



NUEVAS METODOLOGÍAS EDUCATIVAS: EDUCACIÓN NO FORMAL Y GAMIFICACIÓN

Buenas prácticas en el ámbito de la juventud



Erasmus+

Resumen

Esta guía es el resultado de la colaboración entre las organizaciones de los países socios España, Polonia, Italia y Turquía: Alianza Internacional para el Desarrollo de la Jóvenes (AIDEJOVEN) Polski Związek Gluchych (PZG), Asociación Let's Keep Learning (LKL), ARCI Nuova Associazione Comitato Provinciale Chieti (ARCI) y Ankara Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü.

El objetivo es comprender los beneficios de la educación no formal, así como de la GAMIFICACIÓN, que sirve de guía para las organizaciones juveniles y que trabajan con jóvenes, centros educativos, corporaciones locales, asociaciones y, en general, para que los trabajadores de la juventud se inicien en el proceso de uso de estas herramientas, los términos habituales y cómo implementarlos.



Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. FUNDAMENTOS BÁSICOS	7
2.1. EDUCACIÓN NO FORMAL	7
2.1.1. Definición y tipos de educación.....	7
2.1.2. Beneficios	8
2.1.3. Políticas de la Unión Europea	10
4. EDUCACIÓN NO FORMAL.....	27
4.1. TÉCNICAS DE EDUCACIÓN NO FORMAL	27
4.4.1. Juegos de confianza	27
4.4.2. Collage	28
4.4.3. Mapa del Mundo	28
4.4.4. Cuentacuentos.....	28
4.4.5. Narración digital.....	29
4.4.6 Teatro del Oprimido.....	30
4.2. COMPETENCIAS EN LA EDUCACIÓN NO FORMAL.....	32
4.2.1. Competencia: habilidades, conocimiento, actitudes y valores.....	32
4.2.2. Alcanzar las competencias: aprendizaje formal, no formal e informal.....	35
4.2.3. Proceso de aprendizaje.....	36
4.2.4. Validación y reconocimiento en aprendizaje no formal	38
4.2.5. Ejemplos de herramientas	40
4.3. EJEMPLOS.....	41
4.3.1. Teatro del oprimido	41
4.3.2. Cuentacuentos.....	43
4.3.3. Juegos de confianza	44
4.3.4. Dinámica grupal para conflictos de trabajo	45
4.3.4. Dinámica grupal para trabajar la diversidad cultural.....	47
5. BUENAS PRÁCTICAS: PROYECTOS DE TRABAJADORES JUVENILES	49
5.1. Proyectos de los trabajadores de la juventud de España	49
5.1.1.....	49
5.1.2.....	51
5.1.3.....	53
5.2. Proyectos de los trabajadores de la juventud de Italia	55
5.2.1.....	55



