



Un juego serio para que los jóvenes descubran su pasión en la era digital

Desarrollado por:



Contratado por:

M.I. Municipalidad de Guayaquil

Problemáticas

Brecha digital/laboral

Gary Hammel - *The Future of Work*

<https://youtu.be/D2WT68Yna0g>

Brecha tecnocultural

Manuel Castells - *Obsolescencia de la educación*

<https://youtu.be/eb0cNrE3I5q>

Encontrar el Elemento

Ken Robinson - *Life is your talents discovered*

<https://youtu.be/FLbXrNGVXfE>



El desafío

Diseñar un portal web basado en gamification que ayude a los jóvenes a:

- Descubrir y desarrollar sus talentos y habilidades
- Crear nuevos emprendimientos digitales y/o modificar los existentes para adaptarse a los cambios de esta era digital.

Jóvenes guayaquileños, entre 15 y 22 años, de los sectores más vulnerables de la ciudad.

Premisas que fundamentan la propuesta

Los jóvenes **aprenden y construyen su identidad continuamente**, utilizando recursos digitales y no digitales, mediado por lo **social y las TIC** (Buckingham; Islas-Carmona; Giones Valls; Weber, S. y Mitchell, C.)

Competencias que favorezcan la empleabilidad en el contexto de culturas colaborativas:
Asociación en línea, expresión, resolución colaborativa de problemas, circulación (Jenkins, 2006)

Repensar **qué, cómo y dónde aprenden los jóvenes** en la era digital: competencias, nuevos campos del conocimiento y estrategias de aprendizaje. **Aprenden con otros** en torno a **proyectos**, en **cualquier momento y lugar**; y tomando **decisiones sobre su propio aprendizaje** (Cobo & Moravec; Jenkins; Resnick; Salinas, J.; OCDE)

Los estudiantes aprenden de diversas maneras, a diferentes velocidades, destacando la **elección personal y el interés individual** (Robinson, 2009).

Las estrategias de **“gamificación”** tienen el potencial de motivar a la gente **a cambiar las conductas, a desarrollar habilidades, o para impulsar la innovación** (Burke; Prensky & Tapscott; Yu-kai Chou)

¿Cuáles son las características del potencial usuario?



Encuesta a 385 jóvenes de colegios fiscales de Guayaquil.
Edad promedio 17 años.
Año 2016



13 Parroquias representadas

Género de los encuestados

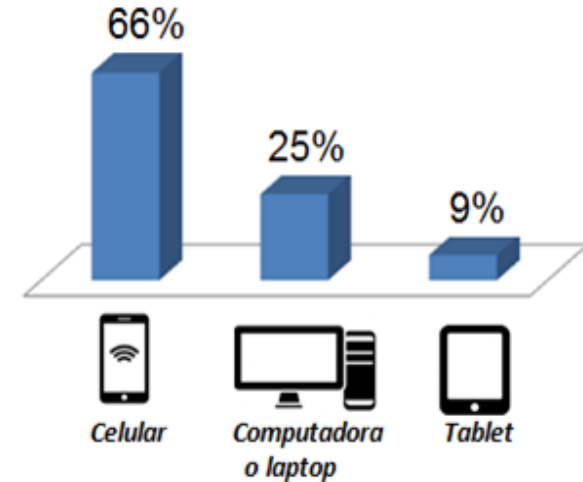
45,2 %



54,3 %



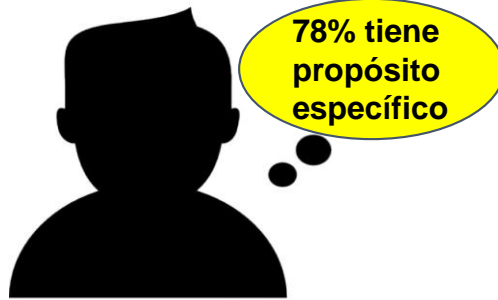
Dispositivo que utilizan para conectarse a internet
(79% se conecta todos los días / desde casa)



Resultados de Hábitos y usos

Uso del Internet:

¿Ingresan con un propósito específico o prefieren navegar sin propósito?



Lo más utilizado...



