



ACTIVIDADES LÚDICAS SEDIHUB

FOAAL



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



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Índice

Introducción	3
Contexto del proyecto	3
Objetivos	3
Objetivo y significado en el contexto de la gamificación	4
Objetivo del documento	4
Importancia de la gamificación	4
Importancia del compromiso, la retención y la motivación	5
Utilizar las personas y los personajes de SeDiHUB en el aula	7
Introducción a las personas y personajes	7
Implementación de personas en el aula	7
Ejemplos prácticos	8
Actividades gamificadas para formadores y asesores de FP	9
Niveles e insignias para los itinerarios de aprendizaje de SeDiHUB ...	9

Introducción

El proyecto SeDiHUB, apoyado por la Comisión Europea en el marco del Programa Erasmus+, supone un importante paso adelante en el ámbito de la innovación educativa y la transformación digital para las microempresas y las empresas familiares de toda Europa. Esta iniciativa se concibió en el contexto de un panorama empresarial en rápida evolución, en el que la economía digital y el pensamiento de diseño de servicios se han convertido en elementos fundamentales para la sostenibilidad y la ventaja competitiva.

Contexto del proyecto

En los últimos años, la economía europea ha sido testigo de un cambio sustancial hacia modelos orientados a los servicios, impulsados por los avances tecnológicos y las cambiantes expectativas de los consumidores. Sin embargo, las microempresas y las empresas familiares, que constituyen la columna vertebral de la economía europea, han tenido dificultades para seguir el ritmo de esta transformación. El principal reto reside en los limitados recursos y conocimientos de que disponen estas empresas para integrar el pensamiento de diseño de servicios y las herramientas digitales en sus modelos de negocio. Consciente de esta carencia, el proyecto SeDiHUB se puso en marcha con el objetivo de capacitar a estas empresas mediante recursos educativos específicos y plataformas de apoyo.

Objetivos

El objetivo general del proyecto SeDiHUB es doble: mejorar las competencias digitales y el pensamiento de diseño de servicios de las microempresas y las empresas familiares, y fomentar una cultura de aprendizaje e innovación continuos en este sector. En concreto, el proyecto pretende:

1. **Concienciar:** Aumentar la comprensión de las microempresas y las empresas familiares sobre el papel crítico del diseño de servicios y la digitalización en el entorno empresarial actual, animándolas a adoptar estas prácticas en sus actividades estratégicas y operativas.
2. **Desarrollar habilidades y competencias:** Proporcionar materiales de formación integrales y recursos en línea para dotar a estas empresas de las habilidades y conocimientos necesarios para implementar el pensamiento de diseño de servicios y aprovechar las herramientas digitales para el desarrollo empresarial.
3. **Apoyar a los proveedores de EFP:** Ofrecer a los proveedores de educación y formación profesional (EFP) metodologías y herramientas innovadoras para enseñar eficazmente el diseño de servicios y las competencias digitales, mejorando la calidad de la educación adaptada a las necesidades de las microempresas y las empresas familiares.
4. **Crear una plataforma de aprendizaje:** Establecer una plataforma en línea que sirva como centro de aprendizaje, intercambio y colaboración, permitiendo a las empresas acceder a materiales de formación, compartir experiencias y desarrollar nuevos servicios de forma colaborativa.
5. **Fomentar una comunidad:** Construir una comunidad vibrante de microempresas y empresas familiares, educadores y otros interesados comprometidos con los principios del diseño de servicios

y la innovación digital, facilitando la transferencia de conocimientos y el desarrollo colaborativo de servicios.

Con la consecución de estos objetivos, el proyecto SeDiHUB pretende contribuir significativamente a la competitividad y sostenibilidad de las microempresas y empresas familiares en la era digital, garantizando que sigan siendo participantes integrales y dinámicos en la economía europea.

Objetivo y significado en el contexto de la gamificación

Objetivo del documento

El objetivo de este documento es tender un puente entre las metodologías educativas tradicionales y los requisitos dinámicos de las microempresas y empresas familiares de hoy en día, introduciendo la gamificación como herramienta transformadora. La gamificación, el proceso de aplicar elementos y principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos, ofrece un enfoque innovador para mejorar el aprendizaje y el compromiso dentro de los programas educativos. Este documento sirve como guía completa para integrar las técnicas de gamificación en los materiales educativos y módulos de formación del proyecto SeDiHUB, fomentando así un entorno de aprendizaje más interactivo, atractivo y eficaz para los empresarios y propietarios de negocios.