5.2.2..... 57

5.2.3..... 58

5.2.4..... 59

5.3. Proyectos de trabajadores de la juventud de Turquía 61

5.3.1..... 61

5.3.2..... 62

5.3.3..... 64

5.3.4..... 65

5.3.5..... 66

5.4. Proyecto de trabajadores de la juventud de Polonia..... 68

5.4.1..... 68

5.4.2..... 70

5.4.3..... 72

6. APLICACIONES DE LOS JÓVENES 75

6.1. Proyectos de los jóvenes de España 75

6.1.1..... 75

6.1.2..... 76

6.2. Proyectos de los jóvenes de Italia..... 77

6.2.1..... 77

6.2.2..... 79

6.2.3..... 81

6.2.4..... 83

6.3. Proyecto de los jóvenes de Polonia..... 84

6.4. Proyecto de los jóvenes de Turquía 87

7. ACCIONES DE LA UE RELATIVAS A LA JUVENTUD Y LA EDUCACIÓN 88

7.1. ERASMUS+ 88

7.1.1. ¿Qué es Erasmus+? 88

7.1.2. Objetivos 89

7.1.3. Oportunidades para particulares..... 89

7.1.4. Oportunidades para organizaciones..... 90

7.1.5. ACCIONES CLAVE..... 91

7.1.6. Resultados..... 92

7.1.7. Estadísticas 92

7.1.8. Informes 93

7.1.9. ¿Quién puede participar?..... 93

7.1.9. ¿Cómo funciona? 93





7.1.10. Figuras claves..... 96

7.2. EUROPASS..... 97

7.2.1. ¿Qué es Europass? 97

7.2.2. ¿Para qué sirve el Europass? 98

7.2.3. Beneficios 98

7.2.4. Currículum Vitae Europeo (CV)..... 98

7.3. ECVET..... 99

7.3.1. ¿Qué es ECVET?..... 99

7.3.2. ¿Por qué usar ECVET?..... 100

7.3.3. ¿Cómo funciona ECVET?..... 102

7.3.4. Historia y Cronología de ECVET..... 102

7.3.5. Principios de ECVET y Componentes Técnicos 104

7.3.6. ECVET y Resultados de Aprendizaje..... 105

7.3.7. El EQF, ECVET y otros Instrumentos Europeos..... 107

7.3.8. Figuras Clave en ECVET 108

7.4. EQAVET 111

7.4.1. ¿Qué es EQAVET? 111

7.5. PROCESO EEES Y BOLONIA..... 113

8. ENLACES 113

9. REFERENCIAS..... 113





NUEVAS METODOLOGÍAS EDUCATIVAS: EDUCACIÓN Y GAMIFICACIÓN NO FORMAL

Guía metodológica de "GAMIFICACIÓN ICT to Play and Play to Learn"

(2016-2-ES02-KA205-008528)

Proyecto financiado por el programa Erasmus+

Coordinadora

M^a Isabel Ocaña Núñez, Alianza Internacional para el Desarrollo de los Jóvenes - AIDEJOVEN

Autores

M^a Isabel Ocaña Núñez - secciones: 1. 5. 6. y 9.

Francesco Del Viscio - secciones: 2., 4.1 y 4.3.

Vega Pérez-Chirinos Churruca - secciones: 2.2 y 3.

Agnieszka Grabowska - sección: 4.2.

Ikbal Karaman - sección: 7

Asociación estratégica

Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas

Socios del proyecto

Alianza Internacional para el Desarrollo de los Jóvenes (AIDEJOVEN) - España

Polski Związek Gluchych (PZG) - Polonia

Asociación Let's Keep Learning (LKL) - Italia

ARCI Nuova Associazione Comitato Provinciale Chieti (ARCI) - Italia

Ankara Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü - Turquía

Traducción

Xavier Equiza Vaquero, Alianza Internacional para el Desarrollo de los Jóvenes
- AIDEJOVEN



1. INTRODUCCIÓN

Esta guía es el resultado de la colaboración entre las organizaciones de los países socios España, Polonia, Italia y Turquía: AIDEJOVEN (Alianza Internacional para el Desarrollo de los Jóvenes) Polski Związek Gluchych (PZG), Asociación Let's Keep Learning (LKL), ARCI Nuova Associazione Comitato Provinciale Chieti (ARCI) y Ankara Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü.

La colaboración de todos los socios ha sido fundamental para la preparación de la guía.

Originalmente se desarrolló en inglés y posteriormente ha sido traducida al español, italiano, polaco y turco.

El objetivo es comprender los beneficios de la educación no formal, así como la gamificación, sirviendo de guía para las organizaciones juveniles, los centros educativos, las corporaciones locales y, en general, para los trabajadores de la juventud que deseen iniciarse en el proceso de uso de estas herramientas, los términos habituales y cómo implementarlos.

En esta guía se pueden encontrar recursos, aplicaciones y beneficios de la educación no formal y específicamente de la gamificación, dirigidos a organizaciones juveniles, centros educativos, corporaciones locales y, en general, profesionales que trabajen en el ámbito de la juventud.