Lo que más les gusta hacer en Internet

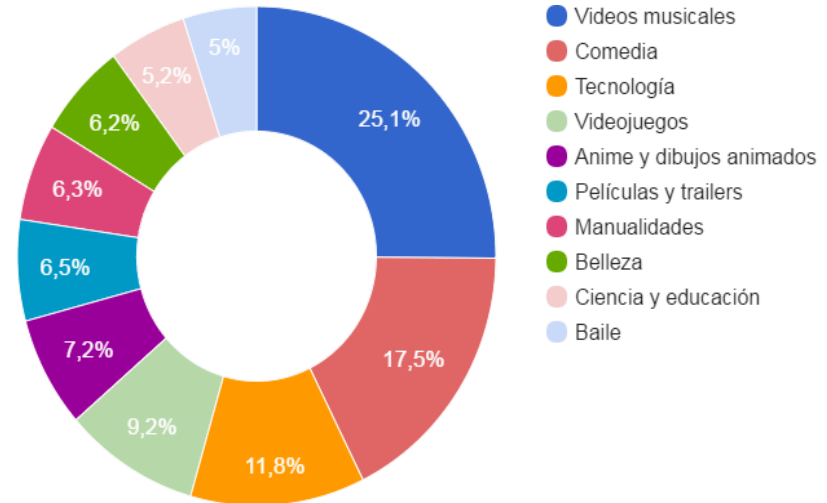
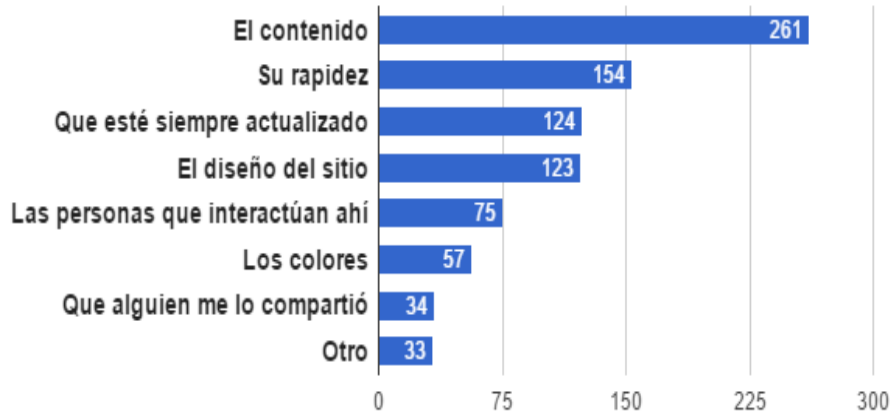


Sitios que más visitan para temas de su interés, fuera de Facebook, Whatsapp y Youtube...



7

Lo que más les motiva para ingresar a un sitio es...




Los referentes culturales que más admiran y siguen son...



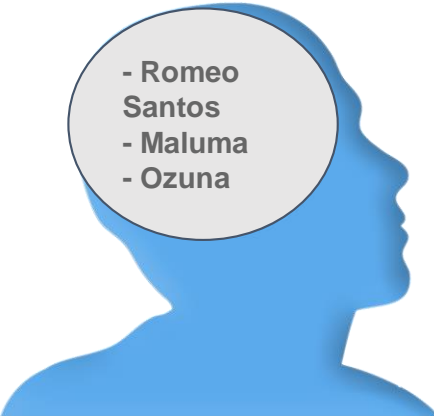
- NIKE
- ADIDAS

MARCAS



- L. Messi
- C. Ronaldo
- Antonio Valencia
- D. Díaz

DEPORTISTAS



- Romeo Santos
- Maluma
- Ozuna

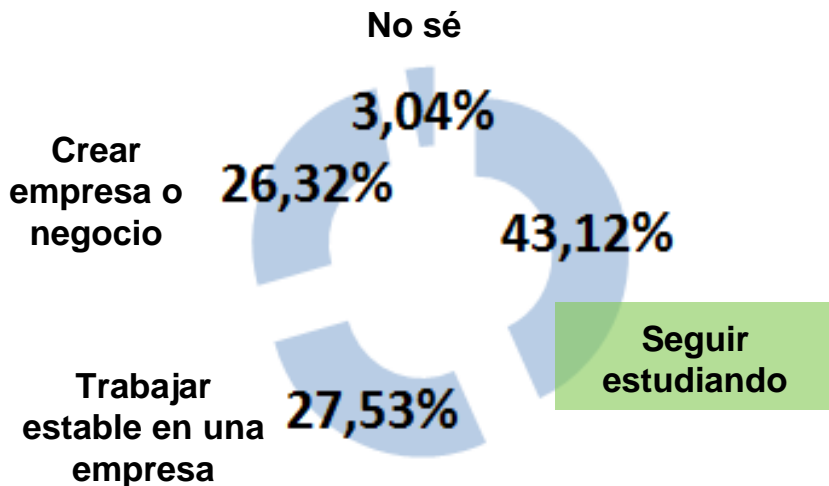
ARTISTAS



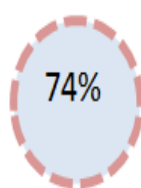
- Germán
- Vegetta777
- Elrubius
- Maydencraft
- Fernanfloo

