



Co-funded by
the European Union



METODOLOGÍA

para adultos en prisión

Aprendizaje digital basado en juegos. Jugar para enseñar.

ERASMUS+2023-ES02-KA210-ADU-000174J66



Índice

1. Introducción	04
2. ¿Por qué es importante una metodología adaptada para la educación penitenciaria?	07
2.1. Limitaciones de la seguridad y el aprendizaje en línea	08
2.2. ¿Cómo la gamificación offline en las prisiones mejora el aprendizaje?	09
2.3. Obtenga más información sin acceso a Internet	09
3. El impacto del aprendizaje gamificado en las prisiones	10
3.1. Gamificación para reducir la reincidencia	10
3.2. Gamificación para la reintegración	11
3.3. Gamificación para mejorar las habilidades sociales	11
3.4. Gamificación para la estabilidad emocional	12
4. Abordar las necesidades e intereses específicos de los adultos en prisión	13
4.1. Comprender los desafíos de los adultos en prisión	13
4.2. Superar los desafíos en la educación penitenciaria	13
5. Ventajas y beneficios para los educadores que utilizan el kit de herramientas electrónico fuera de línea en prisión	16

6. ¿Cómo utilizar el kit de herramientas electrónico en prisión?	17
6.1. Estudios de caso	17
6.2. El papel de la gamificación en la reducción de la reincidencia y el apoyo a la reintegración	20
6.3. Mejores prácticas: Gamificación offline eficaz para la educación penitenciaria	20
7. Recursos que se pueden adaptar para trabajar sin conexión	21
8. Estrategias didácticas adaptadas a las necesidades de los reclusos	22
9. Actividades adicionales para el grupo objetivo	25
10. Recursos adicionales	27
11. Bibliografía	28

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto Erasmus+ Games 4 You busca integrar el aprendizaje basado en juegos en la educación de adultos de forma interactiva y atractiva. Sin embargo, esta estrategia exige una gran adaptación en entornos penitenciarios, donde el acceso a internet a nivel mundial y el uso de dispositivos digitales están prohibidos o muy limitados.

La educación en prisión es un derecho fundamental y un pilar fundamental para la rehabilitación y la reinserción social. La educación debe estar disponible para todos los reclusos, como establece la Recomendación n.º [R (89) 12] del Consejo de Europa.

La Recomendación n.º R (89) 12 del Consejo de Europa enfatiza que la educación debe ser accesible para todas las personas encarceladas, reflejando las oportunidades disponibles en el mundo exterior y abordando al mismo tiempo los desafíos específicos del entorno penitenciario.

El acceso a internet para los reclusos es mínimo, por lo que los educadores deben utilizar formas de aprendizaje adaptadas que puedan funcionar completamente sin conexión.

Este documento **adapta el kit de herramientas electrónico Games 4 You** para la educación penitenciaria presencial, integrando la gamificación y una metodología interactiva que no implica la impartición en línea. Esta publicación responde a las Recomendaciones del Consejo Europeo sobre participación, motivación y enfoques de aprendizaje estructurado en la educación y formación en prisiones.

Grupo objetivo

Debido a la diversidad de antecedentes educativos de los reclusos, el método **se basa en la flexibilidad, la inclusión y la practicidad** para que todos los participantes puedan participar, independientemente de su nivel educativo previo.

Este enfoque adaptado está dirigido a reclusos de diversos niveles educativos, incluyendo:

- Personas con poca o ninguna educación formal o con dificultades de alfabetización.
- Personas con discapacidades de aprendizaje.
- Personas que necesitan programas de formación profesional para conseguir empleo tras su liberación.
- Personas que necesitan aprendizaje socioemocional para su reintegración.

Contenido de la metodología

Todas las actividades están diseñadas para funcionar sin necesidad de tecnología, utilizando únicamente materiales de bajo coste aprobados para prisiones, como papel, tarjetas y materiales reciclables.

El enfoque revisado sustituye las herramientas de gamificación digital por estrategias interactivas offline, que incluyen:

- Pizarras de aprendizaje físico y sistemas de seguimiento del progreso (p. ej., tablas de insignias).
- Juegos de rol (RPG) y juegos de mesa cooperativos adaptados a la educación.
- Talleres creativos (teatro, arte, escritura) para fomentar la autoexpresión.
- Simulaciones vocacionales (p. ej., simulacros de entrevistas de trabajo, rompecabezas de habilidades profesionales).

Educación física combinada con desafíos cognitivos (p. ej., deportes basados en trivialidades).

Objetivos

La idea principal es introducir actividades de juego en prisión.

A esto le sigue una de las Recomendaciones del Consejo de Europa: «La educación debe ser similar a la que se imparte a grupos de edad similares en el exterior, con una amplia gama de oportunidades de aprendizaje».

El profesorado en prisión debe asegurarse de cumplir esta recomendación mediante las siguientes medidas:

- **Proporcionando estrategias de aprendizaje basadas en juegos, listas para usar sin conexión**, a docentes/educadores.
- **Garantizando que el contenido se ajuste a las recomendaciones del Consejo de Europa** sobre la rehabilitación de reclusos.
- **Promoción del aprendizaje activo:** Animar a los reclusos a jugar y jugar para aprender; una estrategia de aprendizaje activo reduce la resistencia a la educación.
- **Cultivo de habilidades clave:** Ampliación de la lectura, las matemáticas, las habilidades laborales y las habilidades interpersonales.
- **Apoyo a la rehabilitación:** Fomento de la inteligencia emocional, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico para facilitar y promover la reintegración social.

Beneficios para los adultos en prisión

Adaptar el kit de herramientas electrónico a las limitaciones de las prisiones aporta dignidad, esperanza y la posibilidad de cambio.

