



Co-funded by
the European Union



METODOLOGÍA

para adultos desempleados

Aprendizaje digital basado en juegos. Jugar para enseñar

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



a v a n z o



Índice

1. Introducción	04
2. Importancia del uso de la metodología para educadores que trabajan con adultos desempleados	08
2.1. ¿Cómo ayuda la metodología a trabajar con adultos desempleados?	08
2.2. ¿Cómo utilizar eficazmente el kit de herramientas electrónico en la educación y maximizar los resultados de aprendizaje?	09
3. Posibles impactos del kit de herramientas electrónico en los adultos desempleados	11
4. ¿Cómo aborda el material las necesidades e intereses específicos de los adultos desempleados?	12
4.1. Comprender las necesidades y los desafíos de los adultos desempleados	12
4.2. Abordar los desafíos y las necesidades a través del kit de herramientas electrónico	141
4.3. ¿Cómo la gamificación, las herramientas digitales y la personalización impulsan la participación de los estudiantes?	16
5. Ventajas y beneficios de usar el kit de herramientas electrónico para docentes que trabajan con adultos desempleados	17

6. ¿Cómo utilizar el kit de herramientas electrónico para los educadores que trabajan con adultos desempleados de forma más eficiente?	19
6.1. Estudios de caso	19
6.2. Investigación	24
6.3. Mejores prácticas	27
7. Herramientas y plataformas digitales recomendadas: consejos para educadores para su implementación	29
7.1. Resumen de plataformas, herramientas adicionales útiles con ejemplos	29
7.2. Consejos y pautas para educadores sobre cómo implementar estas herramientas para el proceso de aprendizaje	31
8. Estrategias didácticas adaptadas a las necesidades de los adultos desempleados	33
9. Actividades adicionales para adultos desempleados	36
10. Recursos adicionales	38
11. Bibliografía	39

1. INTRODUCCIÓN

Información general sobre la metodología

La metodología **GAMES4YOU (Aprendizaje digital basado en juegos. Jugar para enseñar)** se ha creado para facilitar el uso eficaz del kit de herramientas electrónico, diseñado para **ayudar a los educadores de adultos** a mejorar la experiencia de aprendizaje mediante **la gamificación** y técnicas innovadoras. Creemos que este kit, que integra enfoques pedagógicos modernos como la gamificación, ayudará a los adultos desempleados a adquirir nuevos conocimientos en áreas educativas específicas. El kit se alinea con valores fundamentales como el respeto a la dignidad humana, la libertad, la democracia, la igualdad y los derechos humanos. Está estructurado en cuatro módulos que permiten a los usuarios profundizar en las herramientas y tecnologías clave asociadas con la gamificación.

El primer módulo presenta **la gamificación digital para la educación de adultos**. El segundo aborda **los principios y teorías** de la gamificación con herramientas digitales. Además, el tercer módulo presentará **herramientas y tecnologías** para la gamificación. El cuarto módulo concluye con **consejos prácticos**.

Esta metodología se ha diseñado específicamente para **adultos desempleados**, así como para educadores y formadores que trabajan con este grupo demográfico. Atiende las necesidades e intereses específicos de los adultos desempleados al ofrecer diversas herramientas y recursos a medida. Se basa en principios de gamificación, que han demostrado ser eficaces para involucrar a los alumnos y aumentar su motivación. Nuestro objetivo es dotar a los educadores de **nuevas habilidades relevantes para la era digital** que puedan utilizarse eficazmente en el aula, con el fin de que estas habilidades sean transferibles al mercado laboral.

El contenido de esta metodología incluye comprender **la importancia de adaptar la metodología al grupo objetivo específico**, cómo la metodología facilita el trabajo con dicho grupo y proporcionar al profesorado

los conocimientos y las habilidades necesarias para implementarla eficazmente en su práctica docente.

Breve descripción del grupo objetivo

En esta metodología, el término "adultos desempleados" se utiliza para referirse a las personas mayores de 18 años, sin empleo, que buscan un empleo estable, están disponibles para trabajar pero no lo encuentran, incluyendo a quienes trabajan ocasionalmente pero carecen de una fuente de ingresos estable.

Según Eurostat (2025), la tasa de desempleo en la UE se situó en el 5,7 % en febrero de 2025, lo que supone un ligero descenso con respecto a períodos anteriores. Sin embargo, la reducción de la tasa de desempleo y la mejora de la inclusión social se encuentran entre las principales políticas sociales de la UE.

Por lo tanto, es importante aplicar diferentes métodos para apoyar a los adultos en su búsqueda de empleo, especialmente el apoyo educativo, y esta metodología para la aplicación de la gamificación puede utilizarse como una sola.

Contenido de la metodología

La metodología está diseñada para ayudar a los educadores a utilizar eficazmente el kit de herramientas electrónicas Games4You al trabajar con adultos desempleados, proporcionándoles una guía clara sobre cómo aplicar la gamificación y las herramientas digitales en su enseñanza.

Se enfatiza la importancia de comprender las necesidades, desafíos, y intereses específicos de los estudiantes desempleados y ofrecen maneras prácticas de involucrarlos mediante experiencias de aprendizaje interactivas y personalizadas.

La metodología incluye estrategias para adaptar los enfoques de enseñanza a las necesidades cognitivas, emocionales, y tecnológicas de los estudiantes, garantizando así una educación accesible y motivadora.

Los educadores encontrarán plataformas digitales útiles, herramientas recomendadas y consejos para su implementación, además de estudios de caso, buenas prácticas e investigaciones que respaldarán su enseñanza.

En general, esta metodología tiene como objetivo mejorar los resultados del aprendizaje, desarrollar habilidades digitales y hacer que el aprendizaje sea más relevante y transferible a la vida real y al contexto laboral.

Objetivos de la metodología

La metodología está diseñada con los siguientes objetivos:

- Ayudar a los educadores a aplicar mejor los 4 módulos del kit de herramientas electrónico al grupo objetivo con el que trabajan, mostrando y destacando los principales desafíos que enfrenta este grupo y cómo el kit de herramientas electrónico puede ayudarles a abordarlos.
- Ofrecer una mejor visión de cómo se puede implementar la gamificación en diferentes contextos de la vida real mediante ejemplos del uso de diversas herramientas digitales accesibles.
- Ayudar a los educadores a mejorar la participación del alumnado en el aprendizaje.
- Proporcionar información, ejemplos y lecciones aprendidas de organizaciones o instituciones que ya han aplicado con éxito.
- Ayudar a los educadores a comprender las necesidades iniciales del grupo objetivo y cómo adaptarse mejor a cada una de ellas.

Beneficios de la metodología para el grupo objetivo

Esta metodología está diseñada para apoyar a adultos desempleados, haciendo que el aprendizaje sea más atractivo, práctico y relevante para sus necesidades. Mediante el uso de la gamificación y herramientas digitales, la metodología ayuda a crear un entorno de aprendizaje positivo que impulsa la motivación y desarrolla habilidades útiles.

Ofrece actividades y ejemplos fáciles de entender y conectados con situaciones de la vida real, lo que hace que el aprendizaje sea más significativo.

El enfoque también promueve el desarrollo personal, ayudando a los estudiantes a ganar confianza, mejorar sus habilidades digitales y a ser más activos en su búsqueda de empleo. Al hacer que el aprendizaje sea ameno y orientado a objetivos, la metodología anima a los adultos a mantenerse comprometidos con su proceso de aprendizaje y a prepararse mejor para futuras oportunidades laborales.



2. IMPORTANCIA DEL USO DE LA METODOLOGÍA PARA EDUCADORES QUE TRABAJAN CON ADULTOS DESEMPLEADOS

Para abordar con éxito las necesidades y dificultades individuales de sus estudiantes, los educadores **deben emplear una metodología diseñada específicamente para su público objetivo**. Los docentes pueden diseñar e implementar experiencias de aprendizaje individualizadas y aumentar la probabilidad de obtener resultados de aprendizaje efectivos al comprender las necesidades y características únicas de sus estudiantes.

2.1. ¿CÓMO AYUDA LA METODOLOGÍA A TRABAJAR CON ADULTOS DESEMPLEADOS?

El enfoque del kit de herramientas electrónico se creó exclusivamente para que **los educadores interactúen con adultos desempleados**, una población con dificultades particulares de aprendizaje. Mediante este enfoque, los educadores pueden crear un aula acogedora e inclusiva que satisfaga las necesidades e intereses únicos de cada estudiante. La metodología ayuda a los docentes a interactuar eficazmente con un grupo objetivo específico de diversas maneras. En primer lugar, proporciona **una estructura para comprender las necesidades y dificultades únicas que enfrentan los adultos desempleados**, lo que permite la creación de experiencias de aprendizaje personalizadas. Este proceso puede implicar el uso de diferentes herramientas de evaluación para recopilar datos sobre el aprendizaje de los estudiantes, lo que posteriormente fundamenta la creación de estas experiencias personalizadas.