Importancia de la gamificación

La integración de la gamificación en el proyecto SeDiHUB pretende mejorar la experiencia de aprendizaje de las microempresas y las empresas familiares haciendo que la educación sea más atractiva, interactiva y eficaz. La gamificación, el proceso de aplicar elementos y principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos, aprovecha la psicología humana para mejorar la participación, la motivación y la retención de los usuarios. He aquí cómo la gamificación puede beneficiar específicamente al proyecto SeDiHUB:

1. **Aumento del compromiso con el aprendizaje:** La gamificación introduce elementos interactivos como puntos, insignias, tablas de clasificación y desafíos, que hacen que las actividades de aprendizaje sean más atractivas. Este mayor compromiso ayuda a mantener el interés de los alumnos a lo largo del tiempo, reduciendo las tasas de abandono y garantizando una participación constante.
2. **Mejora de la retención de conocimientos:** Al incorporar mecánicas de juego, se anima a los alumnos a interactuar con el material con mayor frecuencia y profundidad. Esta participación activa fomenta una mejor comprensión y retención de la información, como demuestran las investigaciones que demuestran que el aprendizaje gamificado puede conducir a un mayor rendimiento académico y a una mejor retención a largo plazo.
3. **Aumento de la motivación:** La gamificación aborda tanto la motivación intrínseca como la extrínseca proporcionando recompensas, reconocimiento y una sensación de logro. Estos elementos motivan a los alumnos a avanzar en el material, completar las tareas y esforzarse por dominarlas. Los estudios indican que los entornos gamificados aumentan significativamente la motivación de los estudiantes, lo que es crucial para mantener los esfuerzos educativos.

4. Experiencias de aprendizaje personalizadas: Mediante el uso de técnicas de gamificación adaptativas, las rutas de aprendizaje se pueden personalizar para satisfacer las necesidades y preferencias individuales de los alumnos. Esta personalización garantiza que cada alumno reciba contenidos pertinentes y que supongan un reto adecuado, aumentando así la eficacia de la formación.
5. Fomentar un entorno de aprendizaje colaborativo: La gamificación fomenta la colaboración y la interacción social a través de retos en equipo y objetivos compartidos. Esto fomenta un sentido de comunidad entre los alumnos, promoviendo el apoyo entre iguales y la resolución de problemas en colaboración.
6. Retroalimentación y mejora continuas: Los sistemas gamificados proporcionan retroalimentación instantánea, lo que ayuda a los alumnos a comprender su progreso e identificar áreas de mejora. Esta retroalimentación continua es crucial para el aprendizaje eficaz y el desarrollo de habilidades.

Importancia del compromiso, la retención y la motivación

Nunca se insistirá lo suficiente en la importancia del compromiso, la retención y la motivación en el contexto de la gamificación. Estos elementos son fundamentales para el éxito de cualquier programa educativo, especialmente uno dirigido a estudiantes adultos en microempresas y empresas familiares que pueden enfrentarse a retos únicos como tiempo y recursos limitados.

Compromiso: Atraer a los alumnos es el primer paso hacia una educación eficaz. La gamificación capta la atención de los alumnos a través de experiencias interactivas y divertidas. La participación es fundamental porque aumenta el tiempo dedicado a la tarea y permite una inmersión más profunda en el material de aprendizaje. Los alumnos comprometidos son más propensos a persistir a través de desafíos y completar sus objetivos educativos.

Retención: La retención de conocimientos es esencial para la aplicación práctica de nuevas habilidades y competencias. El aprendizaje gamificado mejora la retención haciendo que las experiencias de aprendizaje sean memorables y fomentando interacciones repetidas con el contenido. Técnicas como la repetición espaciada, integradas en marcos gamificados, ayudan a reforzar el aprendizaje y mejoran la retención a largo plazo.

Motivación: La motivación impulsa a los alumnos a iniciar y mantener actividades de aprendizaje. La gamificación aumenta tanto la motivación intrínseca (a través de elementos como la narración, el dominio y la autonomía) como la extrínseca (a través de recompensas, reconocimiento y competición). Los altos niveles de motivación conducen a un mayor esfuerzo, persistencia y, en última instancia, mejores resultados de aprendizaje.