¿Cuáles son estos beneficios?

Alto compromiso: las mecánicas del juego (sistemas de recompensa o niveles de progresión) atraen y motivan a los estudiantes a aprender de forma

más eficiente y placentera.

- **Valor en el mundo real:** Las habilidades te preparan para la vida después de la liberación (p. ej., un trabajo, resolución de conflictos).
- **Resiliencia psicológica:** Las actividades creativas proporcionan habilidades para controlar las emociones y limitar el estrés.
- **Conexión social:** Estos juegos crean relaciones positivas entre los reclusos y el personal.

2. ¿POR QUÉ ES IMPORTANTE UNA METODOLOGÍA ADAPTADA PARA LA EDUCACIÓN PENITENCIARIA?

Fiódor Dostoyevski dijo: «El grado de civilización de una sociedad se puede juzgar al entrar en sus prisiones. Esto también se aplica a la escuela en prisión. Al ofrecer una educación tan motivadora y enriquecedora como la de las escuelas extracarcelarias, brindamos una oportunidad única a quienes se encuentran privados de libertad».

Debido a las restricciones de seguridad, las prisiones a menudo no tienen acceso a plataformas de aprendizaje basadas en la nube o en internet. Estas soluciones adaptan la educación, haciéndola interactiva y más atractiva sin necesidad de acceso en línea.

La gamificación aumenta la participación en los desafíos, estructurados de manera que mejoran la retención del aprendizaje. Dado que las herramientas digitales no se pueden utilizar en las prisiones, la gamificación debe depender de recursos existentes en papel, físicos o, en el mejor de los casos, pasivos y preinstalados.

Una metodología a medida permite a los educadores penitenciarios ofrecer un aprendizaje de calidad, basado en intereses y significativo sin tener acceso a internet. Adaptar las herramientas digitales y de gamificación a entornos presenciales puede mantener la motivación, mejorar la participación cognitiva

y ayudar a los reclusos a desarrollar habilidades esenciales para su reintegración social.

2.1. LIMITACIONES DE SEGURIDAD Y APRENDIZAJE EN LÍNEA

La mayoría de las prisiones imponen regulaciones estrictas sobre las herramientas digitales, limitando el acceso a internet por razones de seguridad. No se puede permitir que los reclusos tengan acceso en tiempo real a plataformas en la nube como Moodle, Blackboard o Quizizz.

Por lo tanto, los educadores se ven obligados a utilizar recursos preinstalados en sus dispositivos, como recursos alojados localmente o prácticas de gamificación no digitales.

Así puedes superar las restricciones digitales:

- **Servidores locales sin conexión:** Módulos de aprendizaje preinstalados. En prisión, se utilizan sistemas informáticos locales para que los reclusos puedan acceder a clases interactivas sin necesidad de internet.
- **Kits de aprendizaje USB:** El contenido educativo penitenciario, en forma de hojas de trabajo gamificadas y seguimiento del progreso del aprendizaje, se puede distribuir en memorias USB precargadas que se pueden ejecutar en los sistemas informáticos de la prisión.
- **Gamificación en papel:** Hojas de trabajo físicas, tarjetas didácticas y juegos de mesa que recrean estructuras de aprendizaje digitales, adaptadas a un entorno sin conexión.
- **Actividades interactivas:** Uso de actividades no digitales como juegos de rol, narración de cuentos y ejercicios grupales para crear una experiencia de aprendizaje simulada basada en juegos.

2.2. ¿CÓMO LA GAMIFICACIÓN OFFLINE EN LAS PRISIONES MEJORA EL APRENDIZAJE?

Si bien la gamificación ayuda a mantener a los estudiantes interesados y a recordar lo aprendido, los educadores podrían verse obligados a usar mecánicas de juego sin conexión si no tienen acceso a internet. Las herramientas de gamificación que dependen de internet pueden reemplazarse mediante métodos sin conexión como los siguientes:

- Reemplazar los cuestionarios de Quizizz o Kahoot! por cuadernillos y tarjetas de memoria impresos. Usar papel de colores para imitar las opciones de Kahoot.
- Reemplazar las tablas de clasificación digitales y los marcadores de puntos por tablas de clasificación físicas y fichas impresas.
- Reemplazar los juegos de rol en línea como Classcraft por material impreso y ejercicios de narración.
- Reemplazar el aprendizaje colaborativo en la nube por juegos de resolución de problemas y actividades de debate.

2.3. OBTENGA MÁS INFORMACIÓN SIN ACCESO A INTERNET

Para que la educación en prisiones sea eficaz y atractiva, las metodologías personalizadas deben:

Emplea recompensas tangibles: En lugar de usar insignias digitales, los investigadores sugieren sistemas de logros basados en pegatinas, certificados físicos y sistemas de reconocimiento entre compañeros.

Aprovecha materiales multimedia pregrabados: Si los videos educativos y las simulaciones se guardan en una computadora local de la prisión, los reclusos podrán completar módulos estructurados sin necesidad de una transmisión en tiempo real.

Motiva una organización progresista: Los instructores imprimen registros de aprendizaje, donde los alumnos registran por escrito sus logros e hitos.

Promueve el aprendizaje colaborativo: Si bien la colaboración es escasa en el entorno en línea, involucrar a los estudiantes en actividades y competencias grupales puede contribuir significativamente al desarrollo de habilidades de resolución de problemas y trabajo en equipo.

3. IMPACTO DEL APRENDIZAJE GAMIFICADO EN LAS PRISIONES

La educación desempeña un papel fundamental en **la rehabilitación y la reintegración**, y la aplicación de la gamificación en la educación **mejora la participación, la motivación y el desarrollo de habilidades** de maneras que los métodos de enseñanza tradicionales suelen tener dificultades para lograr.

