

INSPIRE

PLAY YOUR ROLE IN SOCIAL ENTREPRENEURSHIP

104

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Su contenido y material refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él. Número de proyecto: 2019-3-EL02-KA205-005215

GUÍA DEL JUEGO



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



SOCIOS

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Su contenido y material refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él. Número de proyecto: 2019-3-EL02-KA205-005215



CHALLEDU -inclusión|juegos|educación (Grecia), es una ONG educativa pionera en nuevos modelos de aprendizaje, inclusión y compromiso a través de métodos basados en el juego



MC2020 (España), es un centro educativo para jóvenes con experiencia en el desarrollo de material formativo y la realización de talleres para el emprendimiento y la empleabilidad de los jóvenes



CIP (Chipre), es una ONG educativa que aborda las necesidades y demandas de las personas a través de su participación en la vida social y cívica, proporcionándoles simultáneamente material innovador y formaciones gratuitas relacionadas con una variedad de campos, como el emprendimiento social



KESO (Grecia), es un Centro de Apoyo Familiar de la Santa Arquidiócesis de Atenas, desde 1999, proporciona apoyo psicosocial, asesoramiento jurídico, atención médica, formación en lenguas extranjeras, formación profesional y orientación profesional a los miembros de todas las familias necesitadas



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea



Tabla de contenido

1.	INTRODUCCIÓN	3
1.1	Visión general del proyecto	3
1.2	Objetivos del JUEGO SERIO - INSPIRE	4
1.3	Metodología empleada para el desarrollo del JUEGO SERIO y la GUÍA	5
2.	JUEGO SERIO INSPIRE	7
2.1	¿Qué es un JUEGO SERIO?	7
2.2	CONCEPTO CLAVE del juego	8
2.3	Los CAPÍTULO PRINCIPALES y las HERRAMIENTAS	9
2.4	EVALUACIÓN	9
2.5	Aspecto FORMATIVO del juego	10
3.	¿CÓMO DESCARGAR EL JUEGO?	11
3.1	REQUISITOS TÉCNICOS	11
3.2	¿CÓMO DESCARGAR EL JUEGO?	11
3.3	CONSEJOS	13
4.	CONFIGURACIÓN DEL JUEGO	14
4.1	¿CÓMO CAMBIAR LOS AJUSTES DEL JUEGO?	14
4.2	CÓMO ENTRAR EN AJUSTES	14
4.3	¿QUÉ PUEDO MODIFICAR EN LA CONFIGURACIÓN?	14
5.	¿CÓMO JUGAR?	15
5.1	PERFIL	15
5.2	INSTRUCCIONES	15
5.3	INTRODUCCIÓN	16
5.4	CAPÍTULOS - OPCIONES	16
6.	SECCIÓN DE FORMACIÓN DEL JUEGO	20
6.1	SECCIÓN DE FORMACIÓN	20
6.2	TEORÍAS	20
6.3	HERRAMIENTAS PSICOMÉTRICAS	20
6.4	FORMACIÓN SOBRE HERRAMIENTAS EMPRESARIALES	21
7.	CÓMO IMPLEMENTAR EL JUEGO EN SESIONES INDIVIDUALES	22
7.1	SESIONES PERSONALES	22
7.2	EVALUACIONES	22
7.3	APRENDIZAJE SOBRE HERRAMIENTAS EMPRESARIALES	23
8.	CÓMO IMPLEMENTAR EL JUEGO EN SESIONES DE GRUPO	24
8.1	SESIONES GRUPALES	24
8.2	EVALUACIONES	24

9. CÓMO IMPLEMENTAR EL JUEGO EN LAS SESIONES DE GRUPO CON NINIS	
27	
9.1 NINIS	27
9.2 CONSIDERACIONES Y AJUSTES	27

1. INTRODUCCIÓN

1.1 VISIÓN GENERAL DEL PROYECTO

El JUEGO SERIO Y GUÍA INPIRE **forma parte** del proyecto «**Inspire** - Innovative Serious Play for Identifying your Role in a Social Entrepreneurship», cofinanciado por el proyecto Erasmus+ de la Unión Europea. El proyecto tiene como objetivo **INSPIRAR** y capacitar a los jóvenes para que se comprometan con el Emprendimiento Social, creen equipos y funden sus empresas, a través de un innovador kit de herramientas y un juego serio psicométrico.

El proyecto **INSPIRE** propone que la clave de éxito para una empresa social nueva es el **EQUIPO**. La formación previa de un equipo con habilidades, competencias y roles complementarios, así como la participación de nuevos miembros durante su expansión son esenciales. Así, el proyecto **INSPIRE** hace hincapié en el desarrollo de un conjunto de herramientas para evaluar las capacidades y competencias, así como la personalidad y las características profesionales de los jóvenes, y capacitarlos para desarrollar equipos y empresas eficientes.