En segundo lugar, el kit de herramientas electrónico **proporciona a los educadores una variedad de métodos y enfoques para involucrar e inspirar a su alumnado**. Esto implica el uso de métodos de aprendizaje interactivos y participativos, como la gamificación y la simulación, para cultivar un entorno educativo propicio e inclusivo.

En definitiva, el kit de herramientas electrónico **proporciona a los educadores una variedad de herramientas y recursos para evaluar la eficacia de sus prácticas docentes y mejorar sus métodos**.

Esto incluye el uso de una variedad de métodos de evaluación y valoración para recopilar información sobre el aprendizaje de los estudiantes, que posteriormente puede servir de base para futuras experiencias de aprendizaje.

2.2. ¿CÓMO UTILIZAR EFICAZMENTE EL KIT DE HERRAMIENTAS ELECTRÓNICO EN LA EDUCACIÓN Y MAXIMIZAR LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE?

Para mejorar las experiencias de aprendizaje de los estudiantes, los educadores deben utilizar el kit de herramientas electrónico de forma adecuada y eficiente. Este kit es una herramienta versátil basada en la tecnología que ofrece a los educadores un entorno de aprendizaje flexible, propicio e inclusivo, personalizando las experiencias de aprendizaje de los estudiantes.

Al incorporar el kit de herramientas electrónico de forma inteligente, los educadores pueden aumentar la participación, la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes mediante las siguientes aplicaciones y enfoques:

- **Usar la tecnología para mejorar las experiencias de aprendizaje:** El kit de herramientas electrónico ofrece a los educadores la oportunidad de integrar combinaciones de herramientas y plataformas digitales que crean una experiencia educativa dinámica para los estudiantes, fortaleciendo su aprendizaje.
- **Proporcionar retroalimentación y evaluaciones periódicas:** Proporcionar retroalimentación mediante la amplia gama de herramientas y métodos del kit de herramientas electrónico permite a los educadores realizar un seguimiento del rendimiento de los estudiantes, ofrecer retroalimentación constructiva y reconocer las mejoras.
- **Fomentar la colaboración y la participación:** Poder trabajar juntos en grupos y en debates es una forma de fomentar la participación. El uso de las herramientas interactivas y atractivas del kit de herramientas electrónico fomentará la colaboración, permitiendo que los estudiantes trabajen juntos fácilmente.

- **Cree planes de aprendizaje individuales:** El kit de herramientas electrónico permite a los educadores crear planes de aprendizaje adaptados a las necesidades e intereses de cada estudiante. Esto crea una experiencia de aprendizaje mejor y más relevante para los estudiantes durante su proceso de aprendizaje.
- **Utilice la gamificación y las simulaciones:** La gamificación y la simulación de experiencias de aprendizaje con el kit de herramientas electrónico crearán experiencias de aprendizaje atractivas e inmersivas que atraerán a los estudiantes al contenido y les ayudarán a comprender mejor los conceptos.
- **Fomentar el aprendizaje autónomo:** El kit de herramientas electrónico proporciona herramientas y técnicas que animan a los estudiantes a tomar las riendas de su aprendizaje, lo que fomenta la independencia y la responsabilidad.

Al utilizar esta gama de estrategias, los educadores pueden maximizar las oportunidades que ofrece el kit de herramientas electrónico para una experiencia de aprendizaje centrada en el estudiante que promueva resultados positivos y una motivación sostenida.

3. POSIBLES IMPACTOS DEL KIT DE HERRAMIENTAS ELECTRÓNICO EN LOS ADULTOS DESEMPLEADOS

Los estudiantes pueden **desarrollar un conjunto diverso de habilidades**, incluyendo habilidades técnicas (como el uso de software de oficina) y habilidades interpersonales (como la negociación), lo que hará que su CV y perfil de LinkedIn destaquen y aumente sus posibilidades de ser contratados.

Los estudiantes pueden **completar programas de capacitación sin limitaciones de tiempo, costo o ubicación**, lo que les ayuda a eliminar las barreras de acceso a la educación y la capacitación, a mantener un proceso de aprendizaje continuo y a prepararse mejor para el mercado laboral.

Los estudiantes pueden **desarrollar competencias en el manejo de la tecnología**, adquirir habilidades digitales adecuadas (como el uso de LinkedIn y el correo electrónico con fines profesionales) y establecer contactos directos con empleadores en línea, ampliando significativamente sus oportunidades laborales potenciales y ampliando sus opciones profesionales.

Los estudiantes probablemente **tendrán confianza en su capacidad para alcanzar el éxito**, desarrollarán resiliencia al superar los obstáculos en la búsqueda de empleo, a pesar del rechazo o la decepción, y, en última instancia, se comprometerán con un aprendizaje continuo, lo que se traducirá en oportunidades laborales más positivas y exitosas.

Con las nuevas habilidades y la confianza desarrolladas a través del kit de herramientas electrónico, los estudiantes pueden **encontrar un empleo relevante**, aumentar sus ingresos, mejorar su salud mental y su calidad de vida, lo que les brinda una perspectiva positiva para el futuro. Los kits de herramientas electrónicos de gamificación, con herramientas como MOODLE, Kahoot!, Classcraft y TalentLMS, ayudan al grupo objetivo a aprender habilidades, acceder a capacitación, superar barreras tecnológicas y mantenerse motivado a través de pasos prácticos.

Los impactos incluyen la adquisición de habilidades competitivas, la eliminación de barreras educativas, el desarrollo de competencias tecnológicas, el aumento de la autoestima y la mejora de la empleabilidad, lo que **se traduce en estabilidad y bienestar personal**.

Fuentes académicas refuerzan la eficacia de este enfoque, garantizando que los adultos desempleados puedan aprovechar las herramientas digitales para aumentar sus posibilidades de abordar con éxito el desempleo.

4. ¿CÓMO ABORDA EL MATERIAL LAS NECESIDADES E INTERESES ESPECÍFICOS DE LOS ADULTOS DESEMPLEADOS?

4.1. COMPRENDER LAS NECESIDADES Y DESAFÍOS DE LOS ADULTOS DESEMPLEADOS

Estar desempleado puede causar frustración y dificultades en diversos aspectos de la vida. Los adultos que tienen dificultades para encontrar empleo pueden necesitar apoyo financiero, acceso a atención médica, formación laboral, oportunidades de desarrollo profesional, orientación profesional y búsqueda de empleo. Durante este período, pueden surgir desafíos como la brecha digital, las barreras tecnológicas, la baja motivación y el compromiso, la discriminación y la escasez de fuentes de formación y networking. En esta sección, queremos destacar **la necesidad de formación en habilidades y los desafíos que plantean las cuestiones tecnológicas, la motivación y el compromiso**.

Una investigación de Eurofound sobre el contenido laboral ha demostrado que, en los países europeos, las tareas se están volviendo menos rutinarias y se están convirtiendo en tareas independientes y basadas en la toma de decisiones. Se prevé que, en el futuro, **los requisitos laborales se centren cada vez más en habilidades interpersonales como la comunicación y el trabajo en equipo**. Además, los resultados de la encuesta del Cedefop sobre habilidades y empleos demuestran que muchos trabajadores en toda Europa se autoevaluaron como poco cualificados en el momento de la contratación, lo que demuestra que sus habilidades no se ajustaban plenamente a las exigencias de su puesto (Cedefop, 2018, p. 98).

Esto implica la necesidad de que los adultos **cultiven habilidades relevantes** para el trabajo, incluidas competencias técnicas como alfabetización digital, capacitación vocacional, etc. y habilidades blandas, para cumplir con las expectativas de los empleadores y aumentar las posibilidades de empleabilidad en el competitivo y constante mercado laboral actual.

La rápida transición hacia la automatización y las economías digitales ha generado un desajuste sustancial de competencias, lo que ha provocado que muchos adultos desempleados no estén preparados para nuevas ocupaciones. Por ejemplo, las industrias **exigen cada vez más competencias digitales, análisis de datos y habilidades de atención al cliente**, incluso para puestos de nivel inicial. En un análisis reciente sobre la demanda de competencias digitales en el mercado laboral de la UE, más de la mitad de los trabajadores declararon carecer de las competencias digitales requeridas para sus puestos de trabajo. Esta demanda de competencias digitales está aumentando en todos los sectores, no solo en el ámbito de las TIC (Cedefop, Encuesta Europea de Competencias y Empleos, 2021).