Incorpora enlaces a aplicaciones creadas por jóvenes, así como información sobre las mejores prácticas desarrolladas por profesionales y organizaciones.

La sociedad actual exige nuevas metodologías de aprendizaje. La dopamina fue descubierta hace apenas medio siglo por los químicos suecos Arvid Carlsson y Nils-Åke Hillarp y estudios recientes revelan que no solo es responsable de las sensaciones placenteras neurotransmisoras, sino que también participan en la coordinación de movimientos musculares, toma de decisiones y regulación del aprendizaje y la memoria. En lo que nos concierne, podemos concluir que sin este neurotransmisor no se siente curiosidad ni motivación. Está demostrado que se produce el juego de la dopamina, por lo que basta con utilizar los mecanismos del juego para que nuestros jóvenes produzcan dopamina y obtengan una mejor atención, motivación y esfuerzo, en última instancia, un aprendizaje superior.



El rápido crecimiento de las TIC en los últimos años en la población en general y los jóvenes en particular. Estos últimos son los más adecuados para el uso de Internet y pantallas, y actualmente se encuentra un interés académico en todo el mundo sobre la relación entre los jóvenes y las nuevas tecnologías. En el caso de la adolescencia se puede considerar que el contenido de las TIC se convierte en un elemento de interacción y socialización, especialmente con otros adolescentes, ya que comparten pasatiempos para determinadas actividades (música, moda, cine, deportes, entre otros). También les permite intercambiar información como: páginas web de interés, trucos para pasar etapas en los videojuegos, etc.

Está claro que las TIC tienen un papel importante en nuestra sociedad. La educación debe ajustarse y responder a las necesidades cambiantes de la sociedad. La capacitación en contextos formales no puede separarse del uso de las TIC, que son cada vez más asequibles y más fáciles para los adolescentes y el uso en todo el mundo.

En la Unión Europea, más de seis millones de jóvenes abandonan sus estudios al finalizar el primer ciclo de educación secundaria. Estos jóvenes deben hacer frente a grandes dificultades para encontrar trabajo y es más probable que se encuentren en situación de desempleo. El abandono escolar juvenil obstaculiza el desarrollo económico y social y constituye un serio obstáculo para el objetivo de la Unión Europea de lograr un crecimiento sostenible e integrador. La media actual de la Unión Europea de abandono escolar temprano es del 14,4%.

La gamificación implica la aplicación de técnicas de juego en entornos que no se suele utilizar este tipo de herramientas. Consiste en el desarrollo de uso de herramientas de juego dinámicos, mecánicos y lúdicos para mejorar las aplicaciones de motivación, concentración, esfuerzo, lealtad y otros valores positivos comunes que se desarrollan en todos los juegos.

Además, la gamificación es una herramienta poderosa en la educación no formal y que se puede aplicar en una gran variedad de ámbitos educativos. El objetivo real de la gamificación no es solo obtener entretenimiento, sino educar en habilidades o conocimientos y competencias transversales mediante el uso de las TIC.



2. FUNDAMENTOS BÁSICOS

2.1. EDUCACIÓN NO FORMAL

2.1.1. Definición y tipos de educación

La **Educación Formal** es aquella que tiene lugar dentro de las instituciones de educación y que termina con la adquisición de un diploma o una certificación reconocida.

Corresponde a un modelo educativo sistematizado, organizado, estructurado y administrado de acuerdo con un conjunto dado de leyes y normas, respondiendo a



un currículo rígido que define objetivos, contenido y metodología. La escolaridad obligatoria es parte de eso y se da por hecho que luchamos por plantear una organización diferente de este entorno.

En Europa, los protagonistas de la educación formal son fácilmente identificables ya que coinciden con las instituciones jurídicas a cargo de la educación. Dentro de este escenario, los agentes involucrados son el maestro, los estudiantes y la institución.

Con la **Educación no formal** nos referimos a todas aquellas actividades educativas que están fuera del sistema educativo formal comúnmente conocido. Tiene lugar en el trabajo, organizaciones, grupos de la sociedad civil, asociaciones, iglesias, etc.)