Los principales Resultados Intelectuales (IO por sus siglas en inglés) del proyecto son:

a. **IO1: Guía metodológica** del proyecto **INSPIRE**, se trata de una investigación en el campo del emprendimiento social, las startups sociales y los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) y describe la metodología básica del proyecto.

b. **IO2: Guía de formación para el desarrollo profesional y los métodos psicométricos**, que incluye directrices para evaluar las características y competencias de la personalidad y crear equipos eficaces en el emprendimiento social

c. **IO3: Guía de formación para modelos de negocio viables de empresas sociales que aborden los desafíos basados en los ODS y para un uso eficaz de las redes sociales**, donde se pueden encontrar ejemplos específicos de empresas sociales innovadoras con diferentes modelos de negocio, así como formas eficaces de utilizar las redes sociales para involucrar a las personas de tu **EQUIPO**.

d. **IO4: Innovador Juego Serio Psicométrico** y su guía, que capacita a los jóvenes para encontrar soluciones a los desafíos que abordan los ODS, y hacer frente a las actividades y procesos cotidianos en una pequeña empresa social. A través del juego se realiza una evaluación de las habilidades, competencias y personalidad del jugador con el objetivo de conocerlas y ayudarlo a identificar el papel que puede desempeñar en un equipo de una Empresa Social.

Todos los resultados del proyecto se pueden descargar de forma gratuita a través de este enlace <https://inspireyouth.eu/los-resultados-intelectuales/?lang=es>

1.2 OBJETIVOS DEL JUEGO SERIO - INSPIRE

El objetivo principal del juego serio psicométrico INSPIRE es inspirar a los jóvenes a involucrarse en el emprendimiento social mediante la identificación del papel clave que pueden desempeñar en un equipo.

El juego serio INSPIRE es una combinación de todo el conocimiento y material adquirido en los Resultados Intelectuales O1, O2 y O3 y desafiará a los jugadores a participar en una iniciativa social que aborde ODS específicos y supere los retos existentes de los jóvenes y/o veteranos empresarios. Mientras juega, se evalúan la personalidad, las habilidades y características del jugador con el fin de aportar información sobre el papel que puede asumir en un equipo de jóvenes visionarios y cómo desarrollar sus habilidades.

Esta guía se dirige a los jóvenes, formadores de jóvenes, asesores profesionales, tutores, etc. y ofrece directrices específicas sobre cómo descargar y jugar el juego individualmente o en grupos o cómo implementar el juego con grupos de NINIS.

Después de leer esta guía aprenderás a:

- a. Descargar el juego en dispositivos Android y PC o portátiles
- b. Jugar/implementar el juego tanto para uso personal como para jugar con otra persona
- c. Implementar el juego con GRUPOS
- d. Implementar el juego con NINIS.

Además, después de jugar al juego, serás consciente de tus habilidades, personalidad y competencias y podrás mejorarlas.

1.3 METODOLOGÍA EMPLEADA PARA EL DESARROLLO DEL JUEGO SERIO Y LA GUÍA

El desarrollo del juego serio INSPIRE y de esta guía se ha realizado a través de las siguientes actividades:

Primera actividad: Sobre la base de los métodos, herramientas, investigaciones presentadas en el IO2, IO 3, IO 4, el líder del IO4 junto con los demás socios, decidió el mecanismo principal del juego y el escenario central (jugadores, niveles, desafíos, mecanismo de desafíos, mecanismo de interacción, etc.). El mecanismo clave seleccionado fue un juego narrativo con opciones que hacen avanzar el argumento. A través de estas opciones, el juego evalúa la personalidad, las competencias y las habilidades de los jugadores basándose en las herramientas y metodologías presentadas en el Resultado Intelectual 2. Además, los socios acordaron tener algunos minijuegos después de cada nivel, que constituyen ejemplos de herramientas del Resultado Intelectual 3.

Segunda actividad: Después de dar forma al marco principal, se desarrolló el escenario de cada nivel del juego sobre la base de dos metodologías clave del IO2: La metodología de Holland y Belbin. El líder del proyecto desarrolló el guión (preguntas y posibles opciones) y todos los socios lo revisaron.

Tercera y cuarta actividad: Se continuó con el desarrollo de gráficos, codificación y sonido del juego. En esta fase, el líder de la producción también involucró a los jóvenes (a través de las redes sociales y físicamente) para decidir el estilo gráfico del juego. También los socios probaron el juego en esta fase.

Quinta actividad: Después de que los socios probaran el juego, se llevó a cabo la actividad de formación de aprendizaje C2 «Inspirarse a través de juegos serios». Los formadores que participaron dieron in situ sus comentarios así como sus ideas para realizar una versión mejorada del juego. También discutieron la implementación individual, grupal o con ninis del juego. Después del C2, cada socio probó el juego con jóvenes y formadores locales. También proporcionaron sus comentarios e ideas de mejoras.

Sexta actividad: En combinación con el C2 y el testeo con jóvenes y formadores, el líder del IO4 desarrolló la presente guía del juego con el fin de facilitar los talleres de testeo y también combinar los resultados de los mismos.

Séptima actividad: Después de los testeos del juego (ya sea de los socios, de la formación del C2 o de los talleres locales) el líder del IO4 recopiló los resultados obtenidos y en colaboración con los socios realizó algunas mejoras. De acuerdo con estas mejoras, la versión del juego fue mejorada y finalizada (guion, codificación y gráficos).

