



GREEN

Identificación Buenas Prácticas.

*GreEn: Entrepreneurships for the present and future of
Europe and Latin America*

 **aspaym**
castilla y león



Co-funded by
the European Union

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. BUENAS PRÁCTICAS	4
2.1. Buenas Prácticas de Emprendimiento.....	4
The Factory of Ideas.....	4
Gammopoly - The Game of Life	6
Educa Verde ECO-RETO.....	9
Eco-Schools	11
InnoEscuela.....	13
EME (Emprender en Mi Escuela).....	16
Plasticoin.....	19
REPAPEL	22
Helios, ecobanco.....	25
Reconekto – Delivery de Frutas y Verduras	29
Kilimo	32
Changüi	35
2.2. Buenas Prácticas de Gamificación	38
Robin Good	38
The Gamification of Employment II	40
Classcraft.....	43
Prodigy.....	45
Genially	47
Kahoot!	49
Ceibal Wordwall.....	52
Creática.....	55
Plataforma Maitei	58
Concurso de Simulador Empresarial – Desafío FACEA	61
La carrera de liderazgo.....	64
Serious Games	67

1. INTRODUCCIÓN

En el contexto actual de la educación y formación profesional, la promoción del emprendimiento social, verde y digital emerge como un eje fundamental para preparar a las nuevas generaciones con las habilidades y competencias necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI. En este sentido, el presente documento tiene como objetivo presentar la identificación de buenas prácticas, casos de éxito, recursos y herramientas por parte del consorcio en la promoción del emprendimiento social, verde y digital dentro de la educación y formación profesional. Así como de metodologías y procesos de gamificación dentro de la educación y formación profesional como estrategias innovadoras para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje, fomentar la participación activa y facilitar la adquisición de habilidades relevantes para el ámbito laboral y social.

A través de esta recopilación de experiencias y enfoques, se busca ofrecer a educadores, formadores y otros agentes involucrados en la educación y formación profesional, un conjunto de herramientas prácticas y recursos inspiradores que contribuyan al desarrollo de programas educativos efectivos y orientados hacia el fomento del emprendimiento y la innovación.

2. BUENAS PRÁCTICAS

2.1. Buenas Prácticas de Emprendimiento

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	ASPAYM CyL
Nombre del Proyecto o Iniciativa	The Factory of Ideas
Descripción Breve	The Factory of Ideas es un proyecto cofinanciado por la Comisión Europea, a través del Programa Erasmus+, cuyo objetivo es promover la innovación social entre los jóvenes y proporcionar las herramientas, los conocimientos y las competencias necesarias para fomentar el potencial de los grupos destinatarios en los ámbitos abordados.
Proceso	Se ha empleado una herramienta metodológica específica e innovadora, diseñada a través de la gamificación virtual, que facilita el conocimiento sobre el emprendimiento social, para promover el aprendizaje y facilitar el acceso, generando competencias, habilidades y destrezas para apoyar ideas creativas que respondan a las nuevas necesidades originadas por la pandemia del Covid-19.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Promover la innovación social y el emprendimiento social como instrumentos prioritarios para abordar los retos derivados de la pandemia del covid-19 • Mejorar las competencias de los jóvenes promoviendo sus habilidades y valores. • Fomentar el pensamiento creativo entre los jóvenes • Apoyar a los trabajadores en el ámbito de la juventud mediante la transferencia de metodologías innovadoras en la educación no formal.

Herramientas y Recursos	<p>El recurso principal que se utilizó fue la Gamificación, mediante la cual desarrollaron diferentes juegos en relación con la temática principal para promover el aprendizaje.</p>
Canales de Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Página web: https://factoryofideas.infoproject.eu/es/ • Instagram: https://www.instagram.com/thefactoryofideas/ • Facebook: https://www.facebook.com/thefactoryofideasproject
Indicadores de Éxito	<p>El éxito de la iniciativa se midió mediante testimonios de los participantes que estuvieron durante el proyecto y probaron los resultados finales a través de cuestionarios.</p>
Impacto y Alcance	<p>Al trabajar con socios de otros países, el proyecto ha tenido un alcance internacional entre España, Portugal, Italia y Rumanía.</p>
Lecciones Aprendidas	<p>La Gamificación es una metodología excepcional en la educación de los jóvenes haciendo que los contenidos sean más atractivos y fáciles de comprender.</p>
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	<p>La Gamificación es un recurso esencial que se debe aplicar a muchos ámbitos para favorecer el aprendizaje de las personas.</p>
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Página web: https://factoryofideas.infoproject.eu/es/ • Instagram: https://www.instagram.com/thefactoryofideas/ • Facebook: https://www.facebook.com/thefactoryofideasproject

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	ASPAYM CyL
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Gammopoly - The Game of Life
Descripción Breve	El proyecto “Gammopoly – El juego de la vida para la educación de adultos” es un proyecto de asociación estratégica en el campo de la educación de adultos, desarrollado por un consorcio de 5 organizaciones europeas de Rumania, Italia, Portugal, España y Polonia desarrollado durante un período de 20 meses. El objetivo principal del proyecto es facilitar el acceso de los adultos a métodos innovadores de educación no formal, a través de los cuales puedan desarrollar competencias y habilidades clave para la vida, para una mejor inserción en el mercado laboral, cada vez más centrado en la tecnología y la formación continua.
Proceso	El proyecto parte de la necesidad de los adultos de estar continuamente enfocados en su desarrollo personal, profesional y familiar, para que puedan tomar decisiones saludables para sus vidas. Otra necesidad importante es la de los especialistas en educación de adultos, los cuales no cuentan con herramientas muy extendidas para el desarrollo personal de los adultos, incluyendo el desarrollo de habilidades sociales, competencias clave y habilidades para un estilo de vida saludable Para responder a estas necesidades y problemas, las 5 organizaciones propusieron una nueva producción intelectual: un juego de mesa llamado Gammopoly, que incluye una metodología de trabajo en el campo de la educación de adultos y un sitio web a través del cual promover este tipo de instrumentos de educación no formal. Además, el conjunto de herramientas tiene recomendaciones para los profesionales que trabajan con personas que se enfrentan a diferentes dificultades (ej.

	<p>discapacidades, refugiados, inmigrantes, personas con antecedentes socioeconómicos más bajos).</p>
<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitar el desarrollo de las competencias clave que se piden en el trabajo marcadas desde Europa, para adultos, mediante el desarrollo de algunas herramientas innovadoras de aprendizaje no formal en el campo educativo: el proyecto propone el desarrollo de un juego de mesa que se puede jugar en familia, con un grupo de amigos, pero también como actividad en sesiones de team building o durante talleres de desarrollo personal para adultos. • Aumentar las habilidades laborales de los especialistas en el campo de la educación de adultos (ej. formadores, psicólogos y psicoterapeutas, consejeros psicológicos, entrenadores, especialistas en recursos humanos, etc.) para desarrollar algunas actividades innovadoras con el fin de integrar de una manera más fácil al adulto en el mercado laboral, pero también integrándolos en grupos más diversos, según profesiones o antecedentes educativos y socioeconómicos. • Desarrollar la capacidad organizativa de 5 organizaciones del ámbito de la educación de adultos, para el desarrollo de herramientas de trabajo innovadoras en este ámbito, dentro de las actividades con adultos y la ampliación de los servicios educativos que se les ofrecen, a fin de reducir la discrepancia y competitividad en el mercado laboral entre jóvenes y adultos, integrando la especificidad y la experiencia de cada grupo objetivo de forma unitaria.
<p>Herramientas y Recursos</p>	<p>El recurso principal que se utilizó fue la Gamificación, mediante la cual desarrollaron diferentes juegos en relación con la temática principal para promover el aprendizaje.</p>

Canales de Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Página web: https://gammopoly.infoproject.eu/ • Instagram: https://www.instagram.com/gammopoly/ • Facebook: https://www.facebook.com/gammopoly
Indicadores de Éxito	<p>El éxito de la iniciativa se midió mediante testimonios de los participantes que estuvieron durante el proyecto y probaron los resultados finales.</p>
Impacto y Alcance	<p>Al trabajar con socios de otros países, el proyecto ha tenido un alcance internacional entre España, Portugal, Italia, Rumanía y Polonia.</p>
Lecciones Aprendidas	<p>La Gamificación es una metodología excepcional en la educación de los jóvenes haciendo que los contenidos sean más atractivos y fáciles de comprender.</p>
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	<p>La Gamificación es un recurso esencial que se debe aplicar a muchos ámbitos para favorecer el aprendizaje de las personas.</p>
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Página web: https://gammopoly.infoproject.eu/ • Instagram: https://www.instagram.com/gammopoly/ • Facebook: https://www.facebook.com/gammopoly



GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	BB&R
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Educa Verde ECO-RETO
Descripción Breve	Educa Verde ECO-RETO es una plataforma de educación ecológica lanzada por la asociación civil sin fines de lucro ECOCE. Ofrece una solución completa y accesible en materia de educación medioambiental, dirigida a docentes y el público en general, con secciones para todos los niveles educativos, desde básico hasta superior.
Proceso	El proyecto ha involucrado el lanzamiento de una plataforma en línea que ofrece información verificada y actualizada sobre educación ambiental, con secciones adaptadas a diferentes niveles educativos. Además, se ha renovado recientemente para incluir nuevos macro temas y una sección para el nivel educativo superior.
Objetivo	El objetivo principal de la iniciativa es promover la educación ambiental en México, especialmente desde la infancia, ofreciendo información verificada y actualizada sobre temas relevantes de ecología y cuidado del medioambiente.
Herramientas y Recursos	La plataforma utiliza herramientas en línea para ofrecer información educativa, así como la emisión de certificados de participación para quienes completen el estudio de los macro temas y aprueben satisfactoriamente su examen de conocimientos.
Canales de Comunicación	La iniciativa se ha dado a conocer a través de entrevistas en programas de radio y podcasts, así como a través de artículos en línea en sitios web de noticias.