La mejora de las competencias es esencial no solo para obtener empleo, sino también para adaptarse a las cambiantes demandas laborales, como el teletrabajo o los entornos híbridos. Los adultos desempleados que no reciben formación específica corren el riesgo de permanecer desempleados o subempleados en empleos inestables y de baja cualificación.

Los obstáculos emocionales, como el desánimo por el rechazo laboral o la falta de resultados rápidos, contribuyen a la baja participación y a las altas tasas de abandono en los programas de formación. El desempleo suele erosionar la autoeficacia y la motivación, ya que los adultos perciben la formación como algo ajeno a los resultados laborales reales o se sienten abrumados por los fracasos. Este problema se ve agravado por la monotonía de la educación tradicional, que puede no captar la atención ni fomentar la perseverancia. **Para involucrar a los adultos desempleados se requieren técnicas que recuperen la confianza y hagan que el aprendizaje sea ameno**, especialmente para quienes han estado desempleados durante mucho tiempo o han sido rechazados repetidamente.

4.2. ABORDAR LOS DESAFÍOS Y LAS NECESIDADES A TRAVÉS DEL KIT DE HERRAMIENTAS ELECTRÓNICO

En el kit de herramientas electrónico, especificamos claramente las definiciones, principios y teorías básicas de la gamificación para ayudar a personas de diferentes orígenes a comprender el término y el concepto que subyace a este método. Explicamos cómo la gamificación mejora el aprendizaje mediante elementos como recompensas y desafíos, y **por qué estas herramientas son eficaces** (por ejemplo, estimulando la dopamina para mantener el interés).

Contar con conocimientos profundos ayudará al grupo objetivo a comprender cómo funciona el método y a sentirse motivado a aplicarlo en su autoformación, ya que es una forma novedosa y diferente de la educación y la formación tradicionales.

El grupo objetivo puede usar las herramientas sugeridas en el kit de herramientas electrónico para crear sus propios módulos de aprendizaje, adaptándolos a sus necesidades y preferencias.

Para desarrollar habilidades y mejorarlas, los estudiantes pueden:

- Leer la sección teórica del kit de herramientas electrónico y la documentación (disponible en <https://www.interaction-design.org/literature/topics/gamification>) para comprender cómo los puntos, las insignias y los desafíos impulsan el aprendizaje.
- Crear **cuestionarios interactivos** en Quizizz o Kahoot! para aprender habilidades como la redacción de currículums o la comunicación. Por ejemplo, diseñar un cuestionario en Kahoot! sobre habilidades para entrevistas, planteando preguntas como "¿Cuál es la mejor manera de responder a una pregunta sobre debilidades?" y usando puntos para seguir el progreso.
- Usar TalentLMS para acceder **a cursos gamificados** sobre habilidades digitales (como usar Excel) o habilidades interpersonales (como la gestión del tiempo) y completar módulos con desafíos gamificados, como resolver

situaciones con clientes.

Ejemplo: El estudiante quiere trabajar en ventas. En TalentLMS, puede tomar un curso gamificado sobre habilidades de venta, completar escenarios de rol (como convencer a un cliente) y ganar puntos por alcanzar sus objetivos.

Para acceder a formación, los estudiantes pueden:

- Visitar MOODLE o Canvas **para tomar cursos gratuitos o de bajo coste**. Encontrar módulos gamificados, como un ejercicio de búsqueda de empleo, y aprender a su propio ritmo.
- Usar Nearpod **para acceder a lecciones interactivas** con cuestionarios y encuestas que se ajusten a su horario. Por ejemplo, tomar una lección de Nearpod sobre habilidades de negociación y estudiar 20 minutos al día.
- Usar la guía del kit de herramientas electrónico y usar ClassDojo **para crear objetivos de aprendizaje personales**, como completar 5 ejercicios de habilidades de comunicación, con recompensas virtuales para mantener la motivación.

Ejemplo: El estudiante está ocupado cuidando de su familia y solo tiene tiempo para estudiar por las tardes. En Canvas, puede tomar un curso gamificado sobre habilidades digitales, completar cuestionarios cortos en su tiempo libre y usar su teléfono.

Para superar la brecha tecnológica y las barreras tecnológicas, los estudiantes pueden:

- Usar Kahoot! o Quizizz para una introducción sencilla **al aprendizaje sin necesidad de habilidades digitales avanzadas**, ya que ambas plataformas tienen interfaces muy intuitivas y son muy fáciles de usar. ¡Simplemente sigue las instrucciones paso a paso del kit de herramientas electrónico para crear una cuenta y empezar!
- Usar Mentimeter para **practicar ejercicios gamificados de habilidades digitales**, como crear gráficos visuales o colaborar en Google Docs, respondiendo preguntas interactivas.

Utilice las sugerencias del kit de herramientas electrónico y visite la biblioteca local o el centro comunitario para obtener acceso gratuito a sus computadoras y Wi-Fi, lo que le dará acceso a MOODLE o TalentLMS incluso cuando no haya Internet en casa.

Ejemplo: El estudiante solo tiene un teléfono y no está familiarizado con la tecnología. Con la ayuda del kit de herramientas electrónico, usa Kahoot! para aprender a redactar correos electrónicos profesionales mediante cuestionarios sencillos. Luego, va a la biblioteca para acceder a MOODLE y tomar un curso en LinkedIn.

Para aumentar la motivación y el compromiso, los estudiantes pueden:

- Usar Classcraft para crear tareas de aprendizaje como si fueran parte de **un juego de rol**. Por ejemplo, subir de nivel completando desafíos como la tarea de habilidades para la entrevista y ganar puntos o recompensas por completar las tareas.
- Usar Credly para obtener insignias digitales reconocidas al completar módulos de aprendizaje en plataformas como TalentLMS o MOODLE, y mantenerse motivado **compartiendo sus logros** en LinkedIn.
- Participar en ejercicios interactivos de Mentimeter **para mantener la motivación**, como responder preguntas gamificadas de gestión del tiempo y ver los resultados en una tabla de clasificación en vivo.

Ejemplo: Un estudiante se siente desanimado después de ser rechazado en varios trabajos. En Classcraft, puede establecer el objetivo de completar tres tareas de habilidades de comunicación y obtener recompensas virtuales al lograrlo, lo que le ayudará a seguir aprendiendo.

4.3. ¿CÓMO LA GAMIFICACIÓN, LAS HERRAMIENTAS DIGITALES Y LA PERSONALIZACIÓN IMPULSARON LA PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES?

La gamificación involucra a los estudiantes mediante elementos de juego como puntos, insignias y tablas de clasificación, como en Kahoot! y Classcraft, lo que estimula la liberación de dopamina para mantener el interés y el esfuerzo. Crea **motivación intrínseca mediante desafíos divertidos** y sin presión que fomentan la participación continua.

Herramientas digitales como MOODLE, Canvas, Quizizz y TalentLMS estimulan a los estudiantes mediante **plataformas interactivas e intuitivas que ofrecen retroalimentación instantánea, materiales adaptables y contenido interactivo y atractivo**. Además, herramientas como Nearpod y Mentimeter utilizan **encuestas en tiempo real, cuestionarios** y otras funciones interactivas que captan la atención, permiten la participación activa y favorecen la retención, manteniendo el aprendizaje estimulante y memorable.

Las actividades personalizadas ayudan a involucrar a los estudiantes al adaptar el contenido a los objetivos y niveles de cada individuo. Esto puede implementarse con ClassDojo y Blackboard. Las tareas y asignaciones personalizadas, como los escenarios en TalentLMS, **aumentan la relevancia y el sentido de pertenencia**, impulsando una mayor participación en su proceso de aprendizaje.

5. VENTAJAS Y BENEFICIOS DE USAR EL KIT DE HERRAMIENTAS ELECTRÓNICO PARA DOCENTES QUE TRABAJAN CON ADULTOS DESEMPLEADOS

El kit de herramientas electrónico ofrece excelentes oportunidades para educadores que apoyan a adultos desempleados, brindándoles una experiencia de aprendizaje atractiva y estimulante. Es **una plataforma interactiva y flexible que promueve el aprendizaje y el crecimiento**. Al utilizar el kit de herramientas electrónico, los educadores pueden establecer un entorno educativo atractivo, que apoye a los alumnos y sea eficaz, según las necesidades de este grupo de adultos.

El kit de herramientas electrónico ofrece a los educadores y a sus estudiantes adultos desempleados las siguientes ventajas:

Fomento de la motivación: El kit de herramientas electrónico ofrece una experiencia de aprendizaje estimulante y amena, motivando a los adultos desempleados a percibir el proceso como una experiencia emocionante,

gratificante y estimulante, y a mantenerse motivados, comprometidos e involucrados en su aprendizaje.

