito do projeto "Expandir Mais Oportunidades." <http://cidadaniaemp Portugal.pt/wp-content/uploads/recursos/adiber/Guia%20para%20a%20Cidadania%20Ativa.pdf>
- Unión Europea. (n.d.). EU Youth Strategy 2010-2018. Portal Europeo de la Juventud. [https://youth.europa.eu/strategy/strategy-2010-2018\\_es](https://youth.europa.eu/strategy/strategy-2010-2018_es)
- Villano, P. & Bertocchi, A. (2014) On Active Citizenship: Discourses and Language about Youth and Migrants in Italy, *Journal of Civil Society*, 10:1, 82-99, DOI: 10.1080/17448689.2014.895606
- Zani, B., Cicognani, E. & Albanesi, C. (2011) La Partecipazione Civica e Politica dei giovani. Discorsi, Esperienze, Significati [The Civic and Political Participation of Young People. Discourses, Experiences, Meanings].



Cofinanciado por  
la Unión Europea

# GRACIAS