YOUTUBERS

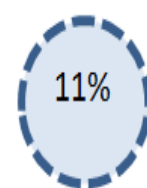
En los próximos 5 años quisieran...



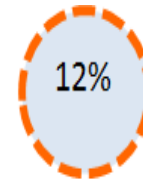
Sobre empezar un negocio propio, consideran que:



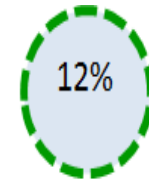
Sí quieren y creen que pueden



No saben si quieren o no lo han pensado



Si quieren pero no saben si pueden



Nunca lo harían

¿Persona entre sus contactos que puedan ayudarte a conseguir tus metas profesionales?... 57% respondió "Un familiar"

¿Cómo lograr que el proceso de **descubrir su pasión y potencialización de capacidades**, puedan darse con **estrategias de gamification, aprendizaje autónomo y colaborativo?**

Promoviendo que el joven viva experiencias reales de aprendizaje insertadas en una narrativa

ficticia



Universo narrativo del juego



[Link del prototipo "Operación Guayaquil"](#)

Decisiones para el diseño del juego

Debe permitir

- Expandir intereses y referentes, permitiendo que el joven **explore tendencias de la era digital**, en lugar de decidir una orientación vocacional tradicional
- Libertad de agencia para el usuario (**aprendizaje autónomo**)
- **Reflexión** permanente sobre lo que **le apasiona y es bueno**
- Motivación intrínseca y extrínseca basada en **estrategias de gamificación**
- Potenciar el deseo de **emprender** orientándolo a la era digital
- Evaluación basada en la confianza mediante **co-evaluación o evaluación decidida por el usuario**
- **Escalabilidad** con participación de educadores y mentores
- **Vinculación con otros proyectos** de la Municipalidad

¿Cómo transformar esta experiencia en un currículum?

Lógica educativa del juego

El juego combina tres ejes:

1. **MISIONES O DESAFÍOS** → temas relacionados al arte, la tecnología disruptiva, el emprendimiento y la transformación social
2. **PODERES** → Competencias
3. **DIÁLOGOS** → Reflexión sobre su aprendizaje y descubrir lo que le apasiona

PODERES

- Creatividad
- Pensamiento crítico
- Autonomía
- Trabajo colaborativo
- Emprendimiento

MISIONES

- Arte colaborativo
- Los cracks del video juego
- Mejorar mi ciudad

DIÁLOGOS

- Para descubrir su elemento
- Para autoevaluar sus competencias

¿Qué debe vivir el joven en cada misión?

Misiones agrupadas por niveles

JUEGO  CENTRO ACTIVIDADES  RECOMPENSAS  COMUNIDAD  LOGRO  PERFIL  SALIR

BIENVENIDO AL CENTRO DE ACTIVIDADES

ÚNETE, EXPLORA EL SITIO, GANA PUNTOS Y BADGES Y ENCUENTRA UNOS CUANTOS SECRETOS

NIVELES A JUGAR



INICIADO



EXPLORADOR



TÁCTICO



EMPRENDEDOR



TRANSFORMADOR



EXPLORADOR

MISIÓN CREACIÓN COLABORATIVA: ARTISTA DE LA NOCHE

DESCRIPCIÓN: Aumentar la capacidad de producir nuevas ideas, en colaboración con otros.

PODERES: Pensamiento Creativo 

ACTIVIDADES

DESCUBRIR:
Entrenamiento previo

JUGAR

CONECTAR:
Arte interesante en mi ciudad

BLOQUEADO

CREAR:
Artista de la noche

BLOQUEADO

TODO LO QUE NOS SUCEDE NOS TRANSFORMA!!!!

DESPUÉS DE LA EXPERIENCIA DE ESTE NIVEL
¿HUBO ALGUNA TRANSFORMACIÓN EN TU PODER CREATIVO?