- **Mejora de los resultados del aprendizaje:** El kit de herramientas electrónico promueve la mejora de importantes resultados académicos y vocacionales para los adultos desempleados mediante una experiencia de aprendizaje eficiente y eficaz, apoyando su empleabilidad y el desarrollo de habilidades.
- **Comunicación y colaboración efectivas:** El kit de herramientas electrónico es una herramienta compartida que promueve una comunicación clara para facilitar la colaboración entre educadores y adultos desempleados, permitiendo así que estudiantes y educadores proporcionen retroalimentación y expresen sus necesidades e inquietudes con claridad.
- **Flexibilidad y adaptabilidad adecuadas:** El kit de herramientas electrónico está diseñado para ser flexible y adaptable, respondiendo a las diversas necesidades y circunstancias de los adultos desempleados, lo que permite una experiencia de aprendizaje relevante y personalizada.
- **Mayor independencia:** el kit de herramientas electrónico promueve la independencia de los adultos desempleados, ya que les permite asumir la responsabilidad de su aprendizaje al intentar crear sus propios objetivos y gestionar su propio progreso, lo que respalda una mayor independencia y autonomía durante el aprendizaje.

El kit de herramientas electrónico ofrece a los docentes flexibilidad para crear un espacio de aprendizaje interactivo e inclusivo para adultos desempleados. Con una variedad de actividades y oportunidades para fomentar la colaboración, el kit ayuda a aumentar la motivación y la participación.

La motivación y la participación conducen a mejores resultados de aprendizaje al apoyar a los adultos a participar activamente y desarrollar habilidades relevantes para sus vidas. También apoya su desarrollo personal, ayudándoles a desarrollar confianza en el aprendizaje y a prepararse para el futuro laboral.

6. ¿CÓMO UTILIZAR EL KIT DE HERRAMIENTAS ELECTRÓNICO PARA LOS EDUCADORES QUE TRABAJAN CON ADULTOS DESEMPLEADOS DE FORMA MÁS EFICIENTE?

En esta sección, compartiremos varios casos prácticos, investigaciones y ejemplos de buenas prácticas que **destacan la implementación de herramientas digitales de gamificación**. Estos ejemplos ilustran los importantes beneficios de la gamificación y ofrecen métodos concretos y prácticos para que individuos y grupos utilicen estrategias de gamificación y herramientas asociadas en entornos de aprendizaje digital.

6.1. ESTUDIOS DE CASO

SkillUp: Capacitando a jóvenes italianos para carreras digitales

SkillUp es un programa de formación en línea, totalmente financiado, que enseña a jóvenes italianos de entre 18 y 34 años desempleados, subempleados o que no estudian ni trabajan (NINI), las habilidades necesarias para desarrollar carreras en los sectores digital y tecnológico. SkillUp tiene como objetivo abordar la brecha de habilidades digitales en Italia y, junto con el objetivo de que el 70 % de la población tenga competencias digitales para 2025, ofrece formación gratuita con vías de acceso al empleo directo, para ayudar a empoderar a los jóvenes adultos y que prosperen en el mercado laboral actual.

SkillUp está liderado por Generation Italy, una organización sin ánimo de lucro fundada por McKinsey & Company, junto con la Fondazione Adecco, y cuenta con el respaldo de la ANCI (Asociación Nacional de Municipios Italianos). SkillUp está financiado por el Ministerio de Trabajo y Políticas Sociales de Italia. Este programa de 14 semanas a tiempo completo se ofrece en línea para grupos de estudiantes. Hasta la fecha, 11 grupos lo han completado y se han programado 15 grupos adicionales. SkillUp está abierto a todos los candidatos elegibles y no se requiere experiencia ni formación previa. Todos los estudiantes deben completar una breve prueba de razonamiento lógico en línea y asistir a una entrevista motivacional para acceder al programa.

Todos los graduados tienen garantizada una entrevista de trabajo con una de las más de 800 empresas asociadas a SkillUp, lo que indica un alto potencial de empleo.

El plan de estudios de SkillUp está diseñado para dotar a los asistentes de habilidades que les permitan desarrollarse laboralmente en roles digitales mediante la combinación de formación técnica y profesional. Enseña programación en Java, Python y JavaScript para el desarrollo de aplicaciones web y móviles; el uso de herramientas y lenguajes como SQL, Excel y Python para el análisis de datos; y habilidades de marketing digital, como la optimización de motores de búsqueda (SEO) y las redes sociales. También incluye módulos introductorios sobre ciberseguridad y computación en la nube (AWS, Azure) para comprender los cambios tecnológicos en el sector. Dado que los empleadores buscan candidatos con sólidas habilidades interpersonales, SkillUp ha desarrollado oportunidades para desarrollar sus habilidades de comunicación, colaboración y resolución de problemas mediante talleres de elaboración de CV y simulacros de entrevistas.

El plan de estudios se imparte mediante aprendizaje experiencial, práctico y basado en proyectos, en el que el participante realizará trabajos reales, como la creación de un sitio web o el análisis de datos. Se imparte a través de una plataforma virtual con una combinación de módulos en vivo y grabados, ejercicios interactivos, apoyo regular de un mentor y un modelo de cohorte colaborativo. Para eliminar barreras y conectar con la red de empleadores, la misión de SkillUp es capacitar a jóvenes adultos en Italia con habilidades en demanda, encontrar un empleo significativo y contribuir a la transformación digital del país.

LevelUp – Programa británico para adultos desempleados de larga duración

LevelUp es un innovador programa de formación gamificada con sede en el Reino Unido, diseñado para ayudar a adultos mayores de 30 años desempleados de larga duración (muchos de los cuales enfrentan barreras sociales, educativas y económicas). Desarrollado por Catch22, una empresa social centrada en la empleabilidad, en colaboración con la Fundación LearnPlay, proveedor líder de soluciones de aprendizaje digital, LevelUp

convierte la formación tradicional para la preparación laboral en un programa divertido y lúdico.

La gamificación del proceso de formación ayuda a los participantes a desarrollar sus habilidades digitales, motivándolos a ganar confianza y empleo sostenible, al tiempo que contribuye a los esfuerzos más amplios del Reino Unido para combatir el desempleo y la exclusión digital como parte de varias iniciativas, incluida la Estrategia Digital del Reino Unido.

El programa ofrece un enfoque innovador para la preparación laboral, concebido como un viaje virtual donde los participantes pueden completar misiones para desarrollar las habilidades necesarias. Estas misiones incluyen la redacción de CV, la práctica de entrevistas o el desarrollo de habilidades digitales que las empresas necesitan en el entorno laboral actual, como Microsoft Office, Google Workspace y plataformas básicas de programación. Los participantes pueden ganar puntos de experiencia (XP), desbloquear insignias de logro y competir entre sí en las tablas de clasificación, todo ello para fomentar la motivación y la satisfacción al completar las actividades. Cada misión incluye simulaciones interactivas que reflejan explícitamente la forma en que las personas interactúan en el entorno laboral y el uso de mentores virtuales para apoyar el proceso de aprendizaje y garantizar la accesibilidad y las oportunidades para todos los estudiantes.

El programa se imparte en una plataforma completamente en línea y se completa de forma totalmente virtual para brindar una experiencia flexible y autoguiada que se adapta a diversas situaciones personales. Esta flexibilidad es especialmente beneficiosa para quienes se enfrentan a expectativas contrapuestas en la familia, el trabajo y la vida personal.

El plan de estudios de LevelUp combina habilidades orientadas al trabajo con conocimientos digitales básicos y desarrollo profesional. Los componentes de formación técnica del plan de estudios se centran en herramientas relevantes para el ámbito laboral, como el manejo de hojas de cálculo, las comunicaciones por correo electrónico en el entorno laboral o habilidades introductorias de desarrollo web o entrada de datos, preparándolos para puestos en administración, atención al cliente o soporte técnico.

Las misiones también incorporan numerosas habilidades interpersonales, como la gestión del tiempo, el trabajo en equipo y la flexibilidad, que ofrecen a los usuarios simulaciones de actividades reales, como simular llamadas a clientes o guiar la planificación de proyectos. La gamificación del material garantiza que el aprendizaje sea divertido, lo cual resulta muy beneficioso para la resiliencia y el desarrollo de la autoeficacia, aspectos muy importantes para un grupo demográfico de adultos que a menudo se reincorporan al mercado laboral tras una larga ausencia.

En su programa piloto, LevelUp tuvo un gran impacto: el 80 % de los adultos que comenzaron el programa lo completaron, y más del 50 % de los que lo completaron encontraron trabajo o prácticas en los tres meses siguientes a su finalización.