Sus objetivos se identifican fácilmente con resultados de aprendizaje específicos: educación laboral y actualizaciones, por ejemplo; generalmente no hay adquisición de títulos o certificaciones oficialmente reconocidas, sino solo un certificado de asistencia o validación de competencias adquiridas.

Si bien los sistemas de educación no formal son reconocidos por la Unión Europea, no tienen el mismo reconocimiento que el sistema educativo formal.

La **Educación Informal** es un proceso que se estructura de manera independiente en referencia a la duración de las formaciones convencionales, en el cuál no es imprescindible desarrollarla con una duración amplia y determinada. En este tipo de educación cada persona adquiere actitudes, valores, habilidades y conocimientos,

incluso inconscientemente, de las experiencias, influencias y recursos educativos de su entorno: familia, amigos, trabajo, juego, biblioteca, arte, medios, pasatiempos y actividades de ocio.



No se corresponde con una visión organizada y sistematizada de la educación; la educación informal no define necesariamente los objetivos y las asignaturas. Está dirigido tanto a los estudiantes como al público en general y no impone obligaciones, cualquiera que

sea su naturaleza.

Los agentes que intervienen en este contexto pertenecen a varios ámbitos realmente difíciles de definir e identificar; puesto que en ocasiones se muestran de manera evidente pero resulta complejo valorarlos desde la perspectiva de conocimiento y aprendizaje.

En la sociedad educativa existen una gran cantidad de entidades que se dedican a la educación formal, no formal e informal, con las que contactamos a diario.

Identificar estos escenarios es cada vez más importante en la estrategia de vida de los seres humanos, ya que permite (o impide) el acceso a la organización de la información de la que depende el éxito de las biografías personales y colectivas.

La capacidad creativa de observar y reflexionar sobre problemas, acontecimientos y procesos que se presentan en un contexto diferente a las actividades cotidianas de una persona, es una fuente de inspiración increíble.

2.1.2. Beneficios

Las campañas europeas sobre educación y formación destacan el papel cada vez más importante de que la población tengamos acceso a una formación permanente. Se destaca que el aprendizaje debe incluir educación formal, no formal e informal para promover competencias profesionales y transversales tales como la autorrealización, la ciudadanía activa, la inclusión social y la empleabilidad.



Estos son los principales beneficios de la Educación Formal:

- El calendario de actividades está definido y establecido previamente.
- Los temas están planificados.
- Las evaluaciones están programadas.
- Los resultados aprendidos están previamente definidos.
- Reconocimiento y acreditación a nivel nacional e internacional.

Las competencias necesarias que permiten a las personas convertirse en ciudadanos activos y responsables se pueden adquirir a través de todos los modelos de aprendizaje y educación.

Especialmente son los jóvenes, aquellos que participan en diferentes tipos de actividades que se encuentran fuera del marco de los principales sistemas de educación formal, por ejemplo trabajadores de la juventud, asociaciones, deportes, voluntariado, actividades de la sociedad civil, intercambios internacionales o movilidad.

Algunas de las principales competencias transversales que los alumnos pueden adquirir a través de la educación no formal son:

- Habilidades interculturales y conciencia global.
- Flexibilidad y adaptabilidad.
- Pensamiento estratégico e innovador.
- Organización y administración del tiempo.
- Toma de decisiones.
- Trabajo en equipo.
- Empatía.
- Capacidad de construir relaciones.
- Solución de problemas.
- Cuidado de la salud y habilidades para la vida diaria.
- Competencia TIC: tecnología de la información y la comunicación.
- Habilidades de negociación.
- Uso del lenguaje no verbal.
- Liderazgo.
- Aprender a aprender.
- Recopilación y procesamiento de información.