VUELVE A MIRAR TU PODER CREATIVO Y COMPÁRALO CON TU PRIMERA VISIÓN, ¿CÓMO LO CALIFICARÍAS AHORA?

1.- ¿En qué nivel sientes que está el PODER de tu CREATIVIDAD ahora?

Poco Medio Mucho

2.- Mide el nivel de tus supervillanos

Tus supervillanos eran:

Comodidad: Poco 1 2 3 4 5 Mucho

Vagancia: Poco 1 2 3 4 5 Mucho

3.- Mide el nivel de las armas que más te sirvieron

Tus armas eran:

Aprender Hacer: Poco 1 2 3 4 5 Mucho

Forma de atacar: Poco 1 2 3 4 5 Mucho

SIGUIENTE

Diálogo para auto
evaluar
competencias

MIDE TU ENTRENAMIENTO PARA CONTINUAR EL SIGUIENTE NIVEL...

¿Qué sientes que has ganado hasta este momento como persona?

Califica tus avances del 1(bajo) al 5 (alto)

Ganas de trabajar 1 2 3 4 5

Conocer la ciudad 1 2 3 4 5

otras formas de trabajo 1 2 3 4 5

¿Qué es lo que más te ha costado realizar?

Califica el grado de dificultad del 1(poco) al 5 (mucho)

Aspectos tecnológicos 1 2 3 4 5

Desarrollo relaciones sociales 1 2 3 4 5

Manejo emocional 1 2 3 4 5

Perseverancia 1 2 3 4 5

CONTINUAR

LOS MEJORES PUEDEN SER PARTE DE LA RESISTENCIA. TÚ ESTÁS EN EL CAMINO.
LAS SIGUIENTES ETAPAS SE VUELVEN MÁS COMPLEJAS Y TENDRÁS QUE PONER A PRUEBA
TODAS TUS CAPACIDADES Y ESFUERZOS PARA LLEGAR AL FINAL: USAR LOS PODERES
ADQUIRIDOS Y FORTALECER AUN MÁS LO MEJOR DE TI.

¿Cómo el juego ayuda a descubrir su pasión?



BIENVENIDO AL CENTRO DE ACTIVIDADES

ÚNETE, EXPLORA EL SITIO, GANA PUNTOS Y BADGES Y ENCUENTRA UNOS CUANTOS SECRETOS

NIVELES A JUGAR



INICIADO



EXPLORADOR



TÁCTICO



EMPRENDEDOR



TRANSFORMADOR



RESPONDE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS.

SUS DATOS HAN SIDO GUARDADO EN LA BASE DE LA RESISTENCIA!

¿Qué es lo que más te gusta hacer y qué podrías hacer toda tu vida?

Opcional

¿Qué haces muy bien y con poco esfuerzo?

Opcional

Diálogo para descubrir su pasión

¿Con qué poderes interiores cuentas para lograr tus objetivos? Ejemplo: Neque

Opcional

CREAR

TÉRMINOS Y CONDICIONES

¿Cómo les llega el juego a los jóvenes?



El Llamado: video inicial del juego



Llamado a la aventura: Invitación a unirse a la resistencia y a realizar cada misión.

Se hace en forma de video que los jóvenes recibirán a través de las redes sociales y también estará en la pantalla de inicio del portal web del juego

[Link del prototipo "Operación Guayaquil"](#)