En las prisiones, donde los alumnos suelen carecer de acceso a recursos digitales y a menudo se enfrentan a diversas barreras sociales y educativas, los métodos educativos gamificados **ofrecen experiencias de aprendizaje estructuradas, interactivas y gratificantes**.

3.1. GAMIFICACIÓN PARA REDUCIR LA REINCIDENCIA

Entre los impactos más importantes del aprendizaje gamificado se encuentra la disminución de la reincidencia al enseñar a los reclusos las capacidades más importantes para la vida y la sociedad: pensamiento crítico, resolución de problemas y autorregulación. Las investigaciones indican que los reclusos que reciben una formación educativa bien organizada en prisión tienen una probabilidad mucho menor de reincidir porque la gamificación promueve:

- **Seguimiento de objetivos:** Los sistemas de clasificación offline o los logros basados en insignias fomentan la autodisciplina y la responsabilidad personal de los alumnos.

- **Adaptación y ajuste:** Los escenarios de juego de roles en un entorno interactivo permiten a los reclusos aprender a tomar decisiones y resolver problemas, algo importante que deben saber hacer cuando no están en prisión.
- **Incentivos conductuales:** Los registros de progreso, los certificados o los privilegios pueden emplearse eficazmente para reforzar el comportamiento positivo, como sistema de recompensas.

3.2. GAMIFICACIÓN PARA LA REINTEGRACIÓN

La educación en prisiones no se trata solo de desarrollo personal, sino que es una puerta de entrada a la reintegración. El aprendizaje gamificado hace que la alfabetización, la formación profesional y la capacitación en habilidades para la vida sean más atractivas y efectivas. La gamificación hace que el desarrollo de habilidades sea más inmersivo y práctico:

Talleres basados en simulación: Los alumnos participan en actividades físicas de rol que imitan tareas reales en el entorno laboral.

- **Competiciones por equipos:** Los grupos trabajan juntos en desafíos basados en tareas, lo que refuerza la colaboración y las habilidades de liderazgo.
- **Seguimiento de logros:** Los educadores utilizan herramientas de seguimiento offline (hojas de progreso, recompensas con insignias) para motivar la participación.

3.3. GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR LAS HABILIDADES SOCIALES

Para los reclusos, la interacción social efectiva y el trabajo en equipo son fundamentales para la rehabilitación.

La gamificación fomenta la colaboración, la comunicación y el apoyo mutuo

de forma estructurada. Así es como la gamificación puede mejorar estas habilidades:

- **Ejercicios de rol:** Mediante ejercicios guiados de rol que imitan situaciones de la vida real (por ejemplo, interacciones en el lugar de trabajo, resolución de conflictos), los alumnos pueden ensayar y practicar habilidades.
- **Sesiones de resolución de acertijos presenciales** donde los reclusos pueden trabajar en grupo para alcanzar un objetivo de aprendizaje común.
- **Tutoría entre pares basada en juegos:** Organizar a los reclusos para enseñar y mentorizar a otros reclusos en un juego de aprendizaje contextualizado para mejorar las habilidades y la confianza adquirida.

3.4. GAMIFICACIÓN PARA LA ESTABILIDAD EMOCIONAL

El encarcelamiento suele provocar problemas de salud mental como ansiedad, depresión y trauma.

El enfoque gamificado del aprendizaje proporciona estructura, motivación y seguridad emocional. El aprendizaje basado en juegos promueve el crecimiento emocional mediante:

- **Reforzar lo positivo:** Los sistemas de recompensa basados en el progreso ayudan a fortalecer la autoestima, en lugar de los modelos basados en el castigo.
- **Desarrollar habilidades de afrontamiento:** La gamificación crea una estructura para la reflexión y el aprendizaje, donde los reclusos aprenden no solo a procesar las emociones, sino también a desarrollar soluciones.
- **Cultivar un sentimiento de éxito:** Obtener insignias, certificados y reconocimientos de los compañeros fomenta la confianza y la sensación de eficacia.

4. ABORDAR LAS NECESIDADES E INTERESES ESPECÍFICOS DE LOS ADULTOS EN PRISIÓN

La educación en entornos penitenciarios requiere adaptaciones específicas para estudiantes con diferentes niveles de alfabetización, acceso digital limitado y dificultades socioemocionales. El kit de herramientas electrónico "Games4You" ofrece la oportunidad de introducir metodologías estructuradas y gamificadas, garantizando al mismo tiempo la accesibilidad sin conexión.

4.1. COMPRENDER LOS DESAFÍOS DE LOS ADULTOS EN PRISIÓN

Los estudiantes en prisión se enfrentan a los siguientes desafíos:

- **Bajos niveles de alfabetización y brechas de aprendizaje:** Debido a los bajos niveles educativos, los reclusos requieren una instrucción adaptada a prácticas de aprendizaje más activas y experienciales.
- **Acceso restringido a la tecnología:** Los estudiantes a menudo no pueden usar plataformas de aprendizaje en línea y, debido a las estrictas medidas de seguridad, a menudo se ven obligados a depender de recursos fuera de línea o actividades físicas gamificadas.
- **Trauma intenso y desconexión:** Muchos estudiantes están traumatizados y han experimentado adversidades en sus vidas. Por lo tanto, sus barreras emocionales son altas, y las estrategias utilizadas en las aulas deben ser motivadoras y estar basadas en el trauma.