Octava actividad: Al final se tradujo la guía del juego para que esté disponible en todos los idiomas de los países socios (Grecia, Chipre y España).

2. JUEGO SERIO INSPIRE

2.1 ¿QUÉ ES UN JUEGO SERIO?

¡Te damos la bienvenida al Juego Serio INSPIRE! ¡Un juego que tiene como objetivo involucrar a los jóvenes con el emprendimiento social identificando el papel clave que pueden desempeñar en un equipo y capacitarlos para crear equipos en los que crezcan ideas y tengan impacto social o ambiental!

Los juegos serios se consideran hoy en día una de las formas más innovadoras y efectivas de aprendizaje y evaluación. Se están estudiando los Juegos Serios, en particular por su potencial para proporcionar evaluaciones más válidas en comparación con los enfoques de evaluación tradicionales. Se defiende que los Juegos Serios pueden proporcionar contextos más significativos y realistas para las evaluaciones a través de entornos interactivos de inmersión. Además, se presume que una mayor participación de los usuarios en las evaluaciones que se pueden promover en estos contextos a través de enfoques de diseño de juegos «divertidos» e interactivos aumenta la validez de las evaluaciones en comparación con las evaluaciones típicas de lápiz y papel que pueden ser repetitivas y aburridas (Shute & Rahimi, 2017). Además, el entorno interactivo de los Juegos Serios se está explorando como un medio para reducir la ansiedad de los usuarios ante los exámenes. Por último, los juegos serios proporcionan un contexto para medir y evaluar una gama más amplia de habilidades en comparación con los enfoques de evaluación tradicionales. Estas habilidades incluyen competencias que se han identificado en varios ámbitos como importantes para el éxito en el «mundo real».

El Juego Serio INSPIRE se centra en evaluar las habilidades y competencias de los jugadores en términos de su personalidad y roles profesionales con el fin de proporcionarles directrices sobre cómo formar un equipo sólido para su idea social.

2.2 CONCEPTO CLAVE DEL JUEGO

Al inicio del juego el jugador selecciona sus características (nombre o apodo, edad, nacionalidad). Después de una breve introducción sobre el juego, el jugador es transferido a un entorno en el que tiene que resolver un problema social o medioambiental basado en los ODS. El jugador debe encontrar los recursos, planificar un modelo de negocio, encontrar miembros para formar el equipo, desarrollar la red, evaluar el impacto y difundir sus objetivos a través de las redes sociales.

Durante el juego el jugador se enfrentará a desafíos específicos y tiene que elegir entre diferentes opciones. Las opciones se basan en las herramientas de evaluación existentes que se explican en la guía de formación de aprendizaje del IO2 sobre herramientas psicométricas, mientras que los retos empresariales y las tácticas de las redes sociales se basan en la guía de formación de aprendizaje del IO3. El juego consta de 10 capítulos, cada uno de los cuales presenta una herramienta de negocio. ¡Después de que el jugador resuelve los desafíos, recibe algunos consejos como recompensa!

Al final del juego, el jugador recibe una evaluación de sus habilidades y competencias, así como de sus roles en un equipo de una empresa social.



2.3 Los CAPÍTULOOS PRINCIPALES Y LAS HERRAMIENTAS

El juego consta de 10 capítulos a los que siguen 10 herramientas empresariales. Los temas clave de cada capítulo son:

Capítulo 1: Inicio - (Herramienta: Vision mission board)

Capítulo 2: Analizar y comprender el problema- (Herramienta: Why why tree)

Capítulo 3: Innovación de nuevas ideas- (Herramienta: analysis DAFO)

Capítulo 4: Creación de capacidades- (Herramienta: Smart goals)

Capítulo 5: Planificación de la estrategia- (Herramienta: Social business model canva)

Capítulo 6: Recaudación de fondos- (Herramienta: Logical framework)

Capítulo 7: Creación de redes- (Herramienta - Elevator pitch)

Capítulo 8: Gestión de actividades- (Herramienta: Scrum board and Gant chart)

Capítulo 9: Difusión- (Herramienta: Persona canva)

Capítulo 10: Evaluación- (Herramienta: Validation board)

Todas las herramientas a las que se hace referencia en el juego se describen en detalle en la guía de formación de aprendizaje del IO3 del proyecto que puedes encontrar y descargar de forma gratuita en nuestra página web: <https://inspireyouth.eu/learning-training-guide-for-viable-social-enterprises-business-models-addressing-challenges-based-on-sdgs/?lang=es>

2.4 EVALUACIÓN

Al final del juego, el jugador recibe una evaluación sobre sus principales habilidades y competencias basadas en la teoría de Holland, así como una evaluación de los roles que puede desempeñar en un equipo de una empresa social basada en la teoría de Belbin. La evaluación es útil, ya que hace que cada joven sea consciente de sus fortalezas, capacidades y competencias, y por ende pueda mejorarlos.