La combinación de gamificación y apoyo adaptativo proporciona una comprensión matizada de las inseguridades y los desafíos específicos que enfrentan los adultos desempleados de larga duración, además de permitir a los usuarios encontrar maneras de superar problemas, recuperar la confianza y, potencialmente, inculcar la autosuficiencia económica independiente en un entorno laboral cada vez más digital en todos los sectores.

Click Start de TechUPWomen: Habilidades digitales para mujeres en el sector tecnológico

Click Start es una iniciativa del Reino Unido liderada por TechUPWomen, en colaboración con la Universidad de Durham y Catch22, para ayudar a las mujeres que enfrentan barreras laborales y tienen poca o ninguna experiencia con la tecnología digital a incorporarse al mercado laboral tecnológico. Mediante un enfoque de aprendizaje gamificado, Click Start transforma un curso de capacitación en habilidades digitales en una actividad interactiva y atractiva, que permite a las mujeres desarrollar confianza en sus habilidades digitales y su empleabilidad. Esta iniciativa responde al reto establecido en la Estrategia Digital del Reino Unido para abordar la brecha de género en el sector tecnológico y mejorar los niveles de inclusión digital en el Reino Unido.

Click Start es un programa completamente en línea, se centra en mujeres con conocimientos técnicos limitados o nulos y ofrece un espacio seguro para que

las mujeres aprendan habilidades relevantes para el trabajo. Las mujeres aprenden mediante desafíos prácticos, reciben insignias de logro y participan en sesiones de mentoría, lo que transforma el aprendizaje en algo tangible y menos abrumador. El formato de gamificación brinda confianza en la capacidad de aprender, reduce la ansiedad, mantiene la participación mediante el seguimiento del progreso y fomenta la comunidad mediante la competencia entre pares y objetivos compartidos.

Al implementar el programa Click Start, cerca del 80 % de las mujeres que participaron completaron el curso y muchas se incorporaron a puestos relacionados con la tecnología, como desarrollo de software, marketing digital y análisis de datos, con excelentes resultados laborales.

El plan de estudios de Click Start ofrece habilidades tecnológicas prácticas y relevantes para el sector para puestos de nivel inicial, además de desarrollo profesional. La formación técnica proporciona habilidades básicas de programación en lenguajes como Python o HTML/CSS para desarrollo web, conocimientos de marketing digital como SEO y gestión de redes sociales, y alfabetización de datos con herramientas como Excel o Google Analytics.

El programa también incluye familiarizarse con las tecnologías para el entorno laboral. Por ejemplo, los participantes aprenderán sobre plataformas de gestión de proyectos como Trello y plataformas de comunicación como Slack. A lo largo del programa se examinan habilidades blandas como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación profesional mediante experiencias simuladas en entornos laborales y la retroalimentación de mentores. El apoyo profesional incluye la preparación de currículums y la realización de entrevistas, para que los participantes estén bien preparados al comenzar a solicitar empleo.

El éxito del programa, con tasas de finalización y colocaciones laborales superiores a sus objetivos originales, se debe a la gamificación, que hace que la formación sea divertida, asequible y atractiva. La gamificación genera motivación mediante recompensas visibles que representan el progreso en los logros a lo largo de un proceso estructurado.

El enfoque principal de Click Start en la comunidad hace que sea inclusivo y

cómodo para los estudiantes explorar estos obstáculos únicos que enfrentan las mujeres al reingresar a la fuerza laboral o al hacer la transición a carreras tecnológicas. Como lo demuestran las tasas de finalización de Click Start y las colocaciones laborales comprobadas, la gamificación puede ser un método poderoso para reinventar la educación para adultos y apoyar a un público objetivo que enfrenta una dolorosa vulnerabilidad para ser económicamente independiente y participar en la economía digital.

6.2. INVESTIGACIÓN

Gamificación en clases no obligatorias de inglés para adultos

La gamificación, el uso de elementos lúdicos en contextos educativos, ha demostrado ser eficaz para aumentar la participación y la motivación en clases voluntarias de inglés como segunda lengua para adultos. Una revisión sistemática realizada por investigadores de la Universidad de Jaén (España) concluye que las estrategias de aprendizaje gamificadas pueden abordar algunos problemas de inasistencia y motivación en programas voluntarios de educación para adultos. Las actividades de aprendizaje gamificadas organizan e incorporan juegos como puntos, insignias, tablas de clasificación y desafíos colaborativos e interactivos, y generan un mayor nivel de estrés de aprendizaje en los estudiantes adultos.

Los programas voluntarios gamificados de educación para adultos pueden promover la asistencia de estudiantes que, de otro modo, solo asistirían en contadas ocasiones y, en última instancia, fortalecer su compromiso de aprender inglés a lo largo de su vida.

La revisión identifica que los estudiantes adultos con otras obligaciones (como el trabajo y la familia) disfrutan de la gamificación, ya que les facilita el estudio. En los cursos voluntarios de inglés, se observó que el uso de actividades como cuestionarios para desarrollar vocabulario, juegos de rol para fomentar la práctica de la conversación y el uso de cuestionarios digitales (con retroalimentación instantánea) reducía la ansiedad por el aprendizaje y demostraba el deseo de seguir participando.

Los programas voluntarios gamificados suelen ser facilitados o mediados por

plataformas digitales como Kahoot, Quizlet y, en ocasiones, desarrollos a medida. Con ellos, los estudiantes adultos pueden supervisar su progreso, además de disfrutar de la obtención de premios (o trofeos) por su aprendizaje y el reconocimiento de sus logros, lo que motiva a los estudiantes adultos, ya que tienen trayectorias de aprendizaje diversas. La revisión concluye que dichas estrategias efectivamente mejoran la asistencia y la capacidad del alumno para hablar inglés cuando lo utiliza para una comunicación auténtica.

Además del factor de participación, la gamificación promueve la adquisición pragmática del lenguaje, relevante para las necesidades de los adultos. Los elementos que componen el currículo suelen incluir tareas centradas en habilidades laborales, como redactar correos electrónicos profesionales, asistir a reuniones o informar sobre aspectos culturales relacionados con la angloparlante en un contexto particular.

Mediante la simulación virtual y los retos de equipo, se fomenta un sentimiento de comunidad entre compañeros y se fomenta el trabajo en equipo. La revisión de Jaén afirma que existe evidencia de que los contextos de aprendizaje gamificados generan mejores tasas de retención y una motivación sostenida, ya que los estudiantes tienen autonomía para progresar en tareas de aprendizaje que perciben como alcanzables y satisfactorias.

El éxito de la gamificación como componente de aprendizaje en las clases optativas de inglés demuestra su contribución a la educación de adultos, especialmente para los participantes que estudian por motivos personales o profesionales. Al establecer una experiencia de aprendizaje inmersiva y de apoyo, estos programas empoderan a los adultos para que participen en el desarrollo de sus habilidades en inglés, lo que les ofrece experiencias y oportunidades globales a lo largo de sus vidas.

Intervención basada en videojuegos para jóvenes desempleados en Noruega

Un estudio pionero realizado por investigadores de la Universidad de Stavanger (Noruega) investigó una intervención de psicología positiva basada en videojuegos diseñada para ayudar a jóvenes desempleados de entre 18 y 30 años. El estudio, que se publicó en JMIR Human Factors en 2024, describe

cómo los jóvenes buscadores de empleo a menudo experimentan baja autoestima y autoeficacia durante la experiencia de búsqueda de empleo, y utilizó la llegada de los juegos para ayudar a los jóvenes buscadores de empleo a desarrollar resiliencia, aumentar la motivación y mejorar la empleabilidad, en un entorno digital que podría escalarse de manera más amplia.

El programa de intervención, desarrollado en colaboración con diseñadores y desarrolladores, utilizó una intervención web que incluía diversas "misiones" que permitían a los participantes desarrollar habilidades de preparación laboral. Los participantes trabajaron en la elaboración de currículums, habilidades para entrevistas y alfabetización digital, incluyendo el uso de herramientas profesionales clave como Microsoft Office o software básico de gestión de proyectos. Los participantes ganaron puntos de experiencia (XP), desbloquearon logros e interactuaron con mentores virtuales, lo que reforzó su motivación y experiencia a través de la estructura del juego. La narrativa general del juego se centró en el crecimiento personal y la mentalidad de crecimiento, animando a los usuarios a considerar los desafíos como oportunidades. Las pruebas de usabilidad mostraron que los participantes se involucraron mucho y se divertieron con la intervención, aunque algunos expresaron su preocupación por la complejidad de algunos componentes del juego y su impacto en el objetivo principal de la intervención.

Las pruebas de usabilidad mostraron que los participantes se involucraron mucho y se divertieron con la intervención, aunque algunos expresaron su preocupación por la complejidad de algunos componentes del juego y su impacto en el objetivo principal de la intervención.