Indicadores de Éxito	<p>El éxito de la iniciativa se ha medido a través del alcance de la plataforma, la actualización constante de la información, la retroalimentación de los usuarios y la emisión de certificados de participación.</p>
Impacto y Alcance	<p>La plataforma ha tenido un impacto significativo al ofrecer información actualizada y verificada sobre educación ambiental a docentes y el público en general en México. Además, ha sido renovada recientemente para ampliar su alcance a un nivel educativo superior.</p>
Lecciones Aprendidas	<p>Se ha aprendido la importancia de ofrecer información verificada y actualizada sobre temas relevantes de ecología y cuidado del medioambiente, así como la necesidad de adaptar la plataforma a diferentes niveles educativos.</p>
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	<p>Las estrategias utilizadas para el desarrollo y la promoción de la plataforma podrían ser replicadas o adaptadas en otros contextos educativos, especialmente aquellos que buscan ofrecer información actualizada y verificada sobre educación ambiental.</p>
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	<p>https://educa_verde.ecoce.mx/</p>

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	BB&R
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Eco-Schools
Descripción Breve	Eco-Schools es un programa global de escuelas sostenibles que involucra a los estudiantes en el aprendizaje basado en la acción para promover la conciencia y la acción ambiental.
Proceso	El proyecto implica siete pasos simples que pueden adaptarse a cualquier entorno escolar, presupuesto y escala de tiempo. Incluye la creación de un Comité Ecológico, la realización de una revisión ambiental y el diseño y ejecución de un plan de acción para proyectos ecológicos.
Objetivo	El objetivo del programa es hacer que las escuelas sean más sostenibles, aumentar el aprendizaje ambiental y beneficiar a la comunidad.
Herramientas y Recursos	El programa no especifica herramientas o recursos particulares, pero se centra en la participación activa de los estudiantes y en la integración del trabajo ambiental con el plan de estudios.
Canales de Comunicación	Los canales de comunicación utilizados incluyen redes sociales, sitios web y medios tradicionales para dar a conocer la iniciativa.
Indicadores de Éxito	El éxito del programa se mide a través de la implementación de los siete pasos, la integración del trabajo ambiental en el plan de estudios y el impacto en la comunidad escolar.
Impacto y Alcance	El programa tiene un alcance global, con presencia en más de 50 países, y busca impactar a las escuelas a nivel local, nacional e internacional.

<p>Lecciones Aprendidas</p>	<p>El programa destaca la importancia de la participación estudiantil, la integración curricular y el compromiso a largo plazo como lecciones aprendidas. Estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros contextos Escolares.</p>
<p>¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?</p>	<p>La importancia de la participación estudiantil, la integración curricular y el compromiso a largo plazo. Estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos escolares, ya que el programa se basa en un enfoque participativo, la integración del trabajo ambiental con el plan de estudios y la participación activa de la comunidad escolar.</p>
<p>Otros Aspectos Relevantes</p>	<p>Eco-Schools es un programa gratuito y de fácil implementación, que fomenta la participación estudiantil y los resultados prácticos en la conciencia y acción ambiental.</p>
<p>Enlace a la página web o redes sociales del proyecto</p>	<p>https://www.ecoschools.global/</p>

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	Profesores de la asignatura de Tecnología y dirigido por la Fundación Cotec.
Nombre del Proyecto o Iniciativa	InnoEscuela
Descripción Breve	Innoescuela es una iniciativa enfocada en la Escuela Secundaria, que aúna formación y educación con innovación y emprendimiento, guiado a través del trabajo en equipo y el aprendizaje basado en proyectos. Ofrece un sistema para que el alumnado se organice en equipo o empresa innovadora. Una vez juntos, tienen que pensar una idea innovadora que les convenza (algo que facilite la vida a los mayores, desarrollar un objeto que haga más sencillo hacer ciertas actividades, etc.). Cuando tienen la idea diseñada, han de llevarla a la práctica y construirla.
Proceso	Al principio, la idea de trabajar en el aula como una empresa innovadora podía parecer complicada. Sin embargo, pronto se vieron todas las ventajas que esta nueva iniciativa planteaba en educación.
Objetivo	<ul style="list-style-type: none"> • Innovar tecnológicamente. • Enfocar al alumnado social y empresarialmente hacia la innovación. • Mostrar la forma en que las empresas realizan sus proyectos de innovación.

Herramientas y Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Talleres didácticos • Trabajo en equipo online • Creación de documentos ofimáticos • Blogs de publicación del equipo • Entorno bilingüe con actividades CLIL: acceso en castellano e inglés • Lugares de encuentro: El foro • Herramientas Web 2.0: Wikis, Flashcards, Timelines • Moodle • Comunicación de equipo
Canales de Comunicación	<p>Página Web del Ministerio de Industria, Comercio y Turismo (Gobierno de España).</p>
Indicadores de Éxito	<p>A través de las ponderaciones de etapa de Innoescuela, según los criterios y métodos de evaluación propuestos, así como las rúbricas empleadas para la evaluación de competencias básicas se llegó a la conclusión de que a través de esta iniciativa los alumnos desarrollaban sus habilidades y destrezas fomentando tanto la innovación como el espíritu emprendedor.</p> <p>A través de Innoescuela se les anima a dirigir la acción empresarial hacia la investigación y el desarrollo de productos innovadores, el empleo de tecnologías modernas, la planificación de un plan de negocio para afrontar la fabricación en serie de su dispositivo innovador y la profundización en el conocimiento de herramientas informáticas.</p>
Impacto y Alcance	<p>El impacto de esta nueva iniciativa ha sido muy positivo y tiene alcance a nivel nacional, aunque por el momento no está implantada en todas las escuelas de Secundaria.</p>
Lecciones Aprendidas	<p>Además de la importancia de la innovación digital en las aulas, se debe tener en cuenta también la necesidad de inculcar un espíritu emprendedor en los adolescentes que les motive y anime a tomar iniciativas y decisiones emprendedoras.</p> <p>Cabe destacar que Innoescuela cumple con ambas expectativas.</p>

<p>¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?</p>	<p>Innoescuela puede ser adaptada en diferentes proyectos o contextos de la vida, dada su relevancia en innovación tecnológica. De ahí la importancia que Innoescuela tiene para preparar a los jóvenes en la acción empresarial.</p>
<p>Otros Aspectos Relevantes</p>	<p>Otro aspecto imprescindible a tener en cuenta, además del emprendimiento digital, es el emprendimiento social y verde en la educación y formación profesional.</p>
<p>Enlace a la página web o redes sociales del proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.oepm.es/ca/formacion/cursosyformacion/ensenianza-en-secundaria/programaInnoEscuela/ • https://www.oepm.es/ca/formacion/cursosyformacion/ensenianza-en-secundaria/programaInnoEscuela/ • http://62.204.201.217/innoescuela/profes.html • https://www.gradomania.com/noticias_universitarias/in_novar-en-la-escuela-con-innoescuela-org-3334.html

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	Profesorado de Educación Primaria
Nombre del Proyecto o Iniciativa	EME (Emprender en Mi Escuela)
Descripción Breve	<p>Esta iniciativa lleva el emprendimiento social, verde y digital a las aulas con el fin de acercar a los alumnos/as de Educación Primaria a la posibilidad de poner en marcha su propio negocio teniendo a su disposición ordenadores para cualquier consulta.</p> <p>“Emprender en mi Escuela” es un Proyecto dirigido a niños y niñas entre 10 y 12 años que acaban vendiendo sus productos en mercados de su localidad. Los beneficios se destinan a ONG’s y actividades de interés para el alumnado.</p>
Proceso	El proceso hasta llegar al éxito ha sido algo difícil, pues los niños y niñas de edades tan tempranas no estaban acostumbrados/as a este tipo de metodología.
Objetivo	<p>Contribuir al desarrollo de las ocho competencias básicas definidas en el currículum escolar, incluido en ellas el espíritu emprendedor.</p> <p>Adquirir y desarrollar hábitos de comportamiento autónomo en relación con el trabajo y orientados a las relaciones interpersonales.</p> <p>Iniciar al alumnado en la identificación y conocimiento de los elementos y principios básicos de la puesta en marcha de un proyecto.</p>

Herramientas y Recursos	<p>Los productos elaborados por ellos mismos (manualidades, semilleros, etc.). Además, simulan la realización de los trámites que realiza cualquier empresa real (elaboración de estatutos, solicitud del CIF, de la licencia de apertura y de los préstamos a entidades bancarias) utilizando para ello los ordenadores.</p>
Canales de Comunicación	<p>El Proyecto EME cuenta ya con varias páginas web donde poder visualizar la metodología empleada y sus objetivos a alcanzar.</p>
Indicadores de Éxito	<p>Este proyecto surgió en Asturias y, 14 años después, sigue poniéndose en práctica en los centros educativos de Educación Primaria.</p> <p>El éxito de la iniciativa se ve reflejado en el alcance de ciertos contenidos académicos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Descubrir sus capacidades personales • Generar ideas de negocio • Trabajar técnicas de fabricación • Trabajar en la economía de la empresa • Trabajar todo lo relacionado con la imagen corporativa de la empresa y contenidos relacionados con la venta de productos Utilizar las TICs
Impacto y Alcance	<p>El Proyecto EME ha tenido un gran impacto a nivel nacional, pues hasta ahora se han beneficiado de este Proyecto 2.605 centros españoles. Además, cuenta con 59 centros internacionales que se han sumado a esta novedosa iniciativa.</p>
Lecciones Aprendidas	<p>El proyecto favorece el desarrollo de competencias asociadas a la comunicación, el análisis del entorno físico, la creación y la convivencia.</p>