4.2. SUPERAR LOS DESAFÍOS EN LA EDUCACIÓN PENITENCIARIA

Si bien el aprendizaje gamificado es fantástico para los estudiantes de prisiones, también reta a los educadores a cambiar sus metodologías para que sigan siendo atractivas y, al mismo tiempo, sean más fáciles de implementar

fuera de línea. El kit de herramientas electrónico puede adaptarse a entornos penitenciarios implementando lo siguiente:

Implementación de la gamificación no digital

Las herramientas digitales suelen ser limitadas en las prisiones, por lo que el aprendizaje gamificado debe ser presencial, interactivo y colaborativo. Esto se puede lograr mediante:

- **Tarjetas didácticas:** Los educadores pueden usar tarjetas didácticas (impresas o creadas manualmente) para reforzar el aprendizaje de forma estética, como la ampliación de vocabulario y la resolución de problemas.
- **Juegos de mesa personalizados basados en desafíos:** Los docentes pueden desarrollar juegos de mesa de resolución de problemas que simulen desafíos del mundo real, desarrollando el pensamiento crítico y el trabajo en equipo.
- **Actividades de preguntas y respuestas con barajas:** Los reclusos compiten por equipos con tarjetas de desafío impresas para reforzar sus conocimientos.

Educación basada en la narración de historias

Los ejercicios basados en la narración de historias sustituyen las simulaciones digitales por narraciones guiadas en vivo y escenarios de juego de roles, que benefician a los estudiantes de la prisión al aumentar la alfabetización y la conectividad emocional. Para ello, podemos idear algunas actividades como:

- **Sesiones de narración colaborativa:** Los participantes participan en diálogos colaborativos y crean historias para desarrollar la alfabetización, la comunicación y la autoexpresión. Se fomenta la comunicación, el trabajo en equipo y el pensamiento creativo a medida que los alumnos construyen la narrativa juntos.
- **Juegos de rol para resolver problemas reales:** Los educadores implementan ejercicios de debate estructurado relevantes para temas de

rehabilitación, empleo y desarrollo personal. Los reclusos aprenden a comportarse en diversas situaciones laborales o sociales para desarrollar habilidades de interacción en la comunidad.

- **Ejercicios impresos basados en escenarios:** ofrecer actividades basadas en juegos de roles, centradas en ejercicios con hojas de trabajo que garantizarán la participación, incluso sin el elemento de la tecnología.

Sistemas de recompensas físicas y seguimiento del progreso

La motivación en la educación penitenciaria es crucial, ya que los estudiantes suelen tener baja autoeficacia. En lugar de usar paneles digitales, los educadores pueden crear sistemas de seguimiento manuales:

- **Recompensas físicas con fichas:** Los estudiantes ganan fichas físicas por su participación, lo que fomenta el aprendizaje continuo. Los educadores pueden crear una recompensa de progreso con pegatinas para las tareas completadas.
- **Sistemas de recompensas con certificados:** Ya lo han hecho, pero en lugar de una insignia digital, los estudiantes reciben un certificado físico por alcanzar un hito educativo.
- **Gráficos de progreso con puntos analógicos:** El estudiante registra manualmente los logros, lo que fomenta la motivación.
- **Registros de aprendizaje dirigidos por pares,** que registran los logros de individuos y grupos. Esto promueve entornos de aprendizaje positivos y modelos de motivación colaborativa.

5. VENTAJAS Y BENEFICIOS PARA LOS EDUCADORES QUE UTILIZAN EL KIT DE HERRAMIENTAS ELECTRÓNICO FUERA DE LÍNEA EN PRISIÓN

Quienes enseñan en prisiones se enfrentan a limitaciones muy diferentes a las de otros educadores: acceso limitado a la tecnología, mínima interacción con los alumnos y diferentes niveles de alfabetización. Sin embargo, el kit de herramientas electrónico "Games4You" y sus adaptaciones educativas presenciales ofrecen **enfoques procedimentales** que combinan **una experiencia de aprendizaje agradable, dinámica y accesible** a pesar de estas limitaciones.

Mientras que la gamificación digital suele consistir en cuestionarios interactivos, tablas de clasificación y seguimiento del progreso, la gamificación presencial puede ofrecer **niveles de participación comparables** con recompensas físicas, desafíos estructurados y competiciones por equipos.

Las técnicas gamificadas promueven la participación sin necesidad de estar conectado a internet. Cuando las personas monitorean su progreso físico, se sienten más motivadas a continuar y dispuestas a quedarse para más.

Debido a la ausencia de cualquier forma de interactividad digital en las prisiones, el aprendizaje interactivo debe compensar esta situación. La gamificación, en el contexto de los juegos de rol y el debate, es un sustituto más sólido y directo para aumentar la motivación y la participación.

Los educadores pueden implementar:

- **Ejercicios de juego de rol** que simulan situaciones reales de toma de decisiones.
- **Los debates entre pares** y las discusiones estructuradas refuerzan el

pensamiento crítico.

- **Narrativa gamificada** donde los alumnos colaboran en la creación narrativa.

Ejemplos de actividades efectivas de juego de roles y debate fuera de línea incluyen:

- **Ejercicios de simulación laboral:** Los reclusos practican la etiqueta laboral, las negociaciones y el trabajo en equipo.
- **Juegos de rol de resolución de conflictos:** Los alumnos participan en la resolución guiada de problemas sociales.
- **Aprendizaje basado en la narrativa:** Los educadores presentan desafíos basados en historias que requieren análisis crítico y respuesta.

6. ¿CÓMO UTILIZAR EL KIT DE HERRAMIENTAS ELECTRÓNICO EN PRISIÓN?

El kit de herramientas electrónico "Games4You" ofrece **estrategias de gamificación estructuradas** que pueden aplicarse de forma presencial en la educación penitenciaria.