La información sobre estas 2 teorías, así como más teorías, metodologías y herramientas se puede encontrar y descargar de forma gratuita en nuestro sitio web <https://inspireyouth.eu/?lang=es>



2.5 ASPECTO FORMATIVO DEL JUEGO

Después de la actividad de formación C2, los formadores reconocieron el poder del juego tanto en términos de evaluación como de las propias herramientas. Muchos formadores estaban buscando una aplicación de este tipo que ilustrase en forma de juego las herramientas básicas del desarrollo empresarial, a través de la gamificación. Así, propusieron dar la oportunidad de utilizar por separado la evaluación y las herramientas. También propusieron introducir brevemente en una parte de la aplicación los puntos clave de las teorías exploradas en la guía de formación de aprendizaje del IO2.

3. ¿CÓMO DESCARGAR EL JUEGO?

3.1 REQUISITOS TÉCNICOS

El Juego Serio INSPIRE está disponible para teléfonos móviles o tabletas Android, así como para Windows PC y portátiles.

3.2 ¿CÓMO DESCARGAR EL JUEGO?

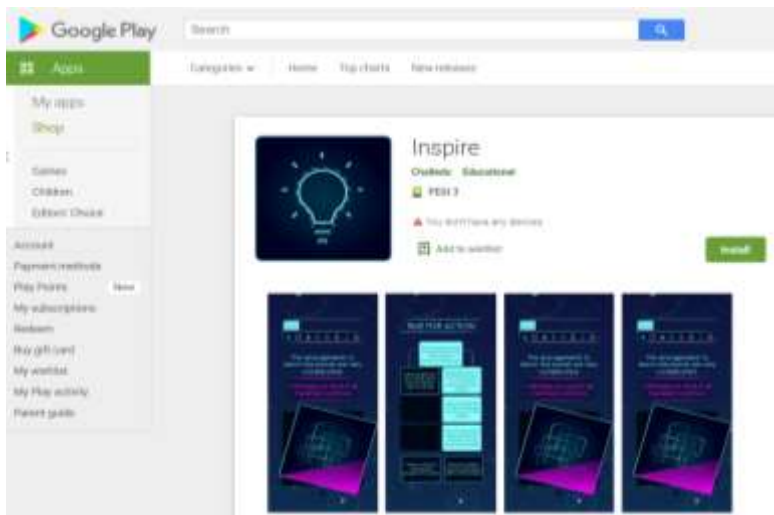
Si utilizas una tableta o teléfono móvil Android puedes seguir una de las siguientes opciones:

Opción A - para dispositivos móviles

1. Clica en el enlace de nuestro sitio web <https://inspireyouth.eu/?lang=es>



2. Clica en «Los Resultados Intellectuales» y en el «Innovador juego psicométrico»
3. Clica en « [Descarga el juego aquí para jugar en tu teléfono Android](#)»
4. Esto te llevará a Google Play donde simplemente puedes hacer clic en «Instalar»



5. Una vez completada la descarga, puedes entrar en el juego haciendo clic en «Abrir» o encontrando el icono del juego en tu pantalla

Opción B - para PC

1. Clica en el enlace de nuestra página web <https://inspireyouth.eu/?lang=es>
2. Clica en los «Los Resultados Intelectuales» y en el «Innovador juego psicométrico»
3. Clica en «[Descarga el juego aquí para jugar en tu ordenador](#)»
4. Esto le llevará a una carpeta de unidad de Google con un Zip que debes descargar.
5. En caso de que haya un mensaje «No se puede escanear virus» haga clic en «Descargar de todos modos»



6. Después de la descarga, descomprime todos los documentos de la carpeta juntos (a la vez) en el escritorio u otro punto que sepas dónde está en tu ordenador.
7. Para iniciar el juego debes clicar en el archivo que termina en.exe

3.3 CONSEJOS

Consejo 1: Un error común es tratar de descargar el juego en Mac PC o iOS. Desafortunadamente no hay versión del juego para estos formatos. Así que por favor, encuentra un dispositivo Android o un PC o portátil Windows.

Consejo 2: Asegúrate de descomprimir toda la carpeta de la versión PC/ portátil. En caso de que no encuentres el archivo.exe, comprueba que has hecho el procedimiento de descompresión correctamente.

Consejo 3: Ponte en contacto con nuestro equipo en caso de que tengas problemas a la hora de descargar el juego.

4. CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

4.1 ¿CÓMO CAMBIAR LOS AJUSTES DEL JUEGO?

Puedes editar los «Ajustes» del juego tanto al principio como al final del capítulo del juego. No puedes cambiar los ajustes durante las instrucciones y la introducción del juego.

4.2 CÓMO ENTRAR EN AJUSTES

Para modificar los ajustes del juego debes clicar en el icono de la rueda del menú principal.

4.3 ¿QUÉ PUEDO MODIFICAR EN LA CONFIGURACIÓN?

En los ajustes puedes hacer lo siguiente:

1. Activar o desactivar la música de fondo
2. Activar o desactivar los efectos de sonido (ganar, perder, hacer clic)
3. Consultar tus resultados anteriores en tu perfil
4. Leer más información sobre el proyecto INSPIRE



5. ¿CÓMO JUGAR?

5.1 PERFIL

Cuando clicas en START, y antes de comenzar el juego, debes responder algunas preguntas. No guardamos estas respuestas, es solo para que recuerdes tu perfil y encuentres tu juego anterior si lo pausas o ver tus resultados tantas veces como quieras. ¡Incluso comparar tu resultados en las diferentes fases de tu vida!