<p>¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?</p>	<p>Estas estrategias empleadas podrían ser adaptadas a otros contextos educativos dada la transversalidad y aprendizaje continuo del proyecto EME.</p>
<p>Otros Aspectos Relevantes</p>	<p>Es relevante que los niños se involucren en pequeñas acciones empresariales desde pequeños para que se familiaricen con las aptitudes propias del ámbito emprendedor. Del mismo modo, los niños y niñas toman contacto hacia un emprendimiento social, verde y digital.</p>
<p>Enlace a la página web o redes sociales del proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.lapalmaemprende.es/una-empresa-en-miescuela-eme/ • https://www.autonomosyemprend20180829162955017459edor.es/articulo/actualidad/proyecto-eme-lleva-emprendimiento-aulas/.html

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	Gurises Unidos
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Plasticoin
Descripción Breve	Plasticoin es la moneda virtual ecológica uruguaya que le da valor a los residuos plásticos.
Proceso	Una vez que tuvieron la idea desarrollada, se presentaron a diferentes fondos de financiación y fueron seleccionados por la Agencia Nacional de Desarrollo (ANDE), en donde estuvieron seis meses atravesando diferentes pruebas de evaluación. A fines de 2019 quedaron seleccionados y se les otorgó USD 5.000 para validar la idea. Finalmente, el 5 de enero del 2020 el proyecto, Plasticoin, fue lanzado.
Objetivo	El objetivo de este emprendimiento es fomentar cambios en el tratamiento irresponsable que le damos a nuestros desechos plásticos en el día a día, educando y recompensando en el proceso. Busca mitigar los efectos del uso desmedido de productos plásticos es responsabilidad de todos .
Herramientas y Recursos	Se cuenta con Centros de Acopio donde personas de la comunidad a través de los incentivos y estímulos como agente concentrador de residuos plásticos, mitigando su acumulación en el medio ambiente y estimulando su recolección y limpieza.
Canales de Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.facebook.com/Plasticoin • https://www.instagram.com/plasticoin.uy/ • https://www.youtube.com/channel/UCg0K73K9a9VWUmxWDiJXAkW

Indicadores de Éxito	Plasticoin tiene 8480 usuarios a través de una sinergia entre empresas, los Centros de Acopio y con una logística organizada, propone una gestión completa, desde que el residuo es generado hasta su posterior reciclaje.
Impacto y Alcance	<ul style="list-style-type: none"> • 8480 Usuarios registrados • 85.193 kg Plásticos recolectados • 2758 Beneficios emitidos
Lecciones Aprendidas	La economía circular en Uruguay es posible. Los residuos plásticos tienen un valor y la economía circular en Uruguay es posible.
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	Es un emprendimiento de triple impacto fácil de adaptar a otros contextos que busca generar no solo beneficios económicos sino también crear valor social y ambiental para la comunidad donde se asientan. Genera alianza con empresas responsables creando una plataforma virtual de beneficios, y a pertenecer a un nuevo modelo de exposición publicitaria, con un impacto social y ambiental positivo para la comunidad.
Otros Aspectos Relevantes	Es un proyecto de Economía Circular apoyado por la Agencia Nacional de Desarrollo (ANDE). Generamos una moneda virtual ecológica que le da valor de cambio a los residuos plásticos para estimular su limpieza, clasificación y entrega en nuestros Centros de Acopio.
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Plasticoin • Cómo funciona Plasticoin

Días: MARTES 16 ENE
Horarios: 13:00 a 17:00 hs

Días: Sábados 13 y 27
Horarios: 10:00 a 13:00

Días: TODOS LOS SABADOS
Horarios: 10:00 a 14:00

[Ver más](#)



PLASTICOIN
EL VALOR DE REICLAR



info@plasticoin.com.uy

+598 92 115 940

Uruguay

© 2024 Plasticoin | Términos y Condiciones | Diseñado por [wrtual](#)

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	Gurises Unidos
Nombre del Proyecto o Iniciativa	REPAPEL
Descripción Breve	Asociación civil dedicada a la Educación Ambiental y la Economía Circular en Uruguay. Promovemos sistemas de gestión de materiales reciclables a empresas, organizaciones y centros educativos.
Proceso	Desde hace 20 años trabaja promoviendo la Educación Ambiental como principal motor para aportar a la construcción de una sociedad más justa y comprometida con su entorno presente y futuro.
Objetivo	Promovemos sistemas de gestión de materiales reciclables a empresas, organizaciones y centros educativos.
Herramientas y Recursos	Trabajan con escuelas públicas, jardines y otros centros educativos Clasifican el papel de desecho para su posterior reciclaje y reciben a cambio útiles de papel reciclado y programas de educación ambiental. También integran vecinas o vecinos de la comunidad #tupapelpuedeserutil ¡para las niñas y niños de la escuela pública!
Canales de Comunicación	Web, Instagram repapeluy/facebook repapel

Indicadores de Éxito	<p>Anualmente logra recuperar más de 750.000 kg de papel, entre otros residuos, que son reciclados y transformados en útiles de papel y plástico que vuelven a los centros educativos donde desarrollamos diversos programas de Educación Ambiental .</p>
Impacto y Alcance	<p>Reporte 2023 https://repapel.org/2023/12/27/el-ambienteque-queremos/</p>
Lecciones Aprendidas	<p>Economía Circular en Uruguay es posible</p>
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	<p>Si la propuesta es fácilmente adaptable a otros contextos. En los últimos años surgieron réplicas del proyecto asesoradas desde Montevideo en México, Venezuela y España.</p>
Otros Aspectos Relevantes	<ul style="list-style-type: none"> • Premio Nacional de Ambiente «Uruguay Natural» categoría Comunidades (2021) • Los proyectos «Mi Escuela Clasifica» y «Clasificación y reciclaje de papel en la escuela» fueron seleccionados entre los 500 mejores proyectos sustentables de Latinoamérica por los Premios • Latinoamérica Verde (2020). • Primer Premio de Economía Circular en Uruguay en la categoría Comunidades. Ande Uruguay y Page Uruguay (2019). • Ciudadano de Oro (2009). • “Declaración de Interés Ministerial” de parte de los Ministerios de Educación y Cultura, Vivienda Ordenamiento Territorial y Medio Ambiente y Ministerio de Desarrollo Social. • Ganador del concurso regional de ideas innovadoras para la movilización de recursos otorgado por Ashoka. (2003).

	<ul style="list-style-type: none"> • “Best Practice to Improve the living Environment” por Dubai International Award y UN-Habitat. (2002).
<p>Enlace a la página web o redes sociales del proyecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://repapel.org/ • https://youtu.be/MG_JNXFQ484



GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	Universidad Americana
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Helios, ecobanco
Descripción Breve	El proyecto está basado en el surgimiento de neobancos ecológicos en Francia. Helios, un neobanco 100% digital, se destaca al ofrecer tarjetas de crédito hechas en un 80% de madera de cerezo y un 20% de plástico reciclado. Se compromete a financiar proyectos de transición ecológica y atraer clientes comprometidos con inversiones sostenibles.
Proceso	Helios, ha tenido éxito al introducir servicios financieros digitales y sostenibles. La apertura de cuentas en línea es rápida, sin papeleo físico, y se han comprometido a financiar proyectos centrados en la transición ecológica. Estrategias de marketing efectivas, como campañas de preinscripción exitosas, han contribuido al éxito. El respaldo de personalidades influyentes, como Elon Musk, también ha sido destacado. Aunque Helios fue el pionero, la competencia, como onlyone y Green-got, indica la creciente demanda en el sector. El enfoque innovador, la sostenibilidad y la aceptación del público han esenciales para su éxito.
Objetivo	Ofrecer servicios financieros sostenibles, atrayendo a ciudadanos interesados en la transición ecológica. Se centran en proyectos ecológicos, promueven la transparencia y operan de manera totalmente digital.

Herramientas y Recursos	Tecnología y operaciones financieras dándoles un nuevo enfoque.
Canales de Comunicación	Redes sociales, páginas web, medios publicitarios.
Indicadores de Éxito	Helios ya cuenta con 1,000 clientes activos desde su lanzamiento. Número de Preinscritos y Clientes Activos, Impacto en Proyectos Sostenibles, Participación en Redes Sociales, Evaluación de la Huella Ecológica, Inversiones Responsables, Reconocimientos y Apoyo de Figuras Relevantes, Crecimiento de la Competencia.
Impacto y Alcance	<p>La iniciativa de neobancos ecológicos en Francia ha tenido un impacto significativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enfoque Medioambiental: Contribuye a proyectos sostenibles y excluye inversiones perjudiciales para el medio ambiente. • Cambios en Consumo: Ha llevado a cambios en los patrones de consumo, promoviendo hábitos más sostenibles. • Reconocimiento Internacional: La inversión de Elon Musk sugiere reconocimiento a nivel internacional. • Expansión Global: Indica una posible expansión del concepto de neobancos ecológicos a nivel global. • Presencia en Medios Globales: La cobertura en medios internacionales destaca su visibilidad más allá de Francia. • Participación Global: La comunidad global respalda la iniciativa en redes sociales y otras plataformas. • Contribución a Objetivos Globales: Puede alinearse con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas. • Colaboraciones Internacionales: Asociaciones con instituciones internacionales indican impacto a nivel mundial.