La incorporación de la gamificación al proyecto SeDiHUB es un enfoque estratégico para abordar las necesidades cambiantes de las microempresas y las empresas familiares. Al mejorar el compromiso, la retención y la motivación, la gamificación no solo hace que el aprendizaje sea más eficaz, sino que también garantiza que las habilidades y los conocimientos adquiridos se apliquen en contextos empresariales del mundo real, lo que conduce a un crecimiento sostenible y a la innovación dentro del sector.



www.website.org

Utilizar las personas y los personajes de SeDiHUB en el aula

La integración de personas y personajes en la plataforma de formación del proyecto SeDiHUB ofrece un enfoque único y eficaz para adaptar la experiencia de aprendizaje a las microempresas y las empresas familiares. Estos personajes pueden utilizarse en las aulas para mejorar la participación, proporcionar itinerarios de aprendizaje personalizados y garantizar que la formación responda a las necesidades específicas de los distintos tipos de alumnos. A continuación encontrará un capítulo detallado sobre cómo utilizar eficazmente estos personajes en la formación en el aula.

Introducción a las personas y personajes

Propósito y beneficios:

1. Personalización: Los personajes ayudan a adaptar el contenido de aprendizaje para satisfacer las necesidades y preferencias específicas de los diferentes tipos de alumnos.
2. Compromiso: El uso de personajes relacionables puede aumentar el compromiso y la motivación de los alumnos.
3. Aplicación práctica: Los personajes proporcionan ejemplos prácticos con los que los alumnos pueden relacionarse, haciendo que la experiencia de aprendizaje sea más relevante e impactante.

Personajes clave:

- Simon - Bombero
- Art & IT@ - Gemelos
- Vassilis - Empresario

Cada persona o personaje representa un tipo distinto de alumno con objetivos, habilidades, motivaciones y retos específicos.

Implementación de personas en el aula

Paso 1: Introducción y familiarización

- Presentar a las personas: Empieza presentando cada persona a los alumnos. Explica sus antecedentes, objetivos, habilidades y retos.
- Relacionarlos con la vida real: Anima a los alumnos a identificarse con los personajes relacionándolos con situaciones de la vida real en sus propias empresas.

Paso 2: Autoevaluación y mapeo

- Autoevaluación: Utiliza los personajes como base para la autoevaluación. Deja que los alumnos rellenen el cuestionario en la plataforma para ayudarles a identificar a qué persona se parecen más.
- Trazar itinerarios de aprendizaje: Basándose en la autoevaluación, guía a los alumnos hacia itinerarios de aprendizaje específicos que se adapten a su personaje.

Paso 3: Actividades de aprendizaje personalizadas
Group Activities: Organize learners into groups based on their personas. This will allow them to work with peers who have similar learning needs and goals.

- Aprendizaje basado en escenarios: Utiliza los personajes para crear actividades de aprendizaje basadas en escenarios. Por ejemplo, a Simón se le puede asignar una tarea que implique la gestión de crisis y la resolución de problemas, mientras que los Gemelos pueden trabajar en un proyecto de innovación colaborativa.
- Juegos de rol: Incorpora ejercicios de juegos de rol en los que los alumnos puedan representar situaciones relacionadas con sus personajes. Esto ayuda a comprender las diferentes perspectivas y a desarrollar las habilidades pertinentes.

Paso 4: Módulos de aprendizaje interactivos

- Integración digital: Utiliza la plataforma y las herramientas digitales SeDiHUB para ofrecer módulos interactivos que se ajusten a los itinerarios de aprendizaje de cada persona.
- Gamificación: Implementa elementos de gamificación como puntos, insignias y tablas de clasificación para aumentar la motivación y el compromiso. Adapta estos elementos a las preferencias y motivaciones de cada persona.

Paso 5: Feedback continuo y adaptaciones continuas

- Circuitos de feedback: Proporciona feedback continuo a los alumnos en función de su progreso. Utiliza los datos de sus interacciones con los materiales de aprendizaje para ajustar el contenido y el enfoque según sea necesario.
- Adaptación: Revisa y adapta periódicamente los itinerarios de aprendizaje para garantizar que sigan siendo pertinentes y eficaces para cada persona.

Ejemplos prácticos

Ejemplo 1: Simón - Bombero

Actividad: Simulación de gestión de crisis en la que Simón debe resolver un problema empresarial con limitaciones de tiempo.