5.2 INSTRUCCIONES

El juego comienza dando algunas instrucciones sobre cómo realizar las 2 modos principales del juego.

El primero se trata de la narración de historias y las elecciones — los capítulos principales del juego — mientras que el segundo es sobre los mini juegos — las herramientas del juego.

Por favor, asegúrate de que tanto tú como tus alumnos han entendido cómo jugar el juego.



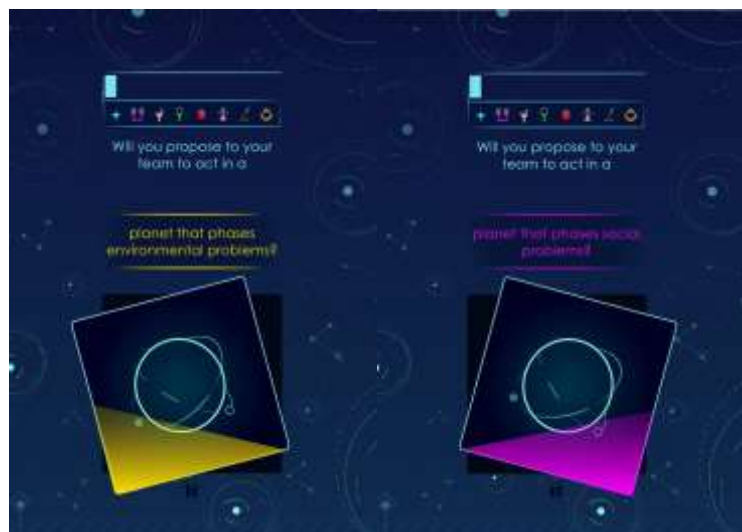
5.3 INTRODUCCIÓN

El objetivo de la introducción es llevar gradualmente al jugador al contexto del juego. Es muy importante leer el texto para poder tomar decisiones más adelante.

5.4 CAPÍTULOS - OPCIONES

El juego se divide en 10 capítulos (ver más arriba) que incluyen narraciones o pedir al jugador que tome una decisión sobre cómo continuar. Estas opciones son muy valiosas para la evaluación de las habilidades, competencias y personalidad del jugador. Por lo tanto, es importante para quien quiera evaluarse a sí mismo leerlos cuidadosamente y tratar de responder con claridad de acuerdo a sus creencias y personalidad.

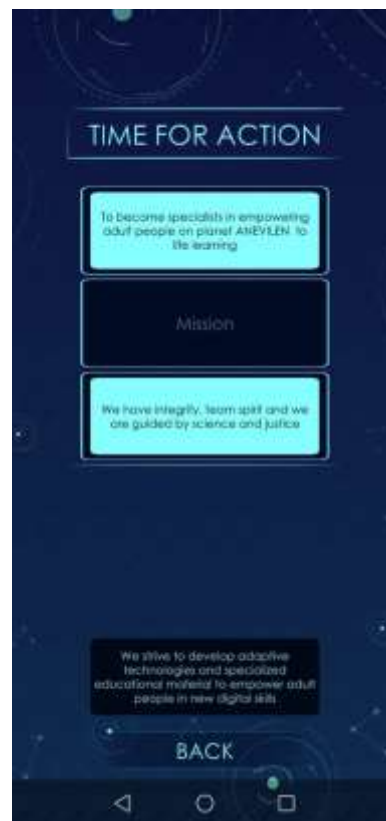
Con el fin de ver las respuestas para las posibles opciones, tienes que hacer clic en el cuadrado en la parte inferior de la pantalla y deslizarlo suavemente a la izquierda o a la derecha. Te darás cuenta de que cambia de color, así como cambia la posible respuesta a una pregunta o la forma de rellenar de diferentes maneras una frase. Con el fin de verificar una opción simplemente deje su dedo desde el cuadrado cuando todavía puedes ver tu respuesta (tanto izquierda como derecha). Si cometes un error, desafortunadamente no puedes volver atrás. Sin embargo, no te preocupes, ya que es solo una respuesta y no influirá mucho en la puntuación. Si te equivocas en más de 10 respuestas, por favor considera comenzar el juego desde el principio.



5.5 FORMACIÓN SOBRE HERRAMIENTAS EMPRESARIALES

Después de la narración y de la toma de decisiones de cada capítulo, el juego desbloquea una formación sobre una herramienta relacionada con el tema del capítulo. El jugador puede decidir si quiere hacer la formación o no, o dejarlo para más adelante. La formación explica los principales objetivos de cada herramienta y cómo utilizarla. Sigue un mini juego que permite al jugador evaluar su comprensión y aprender a utilizar la herramienta en cuestión para el "juego de ficción de la empresa social". Cuando el jugador consigue completar la formación y la herramienta, gana un premio.

El jugador también puede jugar la formación sobre una herramienta después del capítulo específico que desbloqueó la formación. La formación sobre las herramientas también se encuentra en una sección separada del juego para que los jóvenes o los formadores puedan hacer más hincapié en ellas o formarse gradualmente (ver más abajo en el capítulo 4.7).