La Comisión Europea y el Consejo de Europa establecen principios para el aprendizaje no formal e informal en el sector de la juventud:

- Voluntario y autogestionado;
- Motivación de los participantes;
- Vinculado estrictamente con aspiraciones e intereses de la juventud;
- Enfoque participativo;
- Estructura abierta;
- Transparencia y flexibilidad de los programas;
- Evaluación de éxitos y errores en un proceso de aprendizaje cooperativo;
- Derecho a estar equivocado;
- Preparación de las actividades con una actitud profesional aunque la actividad sea realizada por profesionales o trabajadores de la juventud;
- Compartir resultados con los demás y realizar un seguimiento detallado.

2.1.3. Políticas de la Unión Europea

- El Consejo de Europa colabora con los estados miembros para promover la igualdad de oportunidades a través de la validación de la formación y las competencias adquiridas por los jóvenes en contextos no formales, identificando formas de validar este tipo de experiencias.
- Todos los que participan en el proceso de elaboración de las políticas relacionadas con la educación deben tener en cuenta que la educación no formal es una parte esencial del proceso de aprendizaje que debe reconocerse.
- Después de una recomendación sobre la promoción y validación del aprendizaje/educación no formal, se llama a los Estados Miembros a trabajar en el desarrollo de normas para la validación del aprendizaje / educación no formal.

El Libro Blanco para la Juventud de la Comisión Europea destaca que «las asociaciones juveniles, los trabajadores juveniles y las autoridades locales de varios países se comprometen a trabajar estrechamente con los jóvenes». Este trabajo, se contempla en el marco del paquete de medidas para el aprendizaje permanente, se nutren de: mayor claridad en la definición de conceptos, competencias adquiridas y estándares de calidad; mayor consideración para las personas involucradas en estas



actividades; mejora de la validación de este tipo de actividades; y una mejora en la complementariedad con la educación formal.

2.2. GAMIFICACIÓN

2.2.1. Definición

Por "gamificación" estamos hablando de aplicar elementos de diseño de juegos a contextos no lúdicos. Esto significa que conceptualizar un juego no es gamificación (sino diseño de juegos propiamente dicho). Solo podemos hablar de gamificación cuando estamos fuera de una experiencia de juego, pero usamos elementos del juego para mejorarla.

Esta diferencia es realmente importante, considerando que estamos hablando de educación no formal, porque los juegos mismos se han usado históricamente para el aprendizaje. En este sentido, existen ejemplos interesantes, como Carmen Sandiego, que permitieron a los jugadores aprender mientras jugaban (Geografía, en este caso). La pregunta aquí es: ¿fue Carmen Sandiego un proyecto para fomentar los conocimientos de Geografía? No; fue un videojuego. Así que no podríamos mencionarlo como un ejemplo de gamificación, a pesar de que puede ser realmente inspirador para un proyecto de gamificación. Hay otros ejemplos donde las barreras son aún menos claras. Por ejemplo, si usamos un simulador de vuelo para enseñar a la gente a pilotar un helicóptero, ¿es gamificación? La mayoría de los expertos han estado de acuerdo en que, en este caso, aunque tenemos una experiencia de inmersión (que es una de las características de un juego), no se prioriza la diversión (que es otra característica de los juegos, uno de los más importantes, de hecho). Entonces, en este caso estaríamos hablando de **juegos serios (serious games)**: aquellos que están diseñados con un objetivo diferente al del entretenimiento.

El aprendizaje basado en el juego también tiene un gran potencial para ayudar a los trabajadores de la juventud. Por ejemplo, el juego de construcción de ciudades de Facebook "Our City"¹ de Innovations for Youth Capacity and Engagement (IYCE)²,

¹ Aprende más: <https://www.youtube.com/watch?v=nokqlgKkeMU>



para jóvenes jordanos, busca involucrar y empoderar a los jóvenes al comprender cómo pueden participar en la construcción de una ciudad activa.

Combina la mecánica de los juegos de construcción de ciudades con experiencias del mundo real con ONG locales enfocadas en la juventud, para desarrollar una perspectiva orientada a la comunidad y que los jóvenes puedan aplicar luego en sus comunidades digitales y del mundo real.