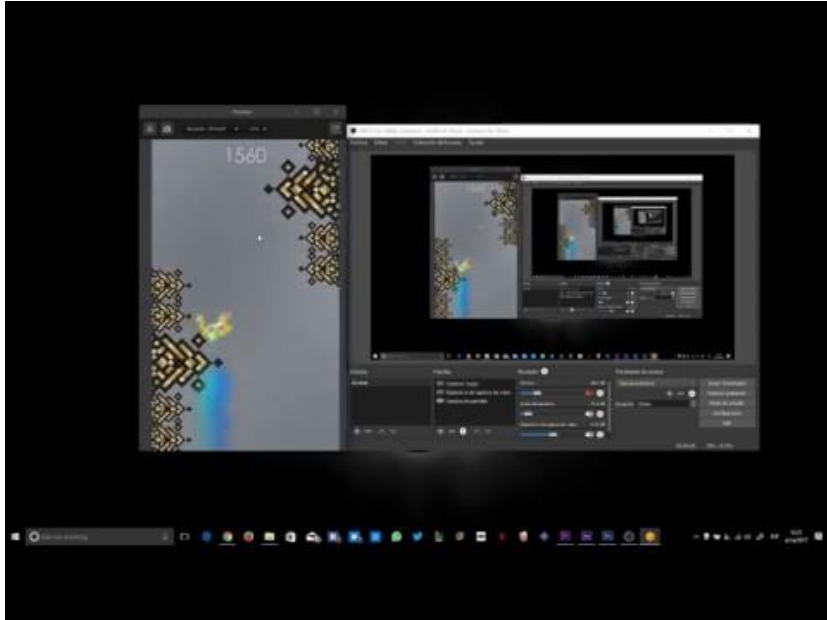
Video explicativo del juego



Las pruebas iniciales señalaron la necesidad de desarrollar e incorporar en la plataforma, un video explicativo de la mecánica del juego Operación Guayaquil.

Para que este video constituya también un elemento viralizador del juego, se desarrolló con la colaboración del reconocido youtuber guayaquileño, Moisés Logán, en un estilo de narrar mientras se vive el juego.

Videojuego Súper Dasher



Se desarrolló este juego digital con el propósito de convertirse en un espacio de colaboración para los jóvenes usuarios de la plataforma.

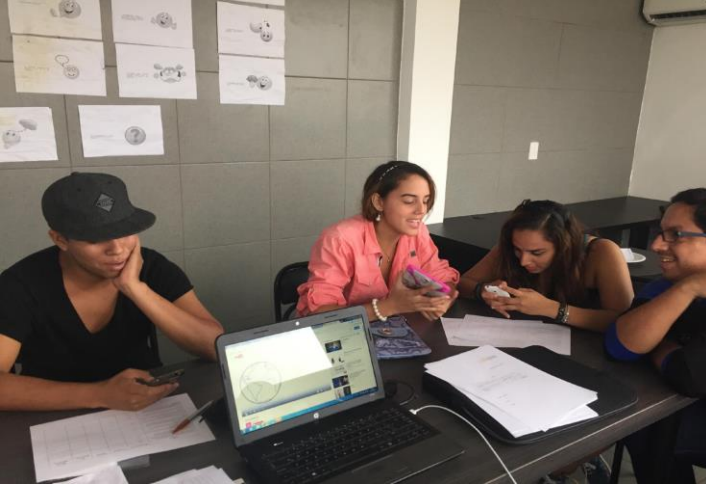
Se introdujo en la misión "videojuego" el desafío de diseñar un nivel del Súper Dasher para incorporarlo posteriormente.

La app del videojuego se actualizará periódicamente incorporando los diseños más pertinentes.

Pruebas durante el desarrollo del juego



OPERACIÓN
GUAYAQUIL



Se evaluaron las categorías de:

Aprendizaje, motivación hacia la actividad, claridad del pedido, interacción con la plataforma, comprensión de la mecánica del juego y gráfica.

Se realizaron pruebas en dos modalidades:

Un grupo **30 de jóvenes** recibió el link del juego y jugaron autónomamente.

De ellos, **15 jóvenes** interactuaron autónomamente con la plataforma, en sus propios tiempos, durante un mes

Un grupo de **16 jóvenes** fueron citados en las instalaciones de la universidad a una sesión de juego donde se evaluó la usabilidad de la plataforma.

En ambos casos las edades de los jóvenes oscilan **de 15 a 20 años**. Nivel socioeconómico es medio bajo y bajo, mavoritariamente.

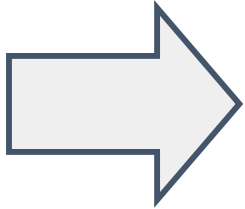
*La mayoría de los jóvenes indicaron estar **de acuerdo** en que:*

- El juego les genera aprendizaje nuevo y desafiante.
- Entienden con claridad los textos pero requieren simplificación
- La plataforma es amigable.
- Sienten motivación por jugar y por las recompensas recibidas.
- La gráfica les parece atractiva.

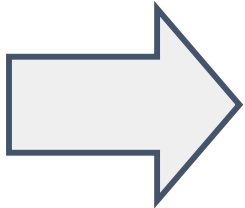
*Un grupo importante se mostró **indeciso** ante aspectos de la mecánica del juego como:*

- La temática del juego.
- La forma en que se adquieren los poderes.
- Qué significan los puntos que se acumulan.