5.6 PAUSA

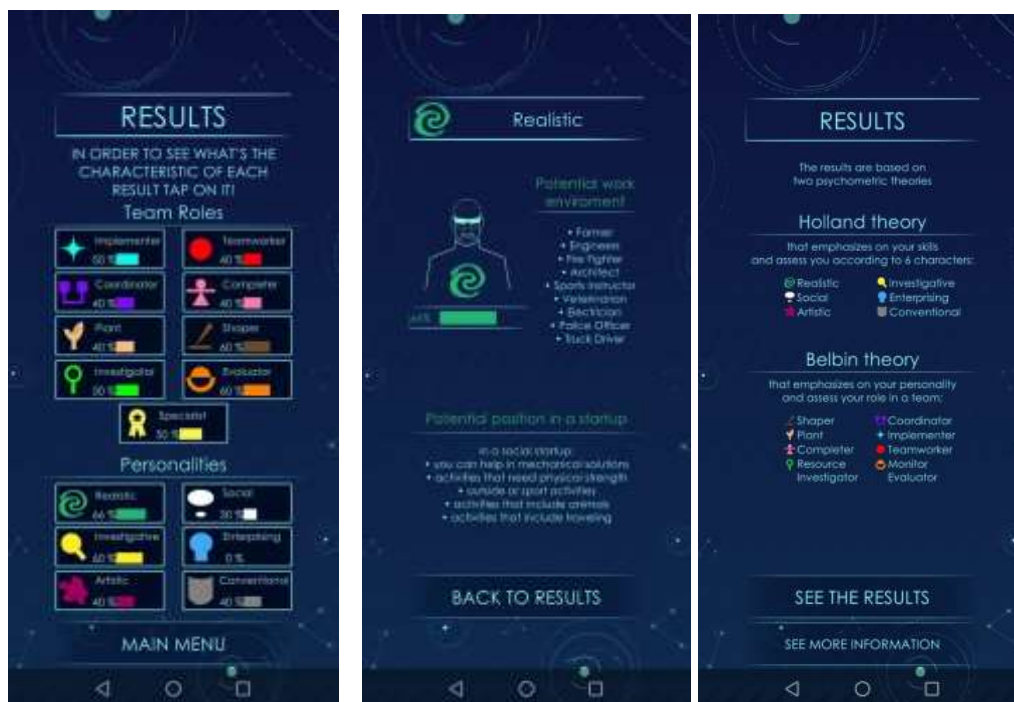
El jugador puede pausar el juego después de responder a una pregunta o terminar un capítulo. También puede cerrar todo el juego y volver a él más adelante. En este caso, el jugador puede volver a jugar el mismo juego haciendo clic en LOAD (cargar) el juego.

5.7 EVALUACIÓN

Al final del capítulo 10 el jugador recibirá una evaluación sobre sus habilidades, competencias y personalidad basada en las teorías de Holland y Belbin.

Los resultados basados en la teoría de Holland reflejan las principales habilidades y competencias clave de la persona, así como los principales empleos que puede desempeñar basándose en ellos y en su personalidad.

Los resultados basados en la teoría de Belbin reflejan los papeles principales que la persona puede jugar en un equipo. También reflexiona sobre las posibles posiciones en una empresa social que puede desempeñar, en base a las respuestas de los formadores en nuestros talleres.



Es importante subrayar aquí que las opciones y preguntas dentro del juego se basan en cuestionarios de las teorías de Holland y Belbin, no probados a gran escala ni sometidos a un procedimiento de validación y fiabilidad. Muestra a un jugador las competencias clave y las fortalezas de su personalidad, pero los resultados reales pueden diferir en función de los diferentes entornos culturales.

También es importante subrayar que este tipo de herramienta refleja las capacidades, competencias y personalidad de una persona solo en el momento del procedimiento. Puede diferir mucho después de años o incluso meses.

6. SECCIÓN DE FORMACIÓN DEL JUEGO

6.1 SECCIÓN DE FORMACIÓN

Al entrar en el juego, o en general desde el menú principal, puedes entrar en la sección de formación haciendo clic en el icono del rompecabezas o puzle. Esta sección incluye tres categorías principales:

1. Teorías
2. Herramientas psicométricas
3. Formación sobre herramientas empresariales

6.2 TEORÍAS

En esta sección puedes encontrar una breve visión general de las teorías exploradas en la guía de formación del IO2. Más concretamente:

- Teoría de Holland
- Teoría de Belbin
- Teoría del autoconcepto
- Teoría de Grotferson
- Teoría de la adaptación al trabajo
- Teoría cognitiva social de Bandura
- La personalidad de Roe

6.3 HERRAMIENTAS PSICOMÉTRICAS

En esta sección puedes encontrar una breve descripción de algunas herramientas clave exploradas en la guía de formación del IO2. Más concretamente:

- Código Holland
- Roles de Belbin
- DiSC
- Los cinco grandes (Big Five)
- Myers-Briggs