La mayor limitación de los juegos serios de aprendizaje es que generalmente requieren una inversión importante en desarrollo y diseño. La gamificación es un enfoque mucho más simple y menos costoso, ya que usamos solo ciertos elementos y los usamos fuera de la experiencia del juego. Aprendemos del diseño del juego, pero no tratamos de diseñar un juego completo.

2.2.2. Beneficios: ¿para qué sirve? ¿Cuáles son sus beneficios?

Jugar es una parte esencial de la naturaleza humana, especialmente cuando se trata de socializar y aprender, por lo que probablemente lo hayamos hecho antes, inconscientemente. Cuando inventamos una canción para que no olvidemos una clase en la escuela, o cuando les decimos a los niños que tendrán una recompensa si pueden comportarse durante toda la semana, estamos jugando. Cuando jugamos en casa o en "Doctor doctor" y aprendemos cómo cuidar de nuestras familias, hogares y salud, estamos usando juegos para practicar roles que podrían ser útiles para nuestras vidas en el futuro.

Los juegos generan una experiencia de inmersión en la que nuestra atención se centra en lo que sucede dentro del "círculo mágico" del contexto lúdico, creamos emociones vívidas y recuerdos sobre lo que vivimos mientras jugamos, e incluso hacemos que nuestros prejuicios se detengan para que podamos generar nuevas formas de pensar o actuar.

Por lo tanto, los juegos son muy útiles en contextos de aprendizaje. En un mundo donde nuestra capacidad de atención se ha reducido drásticamente debido a la

² Innovations for Youth Capacity and Engagement es un proyecto emprendedor financiado por la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID) en asociación con NetHope y E-Line Media. IYCE se encuentra con los jóvenes allí donde se encuentren, captando su interés por los juegos y otros medios nuevos que consideran relevantes, interesantes y "geniales".

sobrecarga de información, aprender algo mediante una experiencia de juego hace que los participantes se involucren más en el proceso. En la educación formal, donde los maestros reportan un número creciente de problemas en el aula asociados con la falta de motivación, esto puede revertir la situación. Pero es aún más importante en contextos de educación no formal, ya que la responsabilidad individual de los estudiantes es un elemento clave para el éxito. La gamificación funciona con procesos cognitivos básicos de motivación para establecer recompensas que nos motivan a comenzar, continuar y terminar nuestro programa de aprendizaje. Y también garantiza, al incluir elementos relacionados con la emoción, una mejor asimilación de los contenidos, ya que recordamos mejor lo que hemos experimentado intensamente.

2.2.3. Ejemplo

Aparte de los ejemplos ya mencionados, recientemente ha habido ejemplos muy exitosos de gamificación de la educación. Algunos de los más conocidos implican el aprendizaje de idiomas. Como hay muchos enfoques diferentes, creemos que la comparación entre ellos puede mostrar la amplia gama de posibilidades que tiene la gamificación en los contextos de aprendizaje.

Podemos comparar tres iniciativas populares para aprender idiomas: **Duolingo**³, **Busuu**⁴ y **Babbel**⁵. Todos son multilingües y se centran en la práctica del vocabulario. Utilizan pasatiempos populares, como los acertijos de búsqueda de palabras, pero aparte de eso utilizan el seguimiento del progreso, sistemas de puntos, interacción con otros, clasificaciones e incluso "trampas" que puedes obtener después de un buen rendimiento.

Una de las ventajas competitivas de Duolingo (además de ser gratuita) es que los usuarios contribuyen a la traducción de artículos de medios populares, como en BuzzFeed. Esto les da un sentido de propósito, algo de lo que hablaremos un poco más.

³ Duolingo. Recuperado de <https://www.duolingo.com/info>

⁴ Busuu.com. Recuperado de <http://www.busuu.com/es/about>

⁵ Babbel. Recuperado de <http://about.babbel.com/es/idea/>



Busuu primero creó un entorno virtual personalizado en el que el progreso del usuario les permitió decorar su propio "jardín de idiomas", comprando objetos para él con las bayas obtenidas con sus logros.