Esto ayudará al profesorado **a promover la participación, el desarrollo de habilidades y la rehabilitación.**

6.1. ESTUDIOS DE CASO

Diversos programas de educación penitenciaria han aplicado con éxito la gamificación para mejorar la motivación y optimizar los resultados de aprendizaje. A continuación, se presentan algunos ejemplos que demuestran cómo el aprendizaje basado en juegos está marcando la diferencia en las prisiones.

Historias digitales para mejorar la alfabetización en una prisión noruega

Un método gamificado para la alfabetización y la autoexpresión: La narración digital, implementada en un programa de educación penitenciaria en Noruega con acceso limitado a espacios digitales, ha sido adaptada por educadores para funcionar sin conexión mediante:

- Ejercicios impresos de narración permiten a los reclusos crear narrativas estructuradas.
- Los juegos de rol fomentan el pensamiento creativo y la comunicación.
- Los retos de aprendizaje basados en historias refuerzan la comprensión lectora y la escritura.

Este enfoque resultó en una mayor participación y una mejora en las habilidades lectoras de los reclusos.

Programa de formación profesional en español: Evaluación gamificada de habilidades para el desarrollo de habilidades.

Se incorporó una herramienta de evaluación basada en juegos en un programa de formación profesional para la capacitación laboral de adultos encarcelados en España. El programa utilizó:

- Retos basados en escenarios para simular interacciones reales en el lugar de trabajo.
- La progresión basada en insignias recompensa a los reclusos al completar el trabajo práctico vocacional.
- Las competencias en equipo fomentan la colaboración y las habilidades de liderazgo.

Esto condujo a un aumento en los niveles de participación, y los reclusos también se mostraron más entusiasmados con la capacitación en habilidades que les ayudaran a conseguir trabajo cuando salieran de prisión.

Proyecto Erasmus: Espacios para el aprendizaje intercultural – Polonia y Finlandia

Esta iniciativa introdujo la gamificación en la educación penitenciaria para mejorar las habilidades de comunicación intercultural entre los reclusos. El programa utilizó:

- Actividades de gamificación para promover la colaboración y la inmersión.
- Sistemas penitenciarios en los que los reclusos obtenían insignias de progreso por retos educativos.
- Pensamiento crítico, además de actividades de habilidades sociales, a través de la narración interactiva.

Active Games 4 Change (AG4C) – Europa

Este proyecto tuvo como objetivo reincorporar a los jóvenes encarcelados a la educación mediante experiencias de aprendizaje gamificadas en diferentes países.

Elementos clave:

- Gamificación a través del deporte para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.
- Aprendizaje basado en retos, en el que los reclusos completaban tareas estructuradas para obtener recompensas.
- Las competiciones por equipos fomentan la cooperación y la toma de decisiones responsable.

STEP2LAB – Unión Europea

Este proyecto, financiado por la UE, se centró en la reducción de la reincidencia mediante la combinación de la formación profesional (FP) con la gamificación. Entre sus aspectos más destacados se incluyen:

- Formación profesional gamificada para preparar a los reclusos para el mundo laboral tras su liberación.
- Sistema de niveles con desafíos basados en habilidades: Los reclusos ascendían de nivel según sus logros.
- Juegos de rol y ejercicios de simulación como talleres.

6.2. EL PAPEL DE LA GAMIFICACIÓN EN LA REDUCCIÓN DE LA REINCIDENCIA Y EL APOYO A LA REINTEGRACIÓN

Varios estudios enfatizan la necesidad de una educación estructurada en las prisiones, especialmente programas que integren elementos de gamificación.

Según la Asociación Europea de Educación Penitenciaria (EPEA), los programas de aprendizaje estructurado resultan en:

- **Menores tasas de reincidencia:** la educación apoya a los reclusos en el desarrollo de mejores habilidades para la toma de decisiones.
- **Mayores oportunidades de empleo tras la liberación:** las personas capacitadas tienden a encontrar trabajo con mayor facilidad.
- **Mayor participación y retención,** especialmente para quienes tuvieron dificultades para aprender en el marco escolar tradicional.

6.3. MEJORES PRÁCTICAS: GAMIFICACIÓN EFICAZ OFFLINE PARA LA EDUCACIÓN PENITENCIARIA

Para implementar eficazmente métodos de aprendizaje basados en juegos en prisiones, los educadores deben ser conscientes de la gran diversidad de estudiantes que existen en una prisión escolar. Como educadores, podemos emplear diversas estrategias para gestionar eficazmente esta diversidad y desarrollar materiales de aprendizaje inclusivos.

Adaptación de contenido para estudiantes con bajo nivel de alfabetización

Muchos reclusos tienen un bajo nivel de alfabetización y requieren contenido altamente adaptado para poder interactuar con él de forma eficaz y significativa.

Los educadores pueden lograr esto imprimiendo tarjetas didácticas para aprender nuevo vocabulario, utilizando ejercicios narrativos y reforzando el pensamiento crítico mediante debates colaborativos.

Uso de mecanismos de recompensa para fomentar la participación

Podemos recompensar a nuestros estudiantes en prisión mediante insignias o certificados físicos que los reclusos pueden conservar como prueba de sus logros, registros en papel para registrar el progreso y sistemas basados en fichas para controlar sus niveles de actividad y rendimiento.

Garantizando enfoques de aprendizaje dinámicos e interactivos

Mediante el uso de juegos, creamos clases dinámicas, no basadas en conferencias magistrales. Son inclusivas y dirigidas por los participantes, fomentando la colaboración, la comunicación y la participación.

7. RECURSOS QUE SE PUEDEN ADAPTAR PARA TRABAJAR SIN CONEXIÓN

Sin acceso a internet para el aprendizaje electrónico, los educadores deben contar con herramientas de aprendizaje físicas e interactivas para mantener a los estudiantes involucrados dentro de la prisión.