6.4 FORMACIÓN SOBRE HERRAMIENTAS EMPRESARIALES

En esta sección puedes encontrar todas las herramientas empresariales gamificadas de la guía de formación del IO3 que también se exploran en el juego. Puedes seleccionar la sección Social o Medioambiental, lo que te permitirá tanto a ti como a tus alumnos, si eres formador, profundizar en cada herramienta y tratar de aplicarla después. Te recomendamos que en este punto visites también nuestra página web y descargues la guía de formación IO3 o el material de la actividad de formación C2 para explicar mejor a tus alumnos cada herramienta: <https://inspireyouth.eu/learning-training-guide-for-viable-social-enterprises-business-models-addressing-challenges-based-on-sdgs/?lang=es>

7. CÓMO IMPLEMENTAR EL JUEGO EN SESIONES INDIVIDUALES

7.1 SESIONES PERSONALES

El juego es una valiosa herramienta para formadores de jóvenes, asesores profesionales, formadores empresariales, tutores y otros profesionales. Pueden descargar el juego de forma gratuita y usarlo para promover las habilidades y competencias de sus alumnos o evaluar su personalidad.

Con «Sesiones Individuales» queremos decir que pueden usar el juego en reuniones individuales con cada uno de sus alumnos. Pueden recomendar el juego a sus alumnos y pedirles que jueguen el juego para evaluar sus habilidades o que jueguen uno o más de los minijuegos para mejorar sus habilidades.

Recomendamos que te familiarices con el juego antes de utilizarlo con tus alumnos.

7.2 EVALUACIONES

Como explicamos anteriormente, el juego ofrece resultados basados en 2 teorías: la teoría de Holland que hace hincapié en las competencias, habilidades y personalidad relacionadas con la profesión de una persona y la teoría de Belbin que se centra en el papel que una persona puede desempeñar en un equipo de trabajo.

Para obtener los resultados del alumnado, pídele que juegue solo la parte del juego relacionada con la narración y la toma de decisiones. Esto le tomará alrededor de 20-30 minutos. Pídele al alumnado que omita todas las formaciones, herramientas y recompensas del juego y que juegue los 10 Capítulos. Al final del capítulo 10 verá los resultados finales de la evaluación. Puedes revisar los resultados junto con tus alumnos para ver y discutir sus puntos fuertes y formas de mejorar estas o nuevas habilidades y competencias.

Ten en cuenta que esta no es una herramienta científica y solo se basa en cuestionarios psicométricos de las teorías de Holland y Belbin.

7.3 APRENDIZAJE SOBRE HERRAMIENTAS EMPRESARIALES

Jugar el juego completo es muy útil como una experiencia para ver todo el procedimiento del desarrollo de una empresa social. Es como leer un libro sobre cómo hacerlo. Sin embargo, si quieres centrarte más en el desarrollo de habilidades empresariales, puedes usar la sección separada dentro del juego sobre la formación en herramientas empresariales.

Esta sección te dará la oportunidad de explorar las herramientas en la materia que desees. Con el fin de presentar una herramienta a tu alumnado, recomendamos hacerlo en combinación de vídeos propuestos en la guía de formación del IO3 o con el material de la actividad de formación C2 del proyecto INSPIRE (puedes descargarlos en nuestra página web <https://inspireyouth.eu/?lang=es>) o con tu propio material.

Ten en cuenta que las herramientas están desarrolladas para los propósitos del juego, puede que no se ajusten exactamente a las necesidades del alumnado o de una empresa social específica. Sin embargo, constituyen buenos ejemplos de cómo utilizar estas herramientas.

8. CÓMO IMPLEMENTAR EL JUEGO EN SESIONES DE GRUPO

8.1 SESIONES GRUPALES

Con «Sesiones de Grupo» queremos decir que los formadores pueden usar el juego en talleres con 2 o más personas.

8.2 EVALUACIONES

El procedimiento en este caso es el mismo que en sesiones individuales. Ten en cuenta que cada participante debe jugar su propio juego. Esta es una evaluación personal y cada participante debe tomar decisiones por sí mismo.

Te recomendamos dar a los participantes al menos 30-45 minutos para terminar el juego y pedirles que se salten todas las formaciones, herramientas y recompensas. Puede haber algunos participantes que terminen antes y otros que tengan dificultades para entender qué hacer. Recomendamos dedicar un tiempo inicial para explicar cómo usar el juego y cómo tomar las decisiones, de lo contrario, cuantos más participantes tengas más posibilidades habrá de que algunos de ellos se queden atrás. Otra recomendación es tener una actividad preparada para aquellos que terminen antes. Algunos ejemplos son: pedirles que reflexionen o que anoten si están de acuerdo o no con sus resultados, o que se imaginen a sí mismos desempeñando funciones específicas en un equipo profesional o en un puesto o trabajo concretos.

Después de que todos los participantes hayan terminado su evaluación, puedes pedirles que intenten crear equipos basados en sus roles (teoría de Belbin) y ver qué posición puede desempeñar cada uno (teoría de Holland). A continuación, podéis reflexionar sobre los resultados y la creación de equipos.

8.3 FORMACIÓN SOBRE HERRAMIENTAS EMPRESARIALES

En las sesiones grupales es muy recomendable el uso de material adicional para explicar cada herramienta por separado. Las instrucciones dentro del juego son solo una breve visión general, por lo que es importante centrarse tanto en la teoría detrás de cada herramienta así como en la herramienta en sí. Siempre puedes utilizar el material del proyecto INSPIRE u otros recursos como videos, presentaciones, ejercicios, etc.