En cuanto al aprendizaje, durante las pruebas se evidencia:

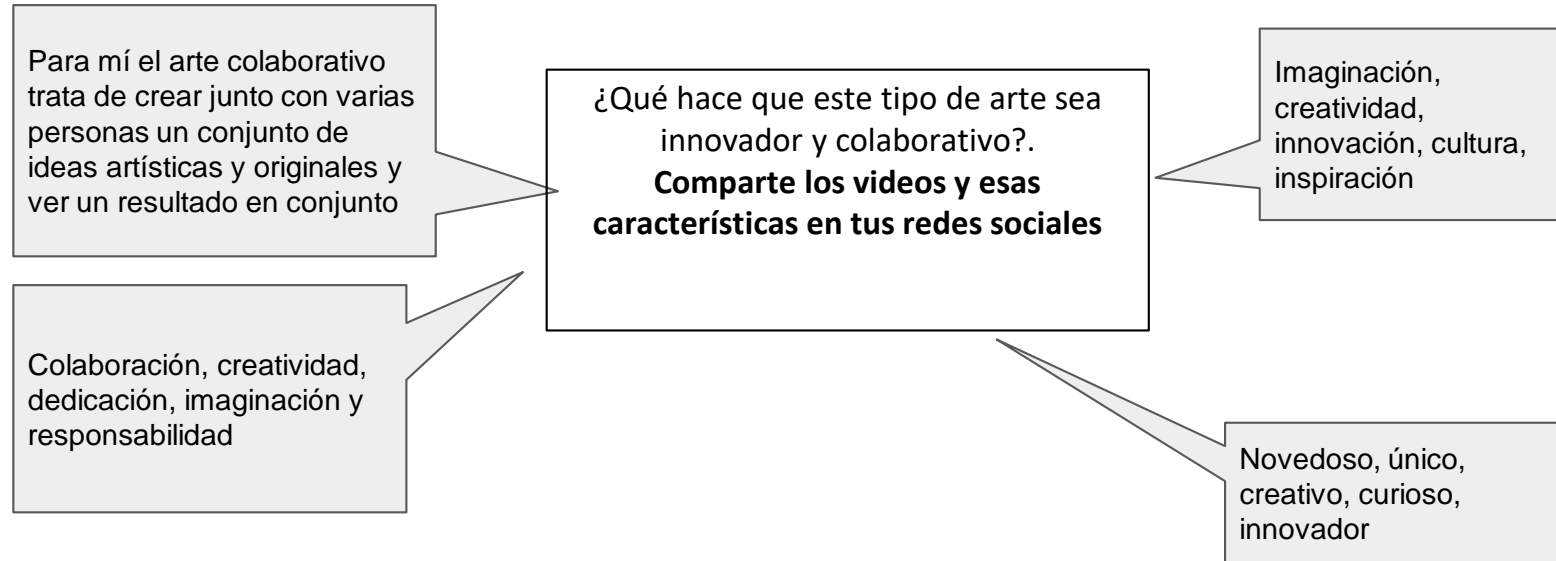


Alto compromiso hacia aprender observando videos disponibles en la web y hacer producciones relacionadas al arte y al mundo de los video-juegos.



Involucramiento medio y bajo en las actividades de conectar con personalidades a través de las redes, se sugiere revisar en una siguiente etapa las causas.

MISIÓN DE ARTE COLABORATIVO: DESCUBRIR y aprender a partir de videos



MISIÓN DE VIDEO JUEGOS: DESCUBRIR y aprender a partir de videos

Los creadores de video juegos tienen que encontrar la forma de hacer que sus video juegos sean atractivos para el público que va dirigido

¿Cómo los creadores de videojuegos demuestran su habilidad para encontrar soluciones al momento de crearlos?

Usan algún modelo como base para transferir información a la computadora para facilitar cualquier aspecto, sea como mapa o la animación de un personaje

MISIÓN DE ARTE COLABORATIVO: CREAR

La resistencia tiene su base debajo de la ciudad. Nuestras reservas de luz se están agotando, por lo que tienes que inventar una nueva expresión de arte que se aprecie en la oscuridad. Únete con dos compañeros más de la resistencia y suban la foto o video.