Aquí hay algunos excelentes equivalentes fuera de línea a los recursos digitales gamificados:

Hojas de trabajo gamificadas impresas

Estas hojas de trabajo impresas pueden variar desde rompecabezas basados en juegos, actividades de narración y preguntas de comprensión. Utilice rompecabezas, crucigramas y narración interactiva orientando actividades de "elige tu propia aventura".

Juegos de mesa educativos

Los juegos de mesa también son excelentes alternativas a la gamificación digital, ya que permiten tanto el aprendizaje tangible como la resolución cooperativa de problemas.

Estos pueden ser juegos de mesa de estrategia que requieren estrategia, como el ajedrez o las damas, que enseñan el pensamiento lógico y la paciencia. Se pueden usar tableros de desafíos colaborativos para proponer misiones que se completen en equipo mientras los jugadores adquieren conocimiento, cooperación y pensamiento crítico. Los educadores también pueden personalizar los juegos de mesa para que el aprendizaje sea divertido, interactivo y memorable.

Kits de aprendizaje con tarjetas para reforzar el conocimiento

Los docentes pueden imprimir tarjetas para repasar y reforzar los conocimientos de los estudiantes. Por ejemplo, se pueden usar juegos de memoria y de asociación. Además, con tarjetas de preguntas y respuestas, los educadores pueden organizar juegos de preguntas y otras competencias para mantener a los lectores interesados. También se pueden usar tarjetas con preguntas para juegos de rol: crear un escenario que simule una discusión del mundo real, como por ejemplo, cómo resolver una disputa con un socio comercial o cómo tomar una decisión ante un dilema moral.

8. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ADAPTADAS A LAS NECESIDADES DE LOS RECLUSOS

La educación penitenciaria es una oportunidad importante para la

rehabilitación y la reintegración. A pesar de ello, los problemas cognitivos, emocionales y tecnológicos que enfrentan los estudiantes en prisión con frecuencia requieren enfoques pedagógicos específicos.

La educación penitenciaria debe adaptarse a estas necesidades para promover la participación, el desarrollo de habilidades y el crecimiento personal.

Adaptaciones cognitivas

No todos los estudiantes de la prisión llegan a la escuela penitenciaria con el mismo nivel educativo: algunos tienen graves dificultades de lectoescritura, otros tienen dificultades de aprendizaje y otros nunca han asistido a la escuela.

Las estrategias para satisfacer las necesidades cognitivas incluyen:

- **Necesidades de aprendizaje diferenciadas:** Utilizar instrucción diferenciada, con materiales variados y distintos niveles de dificultad, y enseñanza multimodal (visual, auditiva y cinestésica).
- **Aprendizaje guiado:** Fragmentar las lecciones en partes con una experiencia de aprendizaje gradual para garantizar la confianza y la capacidad.
- **Tutoría entre pares:** Promover el aprendizaje cooperativo entre reclusos para consolidar la comprensión y desarrollar habilidades interpersonales.

Apoyo emocional y psicológico

Es bien sabido que innumerables personas encarceladas sufren trauma, ansiedad o falta de autoestima, precisamente las condiciones que dificultan el aprendizaje. Las estrategias que responden a las emociones incluyen:

- **Enseñanza con consciencia del trauma:** Un espacio enriquecedor y sin prejuicios que reconoce la historia, pero enfatiza la supervivencia.

- **Necesidades de aprendizaje diferenciadas:** Utilizar instrucción diferenciada, con materiales de distintos niveles de dificultad y enseñanza multimodal (visual, auditiva y cinestésica).
- **Aprendizaje guiado:** Fragmentar las lecciones en partes con una experiencia de aprendizaje gradual para garantizar la confianza y la capacidad.
- **Tutoría entre pares:** Promover el aprendizaje cooperativo entre reclusos para consolidar la comprensión y desarrollar habilidades interpersonales.

Apoyo emocional y psicológico

Es bien sabido que innumerables personas encarceladas sufren trauma, ansiedad o falta de autoestima, las mismas condiciones que dificultan el aprendizaje. Las estrategias que responden a las emociones incluyen:

- **Enseñanza con consciencia del trauma:** Un espacio enriquecedor y sin prejuicios que reconoce la historia, pero enfatiza la supervivencia.
- **Enfatizar las fortalezas de los estudiantes:** Un enfoque basado en las fortalezas se centra en las habilidades y el potencial existentes, en lugar de en las deficiencias (que tienden a socavar la motivación).
- **Refuerzo positivo:** Elogios, un certificado de logro o el mantenimiento de registros de progreso para fomentar la perseverancia y la autoeficacia.

Adaptaciones tecnológicas

Si bien las prisiones suelen restringir el acceso a la tecnología, la alfabetización digital es esencial para una reintegración exitosa. Este es un enfoque clave de nuestra metodología personalizada para el Kit de herramientas digitales. Para reducir la brecha, las prisiones deben mantenerse lo más alineadas posible con los avances digitales. Como sabemos que actualmente esto no se hace en la mayoría de los casos, la escuela desempeña un papel fundamental en este aspecto.

Los reclusos necesitarán habilidades digitales al ser liberados, pero carecen de acceso a estas herramientas mientras están en prisión. Para prepararlos, los educadores deben:

- **Analice las herramientas y plataformas digitales relevantes.**
- **Explique sus funciones** mediante demostraciones.
- **Use capturas de pantalla (o guías impresas)** para ilustrar las características clave.
- **Mantenga a los estudiantes al día** sobre las aplicaciones y tecnologías en evolución.

Este enfoque proactivo ayuda a prevenir que la brecha digital se amplíe entre la vida dentro y fuera de la prisión.