Recomendamos utilizar la sección de formación en herramientas empresariales (sin jugar todo el juego) y seleccionar la herramienta que se desea explorar después de haber explicado algunos puntos clave de cada teoría y los objetivos de cada herramienta. Es mejor utilizar las herramientas dentro del juego como ejercicios o ejemplos.

Después de jugar con las herramientas, siempre se debe reflexionar sobre el material del taller de formación realizado.

The image shows a Zoom meeting window displaying a presentation slide. The slide is titled "pitching your Organization in 45 sec..." and features a pyramid diagram with the following stages from left to right: "Who? Why? Origin / Problem", "How? What are we doing?", "Team Why are we the best?", "Vision What we can become!", "Climax! Moment to sell!", and "Other Info Epilogue End". To the left of the pyramid is a graphic of a smartphone displaying a "Level 7 - Networking 'Elevator pitch'" app interface. The Zoom interface includes a top bar with participant thumbnails, a right sidebar with a participant list, and a Windows taskbar at the bottom.

The image shows a screenshot of a virtual meeting interface. The main workspace is a digital canvas with a dark blue background, featuring several overlapping panels and numerous colorful sticky notes. A large yellow sticky note in the top left corner reads "DAY 3". The sticky notes are labeled with various professional roles: "designers", "artist", "politicians", "scientists", "marketing specialist", "journalist", "european project manager", "politics", "specialist", "recruiters", "HR", "teachers", "experts", "project manager", "policy makers", "quality analyst", and "judges". The interface includes a top navigation bar with browser tabs and a sidebar on the right containing a vertical stack of video call windows. The bottom of the screen shows a Windows taskbar with the system clock at 1:02 PM on 1/14/2020.

9. CÓMO IMPLEMENTAR EL JUEGO EN LAS SESIONES DE GRUPO CON NINIS

9.1 NINIS

El término «ninis» es una abreviatura que se emplea para referirse a jóvenes que **ni estudian ni trabajan**. Estas personas pertenecen a grupos vulnerables como: las personas con discapacidad, los refugiados, los migrantes, las minorías, las personas que viven en la pobreza, las personas sin hogar, etc. Las mujeres o las personas que no se identifican como hombres pueden ser vulnerables y gradualmente excluidas de la educación, el empleo o la formación.

El proyecto INSPIRE presta especial atención a estas cuestiones, ya que uno de sus principales objetivos es potenciar el compromiso con los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) y las competencias en materia de emprendimiento social.

9.2 CONSIDERACIONES Y AJUSTES

Los procedimientos de los talleres con grupos de Ninis son los mismos que con los demás grupos. No obstante, debe prestarse especial atención a la fase de preparación e inscripción, durante el taller y realizar un seguimiento.

Preparación e inscripción

La preparación del taller debe realizarse cuidadosamente teniendo en cuenta las necesidades del grupo objetivo. También es importante encontrar los canales más eficaces para comunicar la inscripción al taller. Puede ser valiosa la comunicación con organizaciones en las que participen personas de esos grupos o que faciliten talleres relevantes. Es importante permitir la inscripción gratuita y fácil y confirmar la participación de cada persona.

Consejos para el taller

Para las actividades del taller también hay que tener mucho cuidado de reflejar las necesidades de las personas NEET y no perder el interés de su grupo objetivo. Debes tener en cuenta que no estás hablando con profesionales, sino con personas de diferentes orígenes, culturas, niveles educativos, etc.

Evalúa de antemano las necesidades de tu grupo objetivo, así como los riesgos de cada actividad durante el taller. Trabaja en posibles alternativas para que puedan superar estos riesgos y desafíos.

En nuestra página web, en el material de los talleres de formación C2, puedes encontrar dos presentaciones que abordan específicamente este tema. Concretamente, en una de ellas puedes encontrar cómo abordar diferentes necesidades de las personas Ninis con cada herramienta del juego. Puedes descargar todo el material de forma gratuita aquí <https://inspireyouth.eu/?lang=es>

En caso de que las personas no sepan inglés, ayúdales jugando con ellas y explicándoles en su idioma las decisiones que pueden tomar. Las imágenes del juego pueden ayudar a explicar con símbolos las diferentes opciones.

Si durante el taller observas que hay una falta de interés, intenta captar su interés con el juego o prueba una actividad interactiva del material C1 o C2. Los vídeos también pueden ser interesantes y se pueden encontrar fácilmente en diferentes idiomas.

La actividad de formar equipos después de la evaluación puede ser muy valiosa, ya que de esta manera pueden crear una red de apoyo e incluso iniciar su propia empresa social.

Seguimiento

Es muy importante hacer un seguimiento del grupo de Ninis y preguntarles sobre su evolución. También puedes proponerles formas concretas de utilizar sus nuevos conocimientos. Dales ejemplos de cómo utilizar el juego para la autorreflexión, para buscar un trabajo de acuerdo con su personalidad o para aprender sobre sus propias cualidades. Intenta también ofrecerles apoyo en la comunicación entre ellos.