Objetivo: Mejorar las habilidades de resolución de problemas y la capacidad de gestionar problemas empresariales urgentes.

Feedback: Proporcionar feedback inmediato sobre la toma de decisiones y ofrecer estrategias alternativas para obtener mejores resultados.

Ejemplo 2: Art & IT@ – Los Gemelos

Actividad: Taller de innovación centrado en el desarrollo de un nuevo producto o servicio.

Objetivo: Fomentar la creatividad, la colaboración y la planificación estratégica.

Feedback: Utilizar las revisiones de los compañeros y los comentarios de los mentores para perfeccionar ideas y estrategias.

Example 3: Vassilis – El empresario

Actividad: Caso práctico de expansión empresarial en el que Vassilis debe desarrollar un plan para entrar en un nuevo mercado.

Objetivo: Mejorar las habilidades de pensamiento estratégico, análisis de mercado y planificación empresarial.

Feedback: Proporcionar comentarios detallados sobre el estudio de mercado, la planificación financiera y las estrategias de implementación.

La integración de personas y personajes en el aula mejora la experiencia de aprendizaje haciéndola más personalizada, atractiva y práctica. Mediante la autoevaluación, el aprendizaje basado en escenarios y los comentarios personalizados, los educadores pueden crear un entorno de aprendizaje dinámico y eficaz que responda a las necesidades específicas de cada tipo de alumno. Este enfoque no sólo mejora los resultados del aprendizaje, sino que también garantiza que las microempresas y las empresas familiares estén bien equipadas para aplicar el pensamiento de diseño de servicios y las herramientas digitales en sus negocios. Siguiendo este enfoque estructurado, los educadores pueden aprovechar el poder de los personajes para crear experiencias de aprendizaje significativas e impactantes que impulsen el éxito empresarial en el mundo real.

Actividades gamificadas para formadores y asesores de FP

Niveles e insignias para los itinerarios de aprendizaje de SeDiHUB

Para mejorar el compromiso y la eficacia de los materiales de aprendizaje y la caja de herramientas de SeDiHUB, hemos diseñado un sistema gamificado con niveles e insignias que se alinean con los personajes y los módulos de aprendizaje. He aquí una estructura detallada de los niveles e insignias:

Niveles

Cada nivel corresponde a un módulo de aprendizaje específico y está diseñado para desarrollar progresivamente los conocimientos, habilidades y competencias del alumno en el diseño de servicios para microempresas y empresas familiares.

Nivel 1: Descubrir al cliente

- Objetivo: Comprender las necesidades del cliente a través de métodos de diseño de servicios.
- Actividades: Mapeo del recorrido del cliente, mapeo de empatía y entrevistas con el cliente.
- Insignia: "Explorador de clientes"

Nivel 2: Sostenibilidad y modelos de negocio

- Objetivo: Desarrollar modelos de negocio sostenibles adaptados a microempresas y empresas familiares.
- Actividades: Creación de propuestas de valor sostenibles, lienzo del modelo de negocio y evaluaciones del impacto medioambiental.
- Insignia: "Estratega de la Sostenibilidad"

Nivel 3: Desarrollar y probar servicios

- Objetivo: Diseñar y crear prototipos de servicios utilizando herramientas de diseño de servicios.
- Actividades: Creación de planos de servicios, prototipado rápido y pruebas de usuario.

- Insignia: "Innovador de servicios"

Nivel 4: Gestión de cambios

- Objetivo: Implementar y gestionar cambios en los procesos de negocio.

- Actividades: Planes de gestión de cambios, participación de las partes interesadas y optimización de procesos.

- Insignia: "Gestor del Cambio"

Nivel 5: Facilitación y Crecimiento

- Objetivo: Facilitar el crecimiento empresarial a través del marketing, la financiación y la creación de redes.

- Actividades: Creación de estrategias de marketing, desarrollo de planes de financiación y eventos de creación de redes.

- Insignia: "Facilitador del crecimiento".

Aplicando este sistema gamificado, los formadores y consultores de FP pueden crear un entorno de aprendizaje más atractivo, motivador y eficaz que responda a las diversas necesidades de las microempresas y las empresas familiares. Este enfoque no sólo mejora los resultados del aprendizaje, sino que también garantiza que los alumnos estén equipados con las habilidades y conocimientos necesarios para aplicar el pensamiento de diseño de servicios y las herramientas digitales en sus empresas.