El currículo de la intervención combinó principios relevantes de la psicología positiva, en particular la resiliencia y el establecimiento de metas, con habilidades prácticas consideradas importantes en el mercado laboral. Si bien se hizo especial hincapié en las habilidades y destrezas técnicas, también se enseñaron a los participantes habilidades interpersonales, como la comunicación, la flexibilidad y la resolución de problemas, mediante simulaciones de diferentes situaciones laborales.

El análisis temático del estudio reveló características de la intervención

gamificada que ayudaron en varias áreas: reducir la ansiedad de buscar trabajo, el componente gamificado ayudó a mantener a los participantes comprometidos mediante el seguimiento del progreso a lo largo del tiempo y, finalmente, motivó a los participantes a tener confianza en completar las tareas establecidas a través de elementos canjeables y la finalización de hitos.

A pesar de la abrumadoramente positiva retroalimentación, se observó que es necesario un mayor cuidado para garantizar que el diseño del juego se alinee con los resultados de la intervención para evitar la pérdida de beneficios educativos. En general, considerando la fase piloto del programa, los resultados mostraron indicadores positivos de que los participantes estaban más motivados y se sentían más preparados para el empleo.

Esta intervención basada en juegos ilustra el potencial de gamificar las intervenciones de empleo para impactar a los jóvenes desempleados. Al brindar una experiencia inmersiva y centrada en el usuario, el programa logró no solo involucrar a los jóvenes en el proceso de búsqueda de empleo, sino también aumentar la capacidad de los participantes para interactuar y desenvolverse en el mercado laboral con mayor confianza.

Para generar impacto social a través del Marco Combinado, el estudio requiere un proceso de diseño sistemático que equilibre los resultados de entretenimiento y educación, lo que puede facilitar futuras intervenciones digitales para poblaciones marginadas y vulnerables.

6.3. MEJORES PRÁCTICAS

El aprendizaje gamificado ha comenzado a tener un impacto en la participación de los estudiantes adultos, especialmente en aquellos que no están conectados, permitiendo que el desarrollo de habilidades se sienta gratificante y menos amenazante. Estudios han demostrado que el proyecto S4EG Erasmus+ y la intervención lúdica VitaNova fueron eficaces para cultivar habilidades interpersonales, desarrollar resiliencia y mejorar la empleabilidad futura. Existe evidencia que respalda que una gamificación bien diseñada puede mejorar la motivación y dotar a los estudiantes de las habilidades necesarias para el mercado laboral.

Los educadores y diseñadores de programas que desarrollen programas de aprendizaje gamificado deben adherirse a estas mejores prácticas:

- **Elementos de juego basados en tareas:** Al diseñar actividades de juego incorporar habilidades del «mundo real», como la redacción del CV, la alfabetización digital, la preparación de entrevistas, estas tareas se alinean con la empleabilidad.
- **Simplificar y mejorar la accesibilidad:** Crear interfaces intuitivas y fáciles de usar que sean inclusivas y sencillas para estudiantes con diferentes niveles de competencia digital.
- **Proporcionar experiencias de aprendizaje diferenciadas:** Proporcionar retos para que los alumnos los completen a su propio ritmo, junto con otros retos para que ellos los completen, para garantizar que los alumnos se comprometan con esas ideas lo suficiente como para garantizar que se cambia el aprendizaje.
- **Crear comunidad y apoyo:** Incorporar la colaboración entre compañeros o la competición amistosa, la tutoría o la orientación profesional también puede reducir la sensación de aislamiento y ayudarles a mantenerse motivados.
- **Reconocer el progreso de forma significativa:** Asegúrese de que se otorguen recompensas por los logros, como insignias, certificados u oportunidades laborales. Esto ayuda a reforzar la importancia de la contribución de los estudiantes.
- **Combinar elementos digitales y humanos:** Considerar la posibilidad de convertir la plataforma digital gamificada en un marco que se complemente con apoyo humano, sesiones grupales u oportunidades de retroalimentación para enriquecer la experiencia.
- **Tomar datos e iterar:** Utilizar los datos recopilados de los estudiantes y su rendimiento para mejorar e implementar cambios de forma iterativa. Esto ayuda a que el programa siga evolucionando.

Al tener en cuenta estas perspectivas, los programas de aprendizaje gamificado pueden crear espacios y experiencias de aprendizaje atractivos, desafiantes, enriquecedores y, en última instancia, efectivos para que los estudiantes adultos logren un propósito personal y profesional en medio de sus ocupadas agendas.

7. HERRAMIENTAS Y PLATAFORMAS DIGITALES RECOMENDADAS: CONSEJOS PARA EDUCADORES PARA SU IMPLEMENTACIÓN

7.1. RESUMEN DE PLATAFORMAS, HERRAMIENTAS ADICIONALES ÚTILES CON EJEMPLOS

Classcraft

Classcraft comenzó como una plataforma de gamificación en línea para facilitar la participación estudiantil en un entorno educativo. Sin embargo, se ha adaptado fácilmente para funcionar en contextos de aprendizaje para adultos, como la capacitación laboral y el desarrollo de habilidades blandas.

El sitio, que crea experiencias educativas como aventuras inmersivas de rol, permite a los estudiantes experimentar la educación como "héroes" al completar "misiones" con temática educativa. Crea oportunidades para que los adultos desempleados aprendan y desarrollen habilidades y confianza en una estructura que se considera de apoyo y colaboración.

Classcraft también permite a los capacitadores crear módulos de aprendizaje narrativos, llamados "Misiones". Cada "misión" incluye tareas (completar tareas, ver contenido instructivo, participar en debates, etc.) que desarrollan una historia convincente a lo largo del módulo. Este proceso permite al estudiante buscar un aprendizaje y desarrollo atractivos y con propósito, especialmente para adultos mayores que pueden sentirse intimidados o no poder acceder a experiencias de aprendizaje tradicionales.

Classcraft organiza a los participantes en grupos que fomentan el trabajo en

equipo y la colaboración, ya que muchos adultos pueden no estar motivados para aprender de forma independiente. Esto también puede generar apoyo entre compañeros y responsabilidad en cuanto a la finalización de tareas. Además, Classcraft permite el seguimiento de comportamientos como la participación, la puntualidad y la interacción positiva, que son cruciales para el desarrollo de habilidades interpersonales (p. ej., comunicación, fiabilidad, empatía, etc.) que se valoran intrínsecamente en el contexto profesional.

El seguimiento visual del progreso de Classcraft, los sistemas de recompensas claramente definidos y la mecánica de equipo funcionan especialmente bien para adultos desempleados. Los estudiantes adultos valoran la posibilidad de ver su progreso real al completar misiones y obtener recompensas por sus contribuciones. Y, dado que estas barreras suelen estar relacionadas con dificultades educativas previas, aprovechar los logros en un entorno colaborativo y acogedor puede mejorar la perseverancia y la motivación de los estudiantes.

El proceso de aprendizaje gamificado de Classcraft, combinado con el desarrollo de habilidades prácticas, empodera a los estudiantes adultos para aumentar su empleabilidad y facilitar su integración al mercado laboral.

Kahoot

Kahoot! es una plataforma emocionante de aprendizaje basada en juegos que transforma la forma en que se imparte la formación y la educación, convirtiéndola en una experiencia altamente interactiva, rápida y entretenida. Kahoot! se utiliza ampliamente en escuelas, formación corporativa y educación para adultos, permitiendo a profesores y formadores crear cuestionarios, encuestas y retos para motivar a los alumnos.

Kahoot! es especialmente adecuado para adultos desempleados, ya que les ayuda a mejorar su preparación laboral, desarrollar habilidades digitales y aprender un nuevo idioma o nuevas habilidades. Kahoot! genera impacto e interés de una forma divertida y atractiva, haciendo que el desarrollo y la formación de habilidades sean inclusivos y accesibles.

Kahoot! también se puede usar para aprendizaje en tiempo real o

independiente. Los capacitadores pueden asignar un cuestionario mientras presentan una sesión, y los estudiantes lo responderán en sus teléfonos inteligentes o computadoras en tiempo real y experimentarán la competencia. Mientras que un cuestionario en vivo es directo e inmediato, Kahoot! se puede usar para cuestionarios asincrónicos, lo que permite a los estudiantes avanzar en el cuestionario a su propio ritmo, lo cual es beneficioso para la capacitación remota o para su propio horario de capacitación flexible.

Puede ser entretenido y emocionante, con puntuación en papel, límite de tiempo, puntos obtenidos y jugadores en la clasificación, gamificando el aprendizaje y resultando muy atractivo para involucrar a adultos que ya pueden sentir barreras para aprender y poniendo la participación a su disposición.