<p>Lecciones Aprendidas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demanda Sostenible: Fuerte demanda de servicios financieros sostenibles. • Marketing Efectivo: Éxito inicial mediante boca a boca y estrategias digitales. • Innovación en Productos: Introducción de tarjetas sostenibles como innovación. Diversidad de Clientes: Atracción de clientes de diversas edades. • Competencia en Crecimiento: Aparición de nuevos neobancos ecológicos. • Inversionistas Importantes: Inversión de Elon Musk destaca el respaldo relevante. • Enfoque Comunitario: Creación de comunidad más allá de servicios financieros. Compromiso Ambiental: Compromiso claro de financiar proyectos ecológicos
<p>¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?</p>	<p>Sí, las estrategias exitosas de los neobancos ecológicos franceses pueden ser replicadas globalmente. La creciente conciencia ambiental y la demanda de opciones sostenibles son tendencias globales. La innovación en productos sostenibles, marketing efectivo en redes sociales, el compromiso comunitario, inversiones de figuras prominentes y enfoques intergeneracionales son principios transferibles que pueden adaptarse a diversos contextos.</p>
<p>Otros Aspectos Relevantes</p>	<p>Se han abordado todos los temas.</p>
<p>Enlace a la página web o redes sociales del proyecto</p>	<p>https://www.helios.do/</p>



Le compte de ceux qui s'engagent



Faites la différence à chaque paiement



Comme des milliers d'autres, mettez vos finances au service de la Planète

bank.green

Top 3 banques les plus éthiques 🇫🇷

97% ★★★★★

★★★★★ Simon
Enfin une banque qui fait avancer les choses dans le bon sens !

★★★★★ Alexandre
Confier votre argent à une banque éthique : l'action la plus importante que vous pouvez faire pour aider notre Planète. L'app est intuitive, efficace, rapide !

★★★★★ Géraldine
Simple comme bonjour, j'adore ! J'ai pu changer mes coordonnées bancaires avec une facilité déconcertante. Je pensais que ça allait être fastidieux et pas du tout ! Hâte de voir la suite !

Soutenez la protection de l'environnement dès le premier euro



GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	Universidad Americana
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Reconekto – Delivery de Frutas y Verduras
Descripción Breve	Reconekto es un servicio de entrega de alimentos semanal. Trabaja con productores para darle una salida a sus productos que son más difíciles de comercializar por razones estéticas y así reducir el desperdicio de alimento. Hace entregas de productos especiales a domicilio. Son diferentes en cuanto a forma y tamaño, pero igual de frescos, nutritivos y deliciosos.
Proceso	Son los fundadores de remango, cuya visión de luchar contra el desperdicio de alimentos en todo el mundo nos llevó a ganar el Hult Prize 2021. Lograron reducir el desperdicio del mango, pero sabemos que el problema es mucho más grande. Ahora se va por todo el sistema alimentario.
Objetivo	Luchar contra el desperdicio de alimentos en todo el mundo
Herramientas y Recursos	Los repartos semanales organizados por barrios. Los envases de reparto son biodegradables
Canales de Comunicación	WhatsApp: +595 991 538326 Sitio web: https://reconekto.com/ Email: info@remango.com.py Facebook: https://www.facebook.com/profile.php?id=100094151101801&locale=es_LA https://www.instagram.com/remangopy/ https://twitter.com/remango_py https://www.linkedin.com/company/remango/

Indicadores de Éxito	Aumento de Alimento Recuperados Aumento de número de familias beneficiadas Aumento de suscriptores
Impacto y Alcance	El aprovechamiento de las frutas y las verduras que no cumplen con los estándares tradicionales de los grandes comercios en cuanto a su color o forma. De momento, el impacto es local.
Lecciones Aprendidas	La lección aprendida es que las variaciones en cuanto a forma, tamaño y/o color; no deberían llevar al desperdicio de los alimentos. Que tengan una apariencia diferente no significa que no sirvan. El hecho de que una fruta o verdura no estéticamente perfecta o que se vea distinta no implica una pérdida de las propiedades nutritivas.
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	Puede ser replicada en cualquier país, dado que es amigable con el medio ambiente y es favorable con la economía familiar
Otros Aspectos Relevantes	Los suscriptores pueden hacer sus pedidos a través de la página y las entregas se hacen cada semana.
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	WhatsApp: +595 991 538326 Sitio web: https://reconekto.com/ Email: info@remango.com.py Facebook: https://www.facebook.com/profile.php?id=100094151101801&locale=es LA https://www.instagram.com/remangopy/ https://twitter.com/remango_py https://www.linkedin.com/company/remango/



reconekto

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	Universidad Católica de Córdoba
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Kilimo
Descripción Breve	Kilimo es una plataforma que usa imágenes satelitales y datos meteorológicos con el fin de generar mayor eficiencia en el uso del agua para la producción agrícola.
Proceso	Kilimo surge en el año 2014 en Córdoba, Argentina donde los cuatro dueños y CEO de la empresa se reúnen y deciden trabajar en tecnología para el agro, los primeros meses fueron de recorrer y conocer a distintos agricultores que les contarán sobre sus necesidades, a partir de este estudio deciden poner en marcha esta StartUp sobre la manera de usar eficientemente el recurso hídrico en cada uno de los campos de cultivo. Empezaron trabajando con algunos campos de Córdoba y otras provincias de Argentina, hasta llegar a expandirse a nivel internacional. El primer campo internacional al que llegan se encuentra en Chile, sobre la cuenca del Maipo; fue este proyecto en Chile y su gran resultado, el que los posiciona y hace conocidos en toda Latinoamérica. Hoy en día trabajan con agricultores de Argentina, Brasil, Chile, Uruguay, Perú, México y Estados Unidos. Han ganado premios internacionales y empresas como Microsoft, Intel y Google se han unido a la iniciativa.
Objetivo	Los objetivos de Kilimo son brindar soluciones a distintas necesidades del agro como: <ul style="list-style-type: none"> • Visualizar el estado hídrico de tus cultivos desde cualquier lugar y en cualquier momento. • Tomar las mejores decisiones de riego de manera segura y ajustadas a cada uno de tus sectores de riego.

	<ul style="list-style-type: none"> Lograr una mayor eficiencia en el uso de los recursos, optimizando el uso de agua y energía.
Herramientas y Recursos	<p>La plataforma combina información meteorológica, satelital y de campo para calcular la cantidad de agua que consume un cultivo por día y llevar un balance hídrico ajustado y actualizado de cada sector de riego. Con datos meteorológicos de estaciones climáticas abiertas cercanas al campo, Kilimo determina la evapotranspiración potencial (ET_o) de cada sector a regar. Esta información, se cruza con imágenes de NDVI -Índice de vegetación de diferencia normalizada, permitiendo establecer un coeficiente de cultivo (K_c) específico para cada sector de riego. Así se determina la evapotranspiración real (ET_c) de cada sector y, combinado con las características de suelo, se realizan recomendaciones precisas de cuándo y cuánto regar. Al determinar la evapotranspiración potencial (ET_o) actual y establecer un coeficiente de cultivo (K_c) específico, se puede calcular la demanda hídrica real (ET_c) de cada sector de riego. Esto, combinado con las características de suelo relevadas en el muestreo, y el seguimiento de un balance hídrico diario, permite generar recomendaciones de riego precisas y en función de datos.</p>
Canales de Comunicación	<p>Los canales de comunicación que han usado desde el inicio del proyecto han sido diversos, entre ellos encontramos las redes sociales, su sitio web, propagandas por radio, televisión y diario. A su vez han aprovechado el éxito del proyecto para dar a conocer el mismo a través de las entrevistas que les han realizado por distintos medios.</p>
Indicadores de Éxito	<p>El éxito de esta iniciativa se midió principalmente en el aumento en el corto plazo de agricultores que fueron suscribiéndose a la plataforma, por otro lado, cuando lograron desembarcar en distintos países limítrofes y luego pudieron expandirse a distintos países de Latinoamérica, a su vez han logrado premios y financiamiento internacional en los últimos años como el de DAVOS.</p>
Impacto y Alcance	<p>Kilimo monitorea en total más de 44 tipos cultivos en Latinoamérica y Estados Unidos y le permite también al productor que controle su plantación desde cualquier lugar</p>

	y en cualquier momento. Este proyecto permitió en el último año ahorrar 50.000 millones de agua.
Lecciones Aprendidas	Consideramos que las lecciones aprendidas de esta experiencia son: La importancia de conocer sobre lo que uno desea emprender, innovar en las distintas respuestas y soluciones que se le puede dar a un problema en particular, capitalizar el trabajo que se viene realizando desde diversas áreas en emprendimientos sociales, verdes y digitales.
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	Consideramos que es una estrategia original y ha demostrado tener éxito en corto plazo de tiempo por lo que creemos que puede ser adaptada en otros proyectos o replicada en otros contextos.
Otros Aspectos Relevantes	El modelo de negocio se basa en la venta de una suscripción por el servicio que, dependiendo del cultivo, puede ser semestral o anual. A su vez durante el 2023 estuvieron trabajando en algunos países el proyecto de Adaptación Climática donde busca impulsar proyectos de compensación de agua.
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	https://kilimo.com/

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	Universidad Católica de Córdoba
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Changüi
Descripción Breve	Changüi es un emprendimiento que fabrica mates sustentables a partir del polvo de la yerba mate. Desde el mate al packaging y todo lo que conforma el producto son elaborados con materiales lo más sustentable y amigable con el medio ambiente posible. Para empaquetar el producto se usan bolsas de ecommerce compostables, se utilizan pegamentos compostables, para que todo el emprendimiento tenga un círculo sustentable y basado en la economía circular.
Proceso	Esta StartUp comienza a funcionar en Mar del Plata, Argentina en el año 2021 de la mano de dos diseñadores industriales. Una vez realizado el estudio de mercado y haber estudiado los materiales que podían tener una segunda vida, comenzaron con la producción artesanal de estos mates, en la medida que fueron haciéndose conocidos, aumento la producción y la venta en distintos puntos del país de estos mates.
Objetivo	El objetivo de este proyecto es fomentar la economía circular a partir de los desperdicios de la yerba mate, bebida consumida por la gran mayoría de los argentinos.
Herramientas y Recursos	Este emprendimiento usa recursos que generalmente son desechados y buscan darle un valor agregado a ese desecho, es por esto que trabajan desde la economía circular.
Canales de Comunicación	Los canales de comunicación que han usado desde el inicio del proyecto han sido las redes sociales y su sitio web.