Anderson Guerrero Zambrano

Seguir · 16 de diciembre de 2016 · Editado

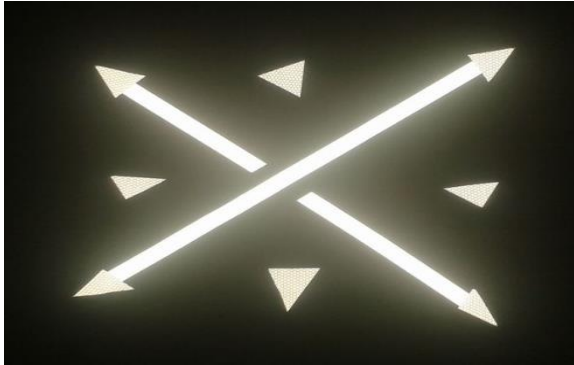
Foto: Santiago Pato Oliveira Andres Luzardo
Martinez Anderson Guerrero Zambrano



Ruth Thup Lokis Yo experimente

Los colores en un baso

Me gusta · Responder · Mensaje · 18 de diciembre de 2016 a las 20:24

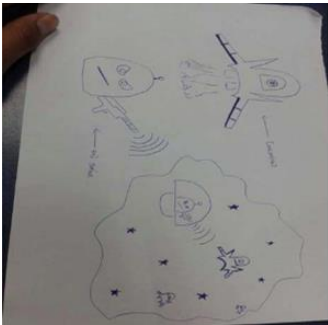
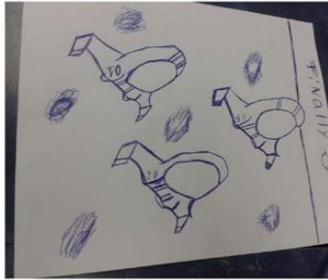


Gabriela Gomez

16 de diciembre de 2016 · Editado

Esta insignia solo brilla en la oscuridad, Representa un punto de encuentro.

MISIÓN DE VIDEO JUEGOS: CREAR (dibujar un nivel del Juego SUPER DASHER, tomarle un foto y subirla a la plataforma)



Como agente de la resistencia, tienes que diseñar un nivel de nuestro video juego “Súper Dasher”.

Primero bájate el juego y practica: [Bajar el SuperDasher game](#)

Para diseñar un nivel de Súper Dasher, necesitas:

- Una hoja de cuadros
- Una pluma negra
- Un teléfono para tomar fotos

Sigue las instrucciones de este VIDEO (PONER VIDEO)

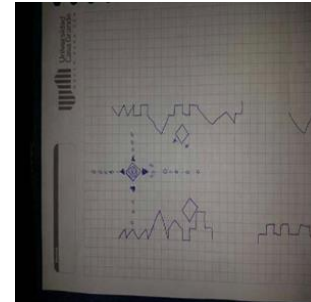
<https://drive.google.com/drive/folders/0Bz2u7S5x bqorOGFFcGprQ3JFdkU>

Toma una foto de tu diseño, dale clic al botón subir y envía la foto.

Si prefieres usar computador, diseña tu propio video juego con la aplicación SPLODER

<http://www.sploder.com/>

Y sube una foto del juego



Recomendaciones

- **Agregar funciones** de desarrollo en la web, con el propósito de generar comunidad (digital y presencial) y nuevos roles de usuarios.
- Desarrollar una **aplicación móvil**, para determinadas funcionalidades del juego, que permitan generar mayor vinculación y generación de hábitos hacia el logro de las metas.
- Trasladar el proyecto a un **servicio en la nube con dominio educativo**.
- Incorporar potencialidades tecnológicas como **georeferenciación**.
- Agregar misiones en cada nivel **vinculadas a proyectos municipales** existentes y/o espacios de la ciudad para **visibilizar la producción de los jóvenes**.
- Generar espacios off-line con educadores y jóvenes usuarios, tipo **concursos o hackatones**, tanto para uso del juego, como para el desarrollo de misiones adicionales.
- Incorporar un sistema de **analítica del aprendizaje** que favorezca el seguimiento y la personalización del aprendizaje de los jóvenes usuarios.

Equipo colaborador en el diseño y desarrollo del prototipo

- Chris Haskell
- Erika Taranto
- Justin Scoggin
- Vicky Hevia
- Dolores Zambrano
- Octavio Córdova
- Andres Nader
- Priscila Marchán
- Katty Alvarez
- Lucio Heller
- Lucila Pérez
- Enrique Guevara
- Mabel González
- María Ileana Cevallos
- Rosa Coello
- Daniel Olmedo
- Angelo Baquerizo
- Moisés Logan
- Santiago Toral
- Fernando Fraschini