Para los adultos desempleados, Kahoot! ofrece una forma única de fomentar la confianza en sí mismos y la participación en actividades relacionadas con el desarrollo de habilidades, aprovechando la competencia amistosa y la retroalimentación instantánea.

La flexibilidad de Kahoot! es ideal para una amplia variedad de objetivos de capacitación, como aprender a usar Microsoft Office, mejorar las habilidades lingüísticas o prepararse para una entrevista de trabajo. Al hacer que el aprendizaje sea divertido y gratificante, aborda las necesidades de los adultos desempleados en particular, brindándoles la oportunidad de aprender habilidades importantes y acceder a un empleo, sintiéndose más motivados y capaces.

7.2. CONSEJOS Y PAUTAS PARA EDUCADORES SOBRE CÓMO IMPLEMENTAR ESTAS HERRAMIENTAS PARA EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Las plataformas gamificadas, como Classcraft y Kahoot!, pueden ser una tecnología muy útil para **fomentar la participación y el desarrollo de habilidades** en adultos en programas de preparación laboral, especialmente en adultos desempleados. Al gamificar cuidadosamente la experiencia de aprendizaje, los educadores podrán satisfacer las necesidades de los estudiantes, ampliar su discurso y producir resultados relevantes y prácticos.

Las siguientes buenas prácticas, dirigidas al desarrollo de la fuerza laboral, garantizarán que la gamificación se diseñe e implemente con un propósito, sea relevante y eficaz.

Los educadores deben **comenzar por conocer las características demográficas, los objetivos y los obstáculos de sus alumnos**. En el caso de los adultos desempleados, estos suelen incluir diferentes grupos de edad, diferentes niveles de educación y alfabetización digital, expectativas de empleo y los numerosos obstáculos que suponen la falta de motivación, la ansiedad y la falta de un aprendizaje estructurado.

Los educadores deben **establecer objetivos de aprendizaje claros** para el programa, incluyendo las habilidades prácticas que desean que desarrollen, como la creación de un currículum profesional, la práctica de técnicas de entrevista y habilidades interpersonales más genéricas, como la colaboración, la comunicación oral y la gestión del tiempo. Todos los elementos gamificados, como misiones, experiencia y tablas de clasificación, deben estar vinculados a los objetivos, lo que ayudará a reforzar las competencias del mundo real. Crear una experiencia gamificada que funcione para los estudiantes adultos requiere **personalización**.

Los educadores deben tener en cuenta la edad, la elección del avatar, el idioma y las narrativas para que las actividades resulten cercanas al alumno. Si los alumnos no se identifican con los escenarios que se desarrollan en la plataforma gamificada, cualquier gamificación, actividad, aprendizaje basado en juegos o juego existente carecerá de sentido. Por ejemplo, las misiones de Classcraft podrían incluir situaciones de tipo orientación donde los alumnos tengan que trabajar en equipo para completar un proyecto laboral o resolver problemas de atención al cliente de forma colaborativa. De igual manera, podrían realizar un cuestionario de Kahoot! que evalúe sus conocimientos sobre portales de búsqueda de empleo o herramientas para crear CV. Cuanto más **se base la actividad en tareas reales** que los alumnos realizarán próximamente, más atractiva y significativa será. Incluso las solicitudes de empleo o las evaluaciones de habilidades pueden diseñarse para que resulten reales y relevantes para el alumno. Si se analizan con detenimiento, Classcraft y Kahoot! pueden ser formas divertidas y útiles para que los alumnos aprendan y apliquen con confianza sus habilidades para la empleabilidad.

Al implementar cualquier nueva tecnología, incluida la gamificación, **es fundamental contar con una metodología definida**. Para empezar, los educadores deben adoptar un enfoque gradual, introduciendo una herramienta a la vez y evaluando cómo interactúan los alumnos con cada una, ya que se reconoce que no todos los estudiantes tienen el mismo nivel de alfabetización digital. La formación de actualización mediante formación básica, preferiblemente en línea, es una práctica beneficiosa, así como establecer instrucciones claras sobre cómo acceder y navegar por la plataforma. El apoyo continuo, virtual o presencial, suele brindar a los alumnos la oportunidad de completar con éxito las tareas de gamificación de forma individual, en paralelo o en grupo.

Los desafíos presenciales o en equipo en Classcraft, o los cuestionarios competitivos en Kahoot!, **pueden fomentar un sentido de comunidad** con otros alumnos y, al mismo tiempo, **reducir el aislamiento**. Por lo tanto, añadir aspectos de socialización a las actividades de aprendizaje contribuye a involucrar y conectar a los alumnos. Los educadores pueden fomentar aún más la motivación de los alumnos reconociendo sus logros al instante mediante insignias digitales, certificados imprimibles o incluso simulando entrevistas de trabajo. El uso de herramientas digitales y la prestación de apoyo humano real, como la orientación profesional o la facilitación de foros grupales, contribuyen a un ambiente de aprendizaje más positivo y solidario. Ayudar a los adultos desempleados a mantener la motivación en sus actividades de aprendizaje les ayuda a alcanzar metas profesionales, desde pequeñas hasta grandes.

8. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ADAPTADAS A LAS NECESIDADES DE LOS ADULTOS DESEMPLEADOS

Los educadores de adultos pueden utilizar herramientas digitales de gamificación, como MOODLE, Kahoot!, Classcraft, TalentLMS y recursos de los sitios web recomendados en los módulos, para **adaptar sus métodos de enseñanza** y satisfacer las necesidades cognitivas, emocionales y tecnológicas de los adultos desempleados. Las estrategias de enseñanza deben diseñarse cuidadosamente para adaptarse a las características de los

estudiantes, como la diversidad de antecedentes educativos, la inestabilidad emocional y las limitaciones tecnológicas, con el fin de ayudarlos a desarrollar habilidades y reincorporarse al mercado laboral. A continuación, se presenta un análisis detallado de las estrategias que recomendamos y las razones para elegirlos.

Para satisfacer las necesidades cognitivas, los educadores pueden **aplicar estrategias para personalizar el contenido de aprendizaje** mediante kits de herramientas digitales y sitios web como TalentLMS y Canvas. Pueden diseñar cursos gamificados con escenarios reales, como simulaciones de atención al cliente, para desarrollar el pensamiento crítico y las habilidades profesionales. Los docentes también pueden usar Quizizz para realizar pruebas interactivas de habilidades digitales, con retroalimentación instantánea que ayuda a los estudiantes a consolidar su aprendizaje. Este enfoque puede ayudar a adultos desempleados con una amplia gama de capacidades cognitivas, desde aquellos que carecen de habilidades básicas hasta aquellos que necesitan ampliar sus conocimientos.

La personalización permite adaptar el contenido a sus capacidades, garantizando la relevancia y la eficacia, y haciendo hincapié en el desarrollo de habilidades relevantes para los requisitos del puesto. Los docentes también pueden fomentar el aprendizaje activo **organizando debates grupales** después de los cuestionarios en Quizizz, lo que promueve el pensamiento analítico, ya que este enfoque ayuda a los estudiantes a aplicar los conocimientos a situaciones reales, mejorando la retención y la aplicación.

En cuanto a las necesidades emocionales, los docentes pueden **implementar estrategias para crear un entorno de aprendizaje** que apoye y motive mediante software como Classcraft, que convierte el aula en un juego de rol donde los estudiantes reciben recompensas virtuales por completar tareas, como escribir correos electrónicos profesionales. También pueden otorgar insignias digitales a través de Credly cuando los estudiantes completan módulos en MOODLE, lo que aumenta la sensación de logro.

Además, los profesores pueden usar Mentimeter como plataforma para organizar sesiones de preguntas y respuestas gamificadas, animando a los estudiantes a compartir sus sentimientos y a conectar.

Esta estrategia se sugirió porque los adultos desempleados a menudo se enfrentan al desánimo y la pérdida de confianza debido al fracaso en la búsqueda de empleo.

Los elementos de gamificación estimulan la motivación intrínseca, mientras que un entorno de apoyo reduce la ansiedad y fomenta la resiliencia. Los docentes también deberían incorporar actividades colaborativas en Blackboard y usar ClassDojo para celebrar los logros, crear un sentido de comunidad y ayudar a los estudiantes a sentirse incluidos en su proceso de aprendizaje.

Para las necesidades tecnológicas, los docentes pueden **adoptar una estrategia gradual en el desarrollo de habilidades digitales**, comenzando con herramientas fáciles de usar como Kahoot!, que ofrece pruebas sencillas para familiarizar a los estudiantes con la tecnología. Los docentes pueden integrar lecciones gamificadas sobre habilidades digitales, como la creación de un perfil de LinkedIn en Nearpod con instrucciones paso a paso para desarrollar la confianza. A medida que los estudiantes progresan, los docentes pueden pasar a plataformas más complejas como Blackboard.