	El boca en boca al inicio del emprendimiento también les resultó de utilidad para hacerse conocidos.
Indicadores de Éxito	El mayor indicador de éxito ha sido el aumento de la producción y venta de estos mates. Iniciaron su emprendimiento en una ciudad y hoy venden a nivel nacional e internacional.
Impacto y Alcance	Esta iniciativa ha tenido un gran impacto a nivel nacional ya que usa el excedente del polvo de yerba mate que se desperdicia al momento de procesar la yerba, este polvo se desperdicia en un 65% por lo que darle un uso al mismo ha sido beneficioso para las empresas yerbateras ya que pueden vender este desecho para la producción del mate. A su vez es una iniciativa que ha crecido mucho desde que se originó ya que en dos años ha logrado llegar a los mercados internacionales.
Lecciones Aprendidas	Teniendo en cuenta la gran cantidad de desperdicios que generamos al consumir distintos tipos de productos, esta iniciativa nos ayuda a pensar que muchos de ellos pueden tener una segunda vida útil. Es necesario poner en agenda la economía circular y trabajar con distintas organizaciones, empresas y emprendimientos que trabajen desde la economía circular para potenciar estas propuestas.
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	Estas estrategias deben ser replicadas en distintos proyectos y contextos.
Otros Aspectos Relevantes	El emprendimiento busca ampliar la infraestructura y RRHH, a su vez empezaron a trabajar en el diseño de tazas con el desperdicio del café y elementos reciclados de las cafeterías. Están avanzando a su vez en la fabricación de vasos compostables para las cafeterías que ofrecen el servicio de take away.

Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	https://www.changui.com.ar/
---	---

2.2. Buenas Prácticas de Gamificación

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	ASPAYM CyL
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Robin Good
Descripción Breve	Robin Good es una distribuidora de productos alimentarios con conciencia social. Impulsan el empleo de personas con riesgo de exclusión y colaboran con multitud de proyectos del sector alimentario.
Proceso	Se ha empleado una herramienta metodológica específica e innovadora, diseñada a través de la gamificación virtual, que facilita el conocimiento sobre el emprendimiento social, para promover el aprendizaje y facilitar el acceso, generando competencias, habilidades y destrezas para apoyar ideas creativas que respondan a las nuevas necesidades originadas por la pandemia del Covid-19.
Objetivo	El objetivo de este proyecto es generar empleo para personas en riesgo de exclusión que pertenecen a colectivos que suelen estar afectados por el desempleo debido a la desconfianza.
Herramientas y Recursos	Mediante el crowdfunding consiguen recaudar fondos para diferentes campañas alimentarias.
Canales de Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Página web: https://robingood.es/ • Twitter: https://twitter.com/RobinGoodSelect • Instagram: http://instagram.com/robingoodoficial • Facebook: https://www.facebook.com/robingoodoficial • TikTok: https://tiktok.com/@robingoodoficial • YouTube: https://www.youtube.com/channel/UChY4LH_zvnl8_TNNEtXQGw

Indicadores de Éxito	El éxito de la iniciativa se mide mediante datos de empleo e impacto de las diferentes campañas que llevan a cabo.
Impacto y Alcance	Tiene un impacto a nivel nacional ya que coopera con otras empresas en las diferentes campañas. Esto hace que alcance un mayor impacto.
Lecciones Aprendidas	El crowdfunding y las acciones sociales producen un efecto muy grande en la sociedad consiguiendo, en este caso, que las personas en riesgo de exclusión puedan acceder a los empleos más fácilmente.
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	El crowdfunding es una estrategia muy buena a la hora de recaudar fondos para acciones sociales o que van a favor del medio ambiente.
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Página web: https://robingood.es/ • Twitter: https://twitter.com/RobinGoodSelect • Instagram: http://instagram.com/robingoodoficial • Facebook: https://www.facebook.com/robingoodoficial • TikTok: https://tiktok.com/@robingoodoficial • YouTube: https://www.youtube.com/channel/UChY4LH_zvnl8TNNEtXQGw

ROBINGOOD
ALIMENTOS CON ALMA

Nombre del socio	ASPAYM CyL
Nombre del Proyecto o Iniciativa	The Gamification of Employment II
Descripción Breve	The Gamification of Employment II es la segunda parte del proyecto con el mismo nombre. Ambos proyectos promueven la utilización de la metodología gamificada para la inclusión y promoción laboral de jóvenes con menos oportunidades.
Proceso	En esta segunda parte del proyecto, la gamificación virtual será la metodología utilizada. La creación de un ecosistema virtual de aprendizaje innovador es uno de los resultados del proyecto. En este caso, las competencias relacionadas con la informática y el manejo de las nuevas tecnologías serán las que adquieran los jóvenes. Para ello, se crea una plataforma virtual que incluye los contenidos relacionados con la materia y una evaluación por cada nivel que se gamifica. Asimismo, para la difusión de esta metodología y contenidos, y con el fin de que los trabajadores y educadores juveniles conozcan más sobre este tipo de educación no formal, se crea un manual virtual.
Objetivo	El objetivo principal de este proyecto se basa en la creación de una asociación de cooperación para promover la cooperación transnacional en el ámbito del trabajo con la población juvenil. El fin es desarrollar, probar y aplicar métodos innovadores que promuevan la recualificación y el perfeccionamiento de las competencias de los jóvenes para abordar la transformación digital, mediante el desarrollo de la preparación, la resiliencia y las capacidades digitales.
Herramientas y Recursos	El recurso principal que se utilizó fue la Gamificación, mediante la cual desarrollaron diferentes juegos en relación con la temática principal para promover el aprendizaje.

Canales de Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Página web: https://www.gamificationofemployment.eu/goe2/es/ini cio-espanol/ • Instagram: https://www.instagram.com/the_gamificationproject/ • Facebook: https://www.facebook.com/gameandemploymentII/
Indicadores de Éxito	<p>El éxito de la iniciativa se midió mediante testimonios de los participantes que estuvieron durante el proyecto y probaron los resultados finales:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=pymyNYTdyA</p>
Impacto y Alcance	<p>Al trabajar con socios de otros países, el proyecto ha tenido un alcance internacional entre España, Portugal, Italia y Rumanía.</p>
Lecciones Aprendidas	<p>La Gamificación es una metodología excepcional en la educación de los jóvenes haciendo que los contenidos sean más atractivos y fáciles de comprender.</p>
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	<p>La Gamificación es un recurso esencial que se debe aplicar a muchos ámbitos para favorecer el aprendizaje de las personas.</p>
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Página web: https://www.gamificationofemployment.eu/goe2/es/ini cio-espanol/ • Instagram: https://www.instagram.com/the_gamificationproject/ • Facebook: https://www.facebook.com/gameandemploymentII/



The Gamification of Employment II

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	BB&R
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Classcraft
Descripción Breve	Classcraft es una plataforma en línea y basada en aplicaciones que utiliza la gamificación para fomentar el comportamiento positivo y el aprendizaje en el aula. Con un tema de juego de rol (RPG), los estudiantes asumen roles de avatares con poderes especiales que ganan o pierden experiencia, piezas de oro, cristales y puntos de salud según su desempeño en tareas, misiones, batallas y más. Los profesores configuran juegos y gestionan a los estudiantes a través de un panel de control.
Proceso	El proyecto ha evolucionado para integrar fácilmente las actividades diarias en el aula, fomentando el trabajo en equipo y la colaboración, al tiempo que brinda a los estudiantes comentarios instantáneos sobre habilidades blandas.
Objetivo	El objetivo de Classcraft es hacer que la experiencia escolar sea más divertida, efectiva y significativa para estudiantes y educadores, al tiempo que fomenta un enfoque positivo hacia el comportamiento que inspira a los educadores y motiva a los estudiantes.
Herramientas y Recursos	Classcraft ofrece una variedad de herramientas, incluida una plataforma de aprendizaje en línea, Quests, que permite a los profesores utilizar mapas interactivos como planes de lecciones con múltiples puntos que representan objetivos de aprendizaje, actividades y recursos.
Canales de Comunicación	La iniciativa se da a conocer a través de su sitio web, redes sociales, como Twitter y YouTube, y su aplicación móvil.