Esta decisión estética fue recibida duramente, ya que fue percibida como infantil, pero es un esfuerzo interesante para diferenciarse. Hablaremos sobre la importancia de la narrativa y la estética después. Ahora lo han transformado en un sistema de recompensa mucho más típico, que incluye insignias, uno de los elementos más utilizados de la gamificación.

Babbel, por otro lado, se ha enfocado en la calidad de los contenidos de aprendizaje, más que tratar de distinguirse a través de prácticas gamificadas. A pesar de que utiliza algunos elementos de diseño del juego, su propuesta de valor es el equipo de lingüistas detrás del proyecto. Y esto es importante porque a veces, cuando comenzamos a agregar diversión o entretenimiento, nos olvidamos de por qué lo hacemos, y la calidad de los materiales de aprendizaje y la enseñanza de la atención son tan importantes como en un contexto no gamificado.

3. IMPLEMENTACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN

- Primer paso: establecer metas

Si estamos enfatizando que la diferencia entre la gamificación y el diseño del juego tiene que ver con el contexto, es porque tanto en los juegos de aprendizaje como en los proyectos gamificados siempre tenemos algunos objetivos además de divertirnos. No nos importa agregar diversión al proceso, pero lo que nos importa al diseñar el proyecto es conseguir un resultado de aprendizaje (considerando que estamos hablando de gamificación en la educación no formal y formal). Esperamos que los participantes mejoren sus conocimientos a través del proyecto. Pero esto, así dicho, aún no es un objetivo, sino más bien un deseo. Para asegurarnos de que nuestro proyecto sea sólido y hacer posible la evaluación del resultado, trabajamos este deseo hasta que se materialice en un objetivo SMART.



Crédito: Creado por Waewkidja - Freepik.com

¿Qué queremos exactamente que aprendan nuestros participantes? Esta cuestión es más fácil de orientar en la educación formal, ya que por lo general ya se especifica en el plan de estudios, pero eso no significa que no podamos establecer objetivos específicos en la educación no formal. Por ejemplo, si estamos trabajando en la empleabilidad de los usuarios, podemos buscar una mejora de la relación entre las entrevistas obtenidas y el número de currículos enviados.

Esto se relaciona directamente con el segundo punto: los resultados solo se pueden medir si los objetivos se expresan de manera cuantitativa. Esto no significa que no podamos medir dimensiones más cualitativas; por ejemplo, si queremos saber en qué medida la participación en el programa ha hecho que nuestros usuarios se sientan más empoderados en el mercado de trabajo, podemos usar una escala y pedirles que llenen un cuestionario antes y después del proyecto.

Establecer esta escala cuantitativa es muy difícil para los principiantes, ya que generalmente no podemos distinguir "cuánto progreso" es adecuado esperar. En relación con esto, están los dos puntos siguientes en SMART: la cantidad debe ser alcanzable y realista. Por supuesto, establecemos objetivos para impulsarnos hacia un resultado, pero si este resultado es imposible de lograr, solo conducirá a la frustración, como veremos más adelante cuando hablemos de la experiencia de flujo.



Un consejo útil para establecer estos objetivos por primera vez es tratar de encontrar indicadores que ya podamos medir (para la situación actual) y establecer un porcentaje de mejora. Si el 15% de nuestros estudiantes no aprobaron nuestra asignatura el año pasado, podemos tratar de disminuir esta cantidad a un 10% este año después de implementar una experiencia gamificada en nuestra aula.