Para abordar los problemas de acceso, los docentes pueden presentar a los estudiantes MOODLE en una biblioteca o centro comunitario, a la vez que ofrecen videotutoriales en Canvas para apoyar su uso de la herramienta. Esta es una buena solución, ya que muchos adultos desempleados carecen de dispositivos, internet o habilidades digitales. La progresión gradual garantiza que los estudiantes no se sientan abrumados, mientras que el acceso a apoyo y orientación visual ayuda a superar las barreras tecnológicas, aumentando la participación y el aprendizaje.

Los educadores de adultos pueden utilizar el kit de herramientas electrónico para **implementar estrategias de enseñanza** como la personalización del contenido en TalentLMS y Canvas, la creación de entornos de apoyo a través de Classcraft y Credly, y el desarrollo de habilidades digitales progresivas con Kahoot! y Nearpod.

Se recomendaron estas estrategias porque abordan con precisión las necesidades de los adultos desempleados, desde diversos niveles cognitivos e

inestabilidad emocional hasta limitaciones tecnológicas, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades, confianza y preparación para reincorporarse al mercado laboral, además de garantizar que el profesorado optimice la experiencia de aprendizaje.

9. ACTIVIDADES ADICIONALES PARA ADULTOS DESEMPLEADOS

- **Usar juegos y rompecabezas** para que la práctica de entrevistas sea divertida y útil. Los ayudan a pensar mejor y más rápido.
- **Tomar cursos en línea** en sitios web como edX, Coursera o Khan Academy para aprender nuevos temas y mejorar sus habilidades.
- **Mirar tutoriales de YouTube** para aprender casi cualquier cosa a tu propio ritmo.
- **Unirse a seminarios web gratuitos** para obtener consejos y conocimientos de expertos.
- **Aprender un nuevo idioma** para mejorar sus habilidades de comunicación y abrirte nuevas oportunidades laborales.
- **Ofrecerse como voluntario** en bancos de alimentos o con grupos ambientalistas. Se ve bien en su currículum y ayuda a la comunidad.
- **Asistir a eventos del sector** para conocer profesionales y aprender más sobre su campo.
- **Unirse a comunidades en línea** para hacer preguntas, compartir ideas y mantenerte motivado.
- **Escuchar podcasts** para aprender de las experiencias reales de otras personas.

- **Intenta hacer un juego de roles** con un amigo o un grupo en la misma situación para simular una entrevista de trabajo y practicar cómo responder preguntas en un entorno real.
- **Realiza actividades de resolución de problemas**, como resolver rompecabezas, trabajar en tareas prácticas o analizar situaciones complicadas para potenciar tu pensamiento crítico.



10. RECURSOS ADICIONALES

Gallucci, O. A. (2024, May 23). *Gamifying interview prep: Puzzles, games, and strategy* [Blog post].

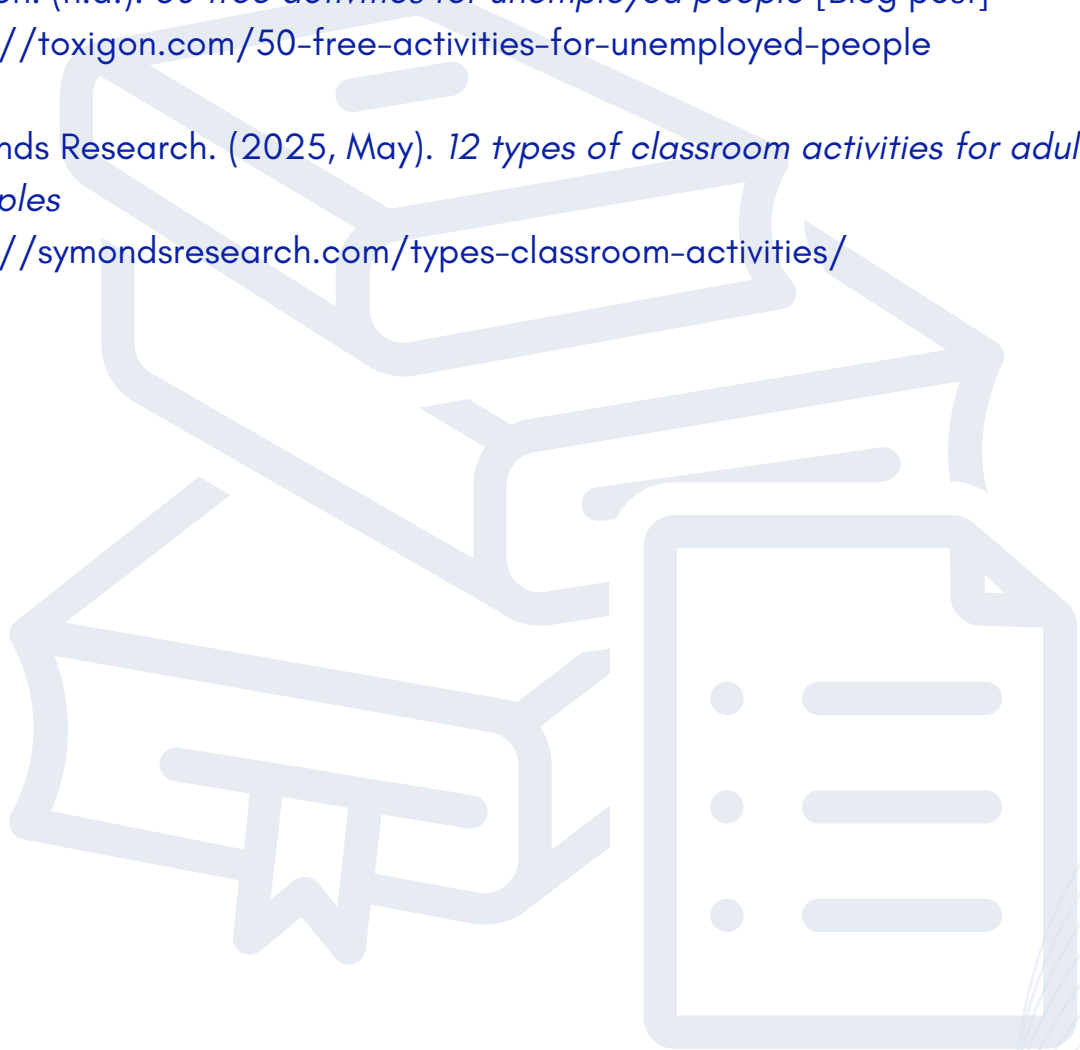
<https://oliviagallucci.com/gamifying-interview-prep-puzzles-games-and-strategy/>

Toxigon. (n.d.). *50 free activities for unemployed people* [Blog post]

<https://toxigon.com/50-free-activities-for-unemployed-people>

Symonds Research. (2025, May). *12 types of classroom activities for adults and examples*

<https://symondsresearch.com/types-classroom-activities/>



11. BIBLIOGRAFÍA

Arcos-Molina, A. J., & Hidalgo-Ariza, M. C. (2024). Gamification and game-based learning to support English language learning: A systematic review. University of Jaén CREA Repository. <https://crea.ujaen.es/server/api/core/bitstreams/7eb6afac-46fc-4d01-9035-3055b80e8b18/content>

Cedefop. (2015). Job-related adult learning and continuing vocational training in Europe: A statistical picture (Cedefop Reference Series No. 103). Publications Office of the European Union. https://www.cedefop.europa.eu/files/3077_en.pdf

Digital SkillUp. (n.d.). About Digital SkillUp. Digital Skills and Jobs Platform. <https://digital-skills-jobs.europa.eu/en/about/digital-skillup>

European Commission. (2025, April 3). Unemployment statistics. Eurostat. <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-euro-indicators/w/3-01042025-bp>

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (n.d.). Classcraft convierte la clase en una aventura épica [Classcraft turns the classroom into an epic adventure]. https://intef.es/observatorio_tecno/classcraft-convierte-la-clase-en-una-aventura-epica/

National Skills Coalition. (2022, May 17). *New report: 92% of jobs require digital skills; one-third of workers have low or no digital skills due to historic underinvestment, structural inequities* [Press release]. <https://nationalskillscoalition.org/news/press-releases/new-report-92-of-jobs-require-digital-skills-one-third-of-workers-have-low-or-no-digital-skills-due-to-historic-underinvestment-structural-inequities/>

Straand, I. J., Følstad, A., & Bjørnstad, J. R. (2024). Exploring a gaming-based intervention for unemployed young adults: Thematic analysis. JMIR Human Factors, 11, Article e44423. <https://doi.org/10.2196/44423>



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.