Indicadores de Éxito	<p>El éxito de Classcraft se mide por su impacto en la gestión del aula, el aprendizaje social y emocional, el rendimiento académico, la asistencia y las tasas de suspensión.</p>
Impacto y Alcance	<p>Classcraft ha tenido un impacto significativo en la gestión del aula, el aprendizaje social y emocional, el rendimiento académico, la asistencia y las tasas de suspensión. Su alcance es internacional, ya que se utiliza en aulas de todo el mundo.</p>
Lecciones Aprendidas	<p>Se ha aprendido que la gamificación puede ser una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo.</p>
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	<p>Su enfoque en la gamificación y la participación estudiantil puede ser aplicado en diversas áreas educativas para mejorar la motivación y el compromiso de los estudiantes.</p>
Otros Aspectos Relevantes	<p>Classcraft es una plataforma versátil que ha demostrado ser efectiva para motivar a los estudiantes y fomentar un ambiente de aprendizaje positivo y colaborativo.</p>
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	<p>https://www.classcraft.com/</p>

Nombre del socio	BB&R
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Prodigy
Descripción Breve	Prodigy es un juego en línea que utiliza mecánicas de juego de rol para motivar a los estudiantes a resolver problemas matemáticos y avanzar en el juego.
Proceso	El juego ofrece práctica adaptativa de matemáticas dentro de un entorno de aprendizaje basado en juegos. Permite a los estudiantes explorar un mundo de fantasía, completar misiones y luchar contra amigos para ganar recompensas, todo mientras responden preguntas de matemáticas.
Objetivo	El objetivo del juego es hacer que el aprendizaje de las matemáticas sea divertido y motivador, ayudando a los estudiantes a construir una mentalidad de crecimiento y aumentar su confianza en las matemáticas.
Herramientas y Recursos	El juego no especifica herramientas o recursos particulares, pero ofrece contenido educativo en el juego de forma gratuita y proporciona herramientas para maestros y padres para apoyar el aprendizaje en clase y en casa.
Canales de Comunicación	El juego se comunica a través de su plataforma web y está disponible de forma gratuita para su uso educativo.

Indicadores de Éxito	<p>El éxito del juego se mide por la participación de los estudiantes, su progreso en matemáticas y la retroalimentación positiva de maestros y padres.</p>
Impacto y Alcance	<p>El juego tiene un alcance internacional y se utiliza en escuelas de todo el mundo para apoyar la enseñanza de las matemáticas de forma divertida y efectiva.</p>
Lecciones Aprendidas	<p>El juego ha demostrado que las mecánicas de juego de rol pueden ser efectivas para motivar a los estudiantes en el aprendizaje de las matemáticas, lo que sugiere que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros contextos educativos.</p>
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	<p>Si, ya que El enfoque de integrar el aprendizaje en un entorno de juego atractivo ha demostrado ser efectivo para motivar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje de las matemáticas sea más divertido.</p>
Otros Aspectos Relevantes	<p>Prodigy es un juego web gratuito y seguro que ofrece una forma innovadora de enseñar matemáticas a los estudiantes, integrando el aprendizaje en un entorno de juego atractivo.</p>
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	<p>https://www.prodigygame.com/main/en/prodigy-math/</p>

Nombre del socio	El equipo de diseño de Geniallyly está formado por un grupo de personas muy diferentes entre sí, pero que comparten los mismos gustos, pues en su mayoría llevan toda la vida dedicándose al arte.
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Genially
Descripción Breve	Esta herramienta permite crear presentaciones, infografías, gamificaciones, imágenes interactivas y más contenidos interactivos de manera fácil y rápida, y puede ser de uso individual o en grupo. El alumnado puede crear y diseñar sus propios trabajos personalizándolos de una forma más interactiva, a la vez que lúdica. De esta manera, ponen en práctica la teoría aprendida propiciando así un mayor rendimiento en los estudios.
Proceso	La iniciativa ha logrado alcanzar el éxito tras pasar un largo proceso de mejoras en las plantillas de gamificación que ofrece Genially.
Objetivo	En el ámbito educativo, los principales objetivos son: <ul style="list-style-type: none"> • Gamificar y dinamizar las clases. • Captar la atención de los estudiantes. • Adaptar y personalizar los contenidos educativos. • Crear materiales didácticos variados y atractivos. • Transmitir información de forma memorable e impactante.
Herramientas y Recursos	Cabe destacar el uso de animaciones y transiciones, así como la interactividad y personalización.
Canales de Comunicación	Se dio a conocer a través de redes sociales y páginas web principalmente.

Indicadores de Éxito	Genially ha obtenido numerosos premios y reconocimientos en el ámbito de la innovación educativa. Su versatilidad y capacidad para transformar la enseñanza han sido ampliamente reconocidas por la comunidad educativa en diferentes partes del mundo.
Impacto y Alcance	Esta iniciativa ha alcanzado el éxito a nivel internacional. Centros educativos, empresas y organizaciones de todo el mundo ya lo utilizan.
Lecciones Aprendidas	Genially es una gamificación empleada en el aula que permite crear un vínculo lúdico de compromiso entre el alumno y el proceso educativo/contenido que se está impartiendo.
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	Genially puede enfocarse tanto al ámbito educativo como al ámbito laboral, por lo tanto, podría replicarse en diferentes proyectos.
Otros Aspectos Relevantes	Cada vez vemos más la importancia que tiene la gamificación en las aulas para optimizar los resultados de la enseñanza.
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	https://genial.ly/es/quienes-somos/ https://estilosdeaprendizaje.org/genially-comoherramienta-para-la-docencia/



<p>Nombre del socio</p>	<p>Compañía apoyada por Softbank, Disney y Microsoft. Cabe mencionar a Louisa Rosenheck como Directora Pedagógica en Kahoot! Group.</p>
<p>Nombre del Proyecto o Iniciativa</p>	<p>Kahoot!</p>
<p>Descripción Breve</p>	<p>Se trata de una plataforma educativa en la que los profesores/as pueden crear cuestionarios, encuestas y debates para los alumnos/as, lo que hace que el aprendizaje sea más atractivo y participativo. Se puede adaptar a diferentes niveles de conocimientos y edades. Así pues, la gamificación es una de las claves del éxito del kahoot. Cada uno tiene que seleccionar la respuesta correcta. Automáticamente se obtienen los resultados del ejercicio a través de unos gráficos que muestran los errores y los aciertos de los estudiantes, que pueden ver qué fallos han cometido para mejorar. El profesor explica brevemente para justificar cuál es la respuesta correcta .</p>
<p>Proceso</p>	<p>Durante la pandemia, como resultado de los cierres en escuelas, distanciamiento social y los cambios en los modelos de aprendizaje de todo el mundo, ¡el uso de herramientas digitales como Kahoot! se popularizó. Tal fue su impacto global que ya está disponible en más de 11 idiomas.</p>

<p>Objetivo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Estimular el aprendizaje creando una atmósfera de competencia sana y motivadora que ayude al alumnado a aprender. • Evaluar al alumnado de una forma más lúdica. • Permitir al profesorado personalizar los juegos y las preguntas según las necesidades y objetivos de cada clase.
<p>Herramientas y Recursos</p>	<p>Plataforma Kahoot!, Internet, cualquier dispositivo electrónico como puede ser: Chromebook, Tablet, móvil, ordenador...así como un proyector donde poder ver reflejados los juegos y gráficos con las puntuaciones obtenidas.</p>
<p>Canales de Comunicación</p>	<p>A través de redes sociales y páginas web.</p>
<p>Indicadores de Éxito</p>	<p>En particular, en el Centro de Formación Profesional San Juan Bosco, podemos asegurar que los resultados obtenidos en las calificaciones mejoraron notablemente debido a una mayor motivación del alumnado por el aprendizaje.</p>
<p>Impacto y Alcance</p>	<p>Esta plataforma global de aprendizaje ha tenido un gran impacto a nivel internacional, donde numerosos países lo utilizan para fomentar la gamificación en educación.</p>
<p>Lecciones Aprendidas</p>	<p>Kahoot! es un ejemplo más de por qué la gamificación está cobrando cada vez mayor importancia en educación. Mediante la gamificación se combina la teoría y la práctica, incrementando la motivación y atención del alumnado.</p>
<p>¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?</p>	<p>Además del ámbito de la educación, también puede emplearse para empresas, familias y grupos sociales.</p>

Otros Aspectos Relevantes	Los alumnos pueden jugar individualmente o en grupo, lo que fomenta la colaboración y el trabajo en equipo. De esta manera, la experiencia se convierte en emocionante y divertida.
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	https://kahoot.com/



GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	Gurises Unidos.
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Ceibal Wordwall
Descripción Breve	Wordwall, es una herramienta en línea que permite crear juegos educativos interactivos para los estudiantes con un plan básico gratuito para docentes.
Proceso	Esta herramienta digital que promueve Plan Ceibal ha generado gran impacto en las aulas de clase, donde los docentes pueden crear juegos interactivos para sus alumnos. No se pudo acceder a datos cuantificados del impacto de esta herramienta en las aulas uruguayas.
Objetivo	El uso de herramientas para gamificación en el aula puede ser una opción valiosa para los educadores que deseen enriquecer sus prácticas docentes, fomentar el entusiasmo por el aprendizaje y mejorar el rendimiento académico de sus estudiantes.
Herramientas y Recursos	Al ser una herramienta digital de uso libre, tiene gran impacto en los docentes que necesitan desarrollar nuevas estrategias de intervención con sus alumnos. Tiene un manual de cómo ser usuario y comenzar a trabajar en plantillas de juegos.
Canales de Comunicación	Página Web.