9. ACTIVIDADES ADICIONALES PARA EL GRUPO OBJETIVO

Dada la falta de acceso a internet, los educadores deben incorporar actividades creativas y prácticas que fomenten el pensamiento crítico, la lectoescritura, la formación profesional y el crecimiento emocional.

Actividades gamificadas de lectoescritura y desarrollo del lenguaje sin conexión

Muchos reclusos enfrentan dificultades de lectoescritura, lo que requiere ejercicios de aprendizaje interactivos y adaptados para mejorar sus habilidades de lectura, escritura y comprensión. Una excelente actividad es organizar un club de lectura, donde los educadores organizan un grupo de lectura, fomentando el análisis crítico y el desarrollo de la comprensión.

Las actividades de escritura de guiones y diálogos, donde los alumnos escriben e interpretan diálogos guionados, también pueden reforzar el aprendizaje del idioma y la expresión creativa.

Actividades de formación profesional y preparación para el empleo

La formación profesional prepara a los reclusos para el empleo tras su liberación, garantizando la autosuficiencia y reduciendo las tasas de reincidencia. Los ejercicios prácticos de capacitación laboral y los juegos de rol basados en simulación son excelentes oportunidades de aprendizaje. Los talleres de currículum vitae y solicitud de empleo con plantillas impresas pueden ayudar a los reclusos a prepararse para el futuro.

Actividades de aprendizaje socioemocional

Dado que la rehabilitación no es solo académica, sino también emocional, la incorporación de técnicas de aprendizaje social ayuda a desarrollar la resiliencia, la comunicación interpersonal y la conciencia conductual. Podemos organizar juegos de rol de resolución de conflictos donde los alumnos abordan conflictos interpersonales reales, reforzando así la toma de decisiones. Las actividades que fomentan la confianza, como los retos en equipo y los juegos de aprendizaje cooperativo, ayudan a desarrollar la confianza social y la colaboración.

Actividades creativas y artísticas

Las actividades artísticas fomentan la autoexpresión, la resiliencia emocional y el desarrollo cognitivo, ayudando a los reclusos a desarrollar nuevas habilidades y aficiones. Las sesiones de música y poesía, en las que los alumnos componen canciones o poesía, refuerzan el procesamiento emocional. Pintar, dibujar o esculpir proporciona una interacción terapéutica. Los ejercicios de teatro y juegos de rol desarrollan la confianza y el trabajo en equipo.