<p>Indicadores de Éxito</p>	<p>La gamificación en el aula es una estrategia educativa que ha demostrado ser efectiva para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.</p> <p>La incorporación de herramientas de gamificación en el aula no solo hace que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea más entretenido, sino que también...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomenta la participación activa de los alumnos, • Desarrolla habilidades sociales, • Mejora la retención de conocimientos y • Promueve el trabajo en equipo.
<p>Impacto y Alcance</p>	<p>No se encontró información acerca del impacto de esta herramienta en las prácticas educativas.</p>
<p>Lecciones Aprendidas</p>	<p>Genera en los estudiantes motivación y mejora el nivel de comprensión del tema trabajado, dado que se realiza desde un videojuego interactivo. En este sentido, dado la versatilidad de la herramienta se puede trabajar diferentes plantillas en función de la necesidad del docente o educador.</p>
<p>¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?</p>	<p>Sin lugar a dudas esta herramienta puede ser replicada en cualquier parte del mundo, adaptándose fácilmente a la necesidad del usuario.</p>
<p>Otros Aspectos Relevantes</p>	<p>Los juegos que ofrece Wordwall son fácilmente comprensibles para su utilización y adaptación a diferentes temáticas.</p>
<p>Enlace a la página web o redes sociales del proyecto</p>	<p>https://rea.ceibal.edu.uy/elp/gamificacion/wordwall.html</p>

2. Una vez creado el usuario al ingresar en la primera página si nos desplazamos hacia abajo encontramos una tabla con las actividades disponibles a crear y si cliqueamos en ellas se abre una nueva página con ejemplos.

Conozca más sobre nuestras plantillas

Seleccione una plantilla para conocer más



Crear un juego:

Clic en el botón "Crear actividad" en la parte superior de la página. Seguir los siguientes pasos:

Ejemplo 2

Realizado para estudiantes de 1er. año

Se trabajará:

- Reconocimiento de componentes externos de un Pc

0:07



Ejemplo 1

Ejercicio propuesto para grupo de adultos.

Se trabajará:

- Práctica en la utilización del mouse y cursores.
- Reconocimiento de tipos de archivos.



GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America


Nombre del socio	Gurises Unidos
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Creática
Descripción Breve	Creática es una Institución Educativa que trabaja para investigar, analizar y difundir las posibilidades que las ayudas técnicas y tecnológicas ofrecen a las personas en situación de discapacidad, en los ámbitos de la salud, la educación y los servicios sociales.
Proceso	Creática nace en el año 2008 como representante de Fundación FREE de España y actúa como agente multiplicador de las investigaciones y acciones que la Fundación lleva adelante, contando con su apoyo académico a través de la participación del Prof. Dr. Rafael Sánchez Montoya, docente de la Universidad de Cádiz España, como Asesor de Proyectos.
Objetivo	Facilitar con recursos tecnológicos la inclusión educativa y social de personas en situación de discapacidad.
Herramientas y Recursos	Abordaje de reeducación integral: Esta modalidad de intervención se lleva adelante, una vez que el usuario y su grupo de apoyo realizan un uso adecuado de la tecnología incorporada en el abordaje inicial de "Tecnología para la inclusión". Generalmente este tipo de abordaje se ofrece luego de haber transitado anteriormente por la intervención tecnológica. En esta modalidad se trabaja con profesionales de diferentes disciplinas, dependiendo de las necesidades del usuario. Estos tratamientos tienen como objetivo continuar desarrollando habilidades y mejorar la calidad de vida de las personas, garantizando que en dichos

	tratamientos se continúen aplicando las herramientas tecnológicas que utiliza el usuario.
Canales de Comunicación	Mail, WhatsApp, Web, instagram, facebook.
Indicadores de Éxito	Creática participa del movimiento mundial de Sociedad Inclusiva, que tiene como primer fundamento ideológico la Declaración Universal de los Derechos Humanos y que esta organización concreta, en cuanto al uso de las nuevas tecnologías, en la filosofía no excluyente que subyace en las directrices del Programa de Acción Mundial para las Personas con Discapacidad de las Naciones Unidas y las diferentes declaraciones de la UNESCO.
Impacto y Alcance	A nivel nacional, la organización brinda cursos y capacitaciones a profesionales, al mismo tiempo trabaja en formato taller con niños, niñas, adolescentes jóvenes y adultos que están en situación de discapacidad, buscando alternativas creativas para derribar las barreras existentes en nuestras sociedades
Lecciones Aprendidas	Estamos convencidos que, en muchos casos, utilizar la tecnología, con una metodología adecuada, permite a las personas en situación de discapacidad mejorar sus competencias, es decir, transitar el camino “desde la deficiencia hacia la competencia”.
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	Sin lugar a dudas este proyecto puede ser replicado, así como se ha replicado aquí en Uruguay. Es importante que puedan adaptarse en función de las necesidades de la población objetivo


<p>Otros Aspectos Relevantes</p>	<p>Este instituto al especializarse en el uso de la tecnología para vencer barreras, tiene como desafío constante investigar, conocer e indagar acerca de nuevos avances tecnológicos.</p> <p>La institución trabaja desde un formato de abordaje tecnológico en una sesión semanal de una hora de duración con cada uno de los participantes.</p>
<p>Enlace a la página web o redes sociales del proyecto</p>	<p>https://www.creatica.uy/</p>

Instituto Creática


Formación profesional




Comunicación Aumentativa
[Inscríbete ahora!](#) →



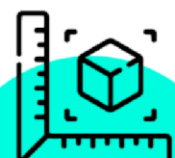
Experto en Tic y Discapacidad
[Inscríbete ahora!](#) →




Accesibilidad Cognitiva
[Proximamente](#) →




¡Momento de crear!
[Proximamente](#) →




Capacitaciones a medida →




Clases Online



Prácticas



Talleres



Foros

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	Universidad Americana
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Plataforma Maitei
Descripción Breve	El Proyecto Maitei fue realizado por un equipo de docentes y estudiantes investigadores de la Universidad Nacional de Itapúa (UNI) con el apoyo del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) a través del Programa PROCENCIA. Desarrolla una plataforma virtual abierta, con recursos y herramientas web para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua guaraní en línea.
Proceso	El proyecto fue financiado en el año 2021 por el Conacyt y desde esa fecha fue creada la plataforma que se encuentra vigente a hoy día. Es bastante nueva que aún no se puede medir su éxito.
Objetivo	El desarrollo de la plataforma Maitei, (2021) para el aprendizaje de la lengua guaraní responde tanto a políticas nacionales de preservación de lenguas, en este caso de la lengua guaraní cuyo estatus se ha ido fortaleciendo en los últimos años como así también por parte de organismos internacionales como la ONU, (2021) que a través de los objetivos de desarrollo Sostenibles de brindar educación de calidad a la población de los países miembros. Entre los objetivos del proyecto se encuentran: Desarrollar los capítulos y secciones digitales a incluir en la aplicación multimedia; y desarrollar aplicaciones virtuales para el acceso a los contenidos digitales a ser incluidos en el entorno web. Se presenta a los reactivos como unas técnicas que se aplican para presentar los diferentes tipos de ejercicios que

	<p>permiten generar un adecuado input lingüístico en los estudiantes.</p>
<p>Herramientas y Recursos</p>	<p>El uso de la tecnología para la selección de diferentes reactivos en una variedad de ejercicios que estimulan el aprendizaje de la lengua guaraní. La incorporación de reactivos texto a texto dispuestos en la plataforma de aprendizaje Maitei.</p>
<p>Canales de Comunicación</p>	<p>Medios tradicionales, redes sociales y artículo científico https://www.lanacion.com.py/pais_edicion_impresa/2021/11/07/crean-plataforma-virtual-para-aprender-guarani/ https://www.conacyt.gov.py/crean-plataforma-virtualpara-aprender-guarani https://revistascientificas.una.py/index.php/nemityra/articulo/view/25_60</p>
<p>Indicadores de Éxito</p>	
<p>Impacto y Alcance</p>	<p>Su impacto es a nivel nacional e internacional porque cualquiera persona puede acceder a la plataforma.</p>
<p>Lecciones Aprendidas</p>	<p>La incorporación de reactivos texto a texto dispuestos en la plataforma de aprendizaje Maitei permiten desarrollar las habilidades lingüísticas de los aprendices y favorecen la consolidación de las capacidades productivas en la lengua guaraní.</p>
<p>¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?</p>	<p>Sí</p>
<p>Otros Aspectos Relevantes</p>	<p>Es una plataforma accesible a todos.</p>

Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	http://maitei.uni.edu.py/

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	Universidad Americana
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Concurso de Simulador Empresarial – Desafío FACEA
Descripción Breve	Metodología Formativa e Integradora que permite el entrenamiento en la gestión empresarial y toma de decisiones estratégicas, bajo la modalidad de competencia grupal.
Proceso	El proyecto ofrece una propuesta innovadora y de alto valor educativo, permitiendo que el alumno realice el descubrimiento de las relaciones directas e indirectas que existen entre las distintas áreas de formación (Ej.: Contabilidad, Administración, Economía, Marketing, Ventas Comerciales, etc.) y su aplicación en los negocios y al ámbito empresarial.
Objetivo	<p>Implementar el uso de simuladores de prácticas empresariales y toma de decisiones para los alumnos, a fin de reforzar los procesos de enseñanza - aprendizaje, afianzando en los estudiantes las competencias prácticas necesarias para un eficiente desempeño profesional y empresarial.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integrar a alumnos de las modalidades presencial y virtual en el uso de la metodología de simuladores empresariales, a través de una competencia grupal. • Brindar una herramienta dinámica e innovadora, facilitando prácticas reales, para poder dar respuesta

	a las diferentes necesidades de formación requeridas en el entorno laboral actual.
Herramientas y Recursos	Licencias de Acceso al Simulador Sunny Day (Proveído por Company Game), Equipos informáticos (notebook o PC), Internet. Se trabajó en una Plataforma digital (Sunny Day) que permite poner en práctica y consolidar conocimientos en diferentes áreas, además de desarrollar y potenciar habilidades de gestión empresarial, en un entorno que simula la realidad.
Canales de Comunicación	Redes sociales de la Universidad Americana.
Indicadores de Éxito	Por la cantidad de alumnos que participaron del concurso y los puntajes obtenidos.
Impacto y Alcance	Tuvo un impacto local dentro de la universidad.
Lecciones Aprendidas	Se integraron Procesos de Formación y Proyección Social y el Fortalecimiento de procesos pedagógicos didácticos centrados en el Aprendizaje significativo. Se ejecutaron proyectos por áreas, mediante la aplicación de simuladores empresariales para el mejoramiento de los niveles de aprendizaje del alumno. Además, permitió aplicar e integrar los conocimientos adquiridos de forma transversal y profundizar en las capacidades requeridas.
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	Puede ser replicada en otros contextos formativos.

Otros Aspectos Relevantes	Las competencias son una herramienta interesante para el aprendizaje significativo de los alumnos porque promueve la participación.
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	Universidad Católica de Córdoba
Nombre del Proyecto o Iniciativa	La carrera de liderazgo
Descripción Breve	Esta intervención se da en el contexto de una tutoría presencial de la materia Principios de Administración que tiene por objetivo abordar situaciones de realidad en las que se aplique el contenido de la asignatura teórica. En esta tutoría se promueve el debate de casos prácticos. La propuesta busca explorar nuevos espacios que agreguen valor a la propuesta de enseñanza-aprendizaje por lo que se diseñaron e implementaron una serie de actividades lúdicas que propiciaran la interacción entre alumnos y de los alumnos con el docente, así como la transferencia del aula a situaciones de la vida real y de la profesión en lo particular.
Proceso	<p>La propuesta comenzó a diseñarse algunos meses previos al dictado de la materia en general. Se pueden marcar seis etapas de manera concreta para ordenar el diseño.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacitación en gamificación en aulas universitarias 2. Actividades de sensibilización y adaptación a la innovación 3. Planificación y diseño de la innovación 4. Prueba piloto de la innovación 5. Aplicación de la innovación 6. Seguimiento y reflexiones

Objetivo	<p>El objetivo es integrar a las prácticas docentes las virtudes pedagógicas del juego, así como promover un espacio de reflexión y debate en un ámbito diferente de interacción entre el docente y los sujetos, en el cuál no solo se pongan en evidencia las lecturas previas de los contenidos, sino que se apuesta a una interacción entre equipos en relación con el movimiento corporal propiciando formas diversas de comunicación en el aula.</p>
Herramientas y Recursos	<p>Los recursos utilizados fueron: Classroomscreen, Échalo a suerte, El rincón del profesor, Moodle, Formularios de Google, Padlet, Internet, PowerPoint, Genial.ly.</p>
Canales de Comunicación	<p>Los canales de comunicación utilizados hasta el momento fueron las redes sociales de la Universidad Nacional de Córdoba, las redes de la Facultad de Ciencias Económicas de dicha Universidad, a su vez, las docentes a cargo del proyecto han escrito un artículo sobre el proyecto y ha sido publicado por la propia Universidad.</p>
Indicadores de Éxito	<p>El principal indicador que aportó la intervención diseñada por las docentes de la UNC fue que motivó a los estudiantes a participar e integrarse con sus pares y el docente. La clase se vivió como parte de un proceso de aprendizaje, enfrentando estudiantes acostumbrados a asistir a las mismas con muy poca participación de su parte, buscando que aprendieran con mayor entusiasmo las aplicaciones prácticas del contenido de la materia.</p>
Impacto y Alcance	<p>Los estudiantes aprendieron con mayor entusiasmo y más distendidos las aplicaciones prácticas del contenido de la materia, manifestando lo significativo que era para ellos tener a su alcance un ámbito diferente, percibido como único y de fácil recuerdo, al momento de internalizar los contenidos de la asignatura. Esta experiencia se vivió como parte de un proceso de aprendizaje en propuestas innovadoras en el desarrollo de la clase. Por el momento el alcance es solo en esta materia dentro de la Facultad de Ciencias Económicas de la UNC, pero desde la Universidad</p>

	ya se está trabajando en socializar las buenas prácticas en gamificación dentro del aula.
Lecciones Aprendidas	La principal lección que se extrae de esta experiencia es la necesidad de contar con recursos de gamificación dentro del aula, este trabajo demuestra que estudiantes que pueden usar y aprovechar los recursos de gamificación están más motivados a la hora de aprender.
¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?	Estas estrategias deben ser replicadas en todos los niveles educativos.
Otros Aspectos Relevantes	
Enlace a la página web o redes sociales del proyecto	http://www.innovacesal.org/edic_gamificacion/edic_rep_ortes_finales_gamificacion_foro2018/03/03.pdf

GreEn - Green entrepreneurship's for the present and future of Europe and Latin America

Nombre del socio	Universidad Católica de Córdoba
Nombre del Proyecto o Iniciativa	Serious Games
Descripción Breve	El equipo docente de la división diseñó e implementó un videojuego como actividad lúdica propuesta para atender las dificultades manifestadas por los estudiantes en la comprensión de los temas vinculados a distribución en el muestreo.
Proceso	La primera implementación del videojuego se realizó en un grupo reducido de estudiantes que asistieron a una consulta previa a un examen final de la materia. En esa oportunidad, se los invitó a que probaran esta herramienta con el objetivo de que puedan revisar los contenidos involucrados en el juego de una manera más distendida, al tiempo que tomen conciencia del grado de aprendizaje alcanzado y de la necesidad de profundizar el estudio de esas temáticas. Posteriormente, se utilizó esta herramienta en un grupo más numeroso de estudiantes que estaban próximos a rendir el examen final de la materia. En esa ocasión el equipo docente se centró en la dinámica de trabajo y la reacción de los estudiantes frente a esta nueva propuesta de revisión de los contenidos.
Objetivo	Este proyecto tiene como objetivos que los estudiantes: <ul style="list-style-type: none"> a. Revisen y afiancen temas correspondientes a distribución en el muestreo utilizando una instancia de juego como instrumento didáctico. b. Apliquen los conceptos teóricos a situaciones de su vida cotidiana. c. Tomen conciencia del grado de aprendizaje alcanzado y de la necesidad de profundizar el estudio de estas temáticas.

Herramientas y Recursos	<p>La herramienta usada en este proyecto es Twine que permite contar historias interactivas a través de escenarios no lineales.</p> <p>Además, al ser un software libre posibilita el acceso de manera gratuita, tiene libertad en su ejecución y permite la adaptación mediante el previo estudio de su código fuente a las necesidades concretas de la intervención. El formato del juego se desarrolló mediante la combinación de lenguajes de programación propios del software Twine y otros externos como el CSS o Javascript.</p>
Canales de Comunicación	<p>Los canales de comunicación que han usado son las redes de la UNC, a su vez han publicado artículos dando a conocer los resultados de este proyecto.</p>
Indicadores de Éxito	<p>El diseño e implementación de esta actividad implicó un gran desafío y esfuerzo para los docentes, que tuvieron que redefinir el lenguaje y las estrategias, revisar los contenidos para adaptarlos a una instancia lúdica, coordinar el trabajo conjunto, aprender el lenguaje de programación del software elegido, y definir el guion de la trama del juego y las instancias de ayuda para los jugadores. Por su parte, los estudiantes valoraron positivamente la actividad y se mostraron entusiasmados y sorprendidos frente a la instancia de trabajo propuesta, que resultó diferente a la que habitualmente se ofrece en el aula. También, manifestaron que les permitió tomar conciencia del grado de aprendizaje alcanzado y de la necesidad de profundizar el estudio de estas temáticas.</p>
Impacto y Alcance	<p>Si bien el impacto ha sido muy pequeño ya que este proyecto se puso en marcha en una materia de la Facultad de Ciencias Económicas de la UNC, se observan que los resultados fueron alentadores para los docentes que llevaron a cabo el proyecto, lo que les da la posibilidad de llevarlo adelante año tras año, mejorando aquellos aspectos más débiles del proyecto. A su vez se espera que demás materias y facultades dentro de la UNC se contagien de esta iniciativa y puedan sumar proyectos de gamificación a la hora de planificar sus clases.</p>

<p>Lecciones Aprendidas</p>	<p>En el nuevo paradigma educativo, el aprendizaje basado en juegos genera ambientes distendidos y espacios de ocio donde el estudiante puede explorar y divertirse mientras se apropia del conocimiento. Estas estrategias didácticas también propician entornos interactivos e inmersivos que promueven aprendizajes centrados en el estudiante.</p>
<p>¿Considera que estas estrategias pueden ser replicadas o adaptadas en otros proyectos o contextos?</p>	<p>Esta estrategia al igual que las demás estrategias de gamificación que se están utilizando en distintos niveles educativos son muy valiosas ya que no solo buscan que el estudiante aprenda, sino que buscan que cada uno de los estudiantes sea parte de la construcción del aprendizaje, es por esto que consideramos que la gamificación es una herramienta fundamental y debe ser replicada en todos los niveles educativos.</p>
<p>Otros Aspectos Relevantes</p>	
<p>Enlace a la página web o redes sociales del proyecto</p>	<p>http://www.innovacesal.org/edic_gamificacion/edic_reportes_finales_gamificacion_foro2018/17/17.pdf</p>



Co-funded by
the European Union