10. RECURSOS ADICIONALES

European Prison Education Association

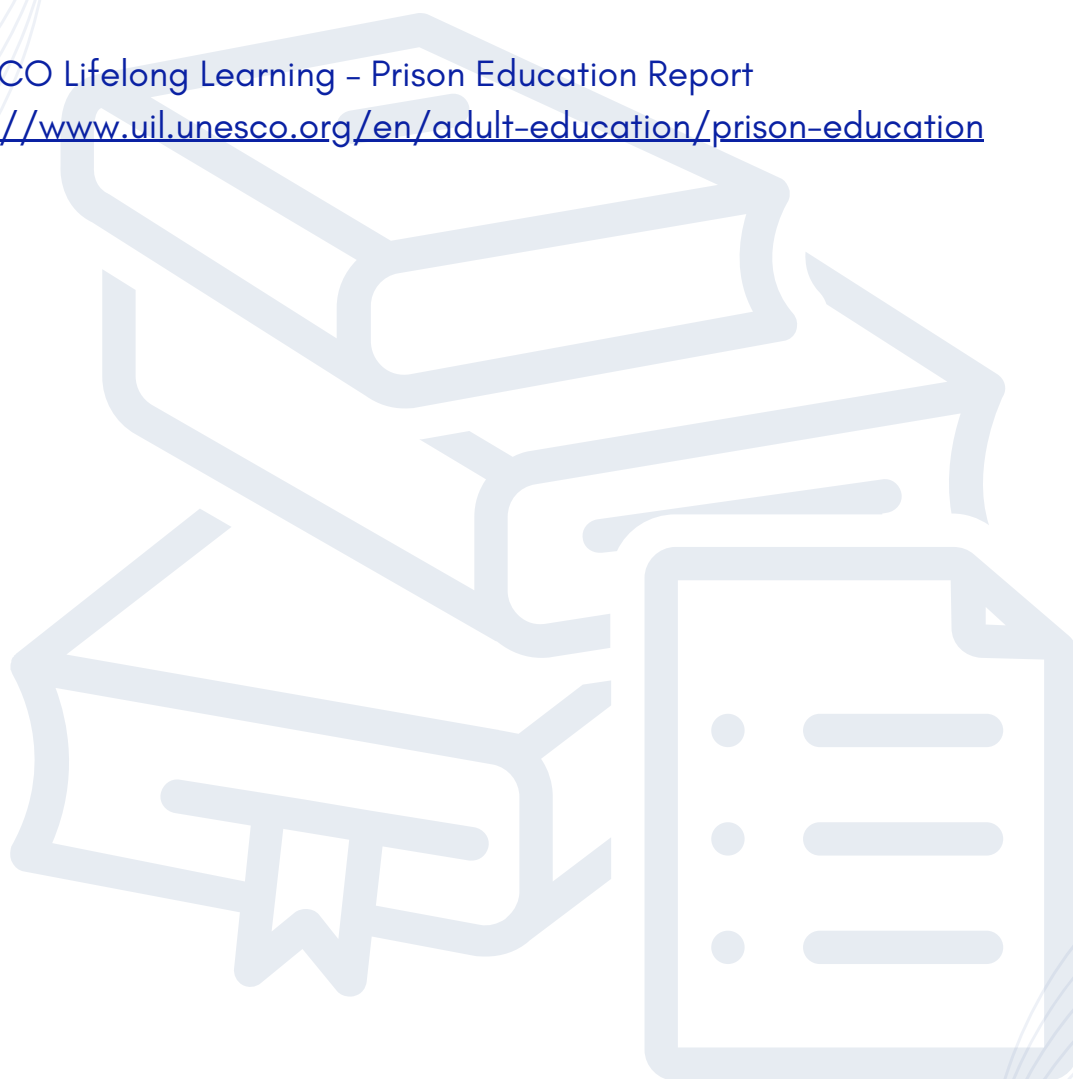
<https://epea.org>

Council of Europe Recommendations on Prison Education

<https://rm.coe.int/090000016804c858f>

UNESCO Lifelong Learning – Prison Education Report

<https://www.uil.unesco.org/en/adult-education/prison-education>



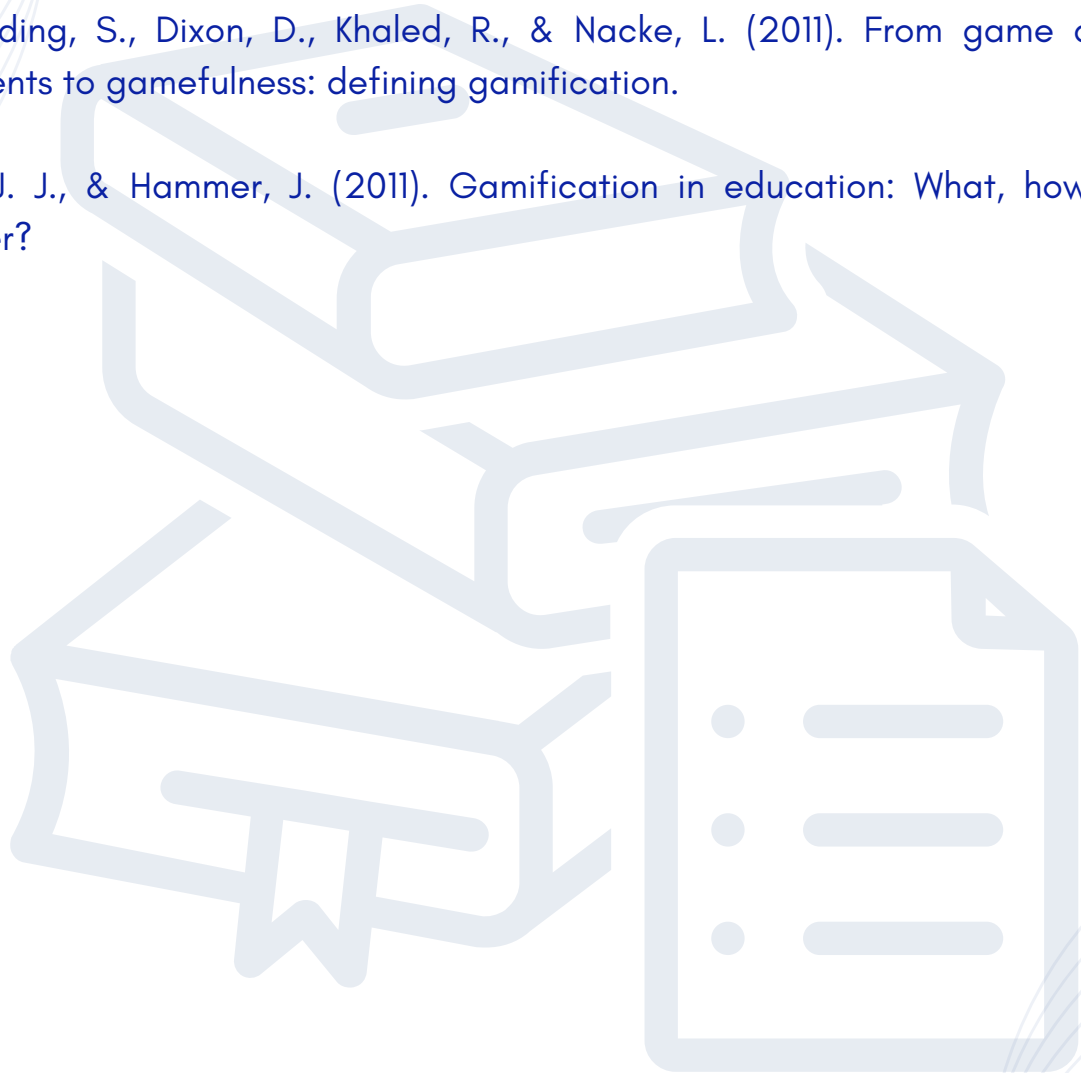
11. BIBLIOGRAFÍA

WODC Report (2021). Gaming and Gamification for Correctional Institutions.

Kapp, K. M. (2012). Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification.

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother?





Co-funded by
the European Union



Licencia libre

El producto desarrollado aquí como parte del proyecto "Games4You ERASMUS+2023-2KA210-ADU-000174J66" ha sido desarrollado con el apoyo de la Comisión Europea y refleja exclusivamente la opinión del autor. La Comisión Europea no es responsable del contenido de los documentos

La publicación obtiene la Licencia Creative Commons CC BY- NC SA.



Esta licencia permite distribuir, remezclar, mejorar y desarrollar la obra, pero sólo con fines no comerciales. Al utilizar la obra, así como extractos de la misma, debe

1. Mencionarse la fuente y un enlace a la licencia y deben mencionarse los posibles cambios. Los derechos de autor permanecen con los autores de los documentos.
2. El trabajo no puede ser utilizado con fines comerciales.
3. Si recompones, conviertes o construyes sobre la obra, tus contribuciones deben publicarse bajo la misma licencia que el original.

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.