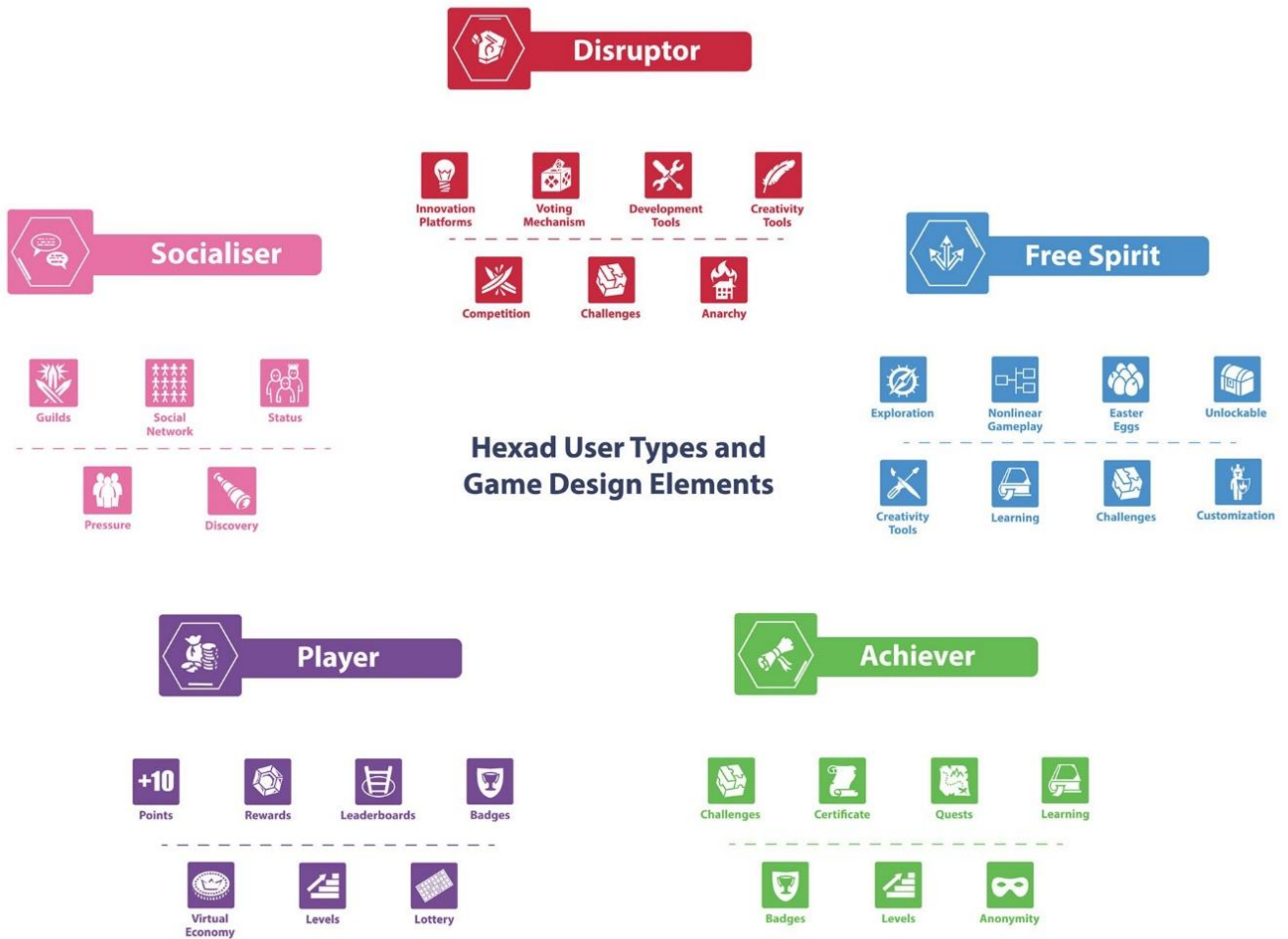
Por último, pero no menos importante, los objetivos deben conseguirse en un plazo determinado. Esto es, nuevamente, más fácil en contextos de educación formal, cuando por lo general trabajamos con años escolares, trimestres o semestres como referencia temporal. En la educación no formal, ya que la participación suele ser al ritmo que decidan los usuarios, es probable que trabajemos con períodos de tiempo más largos antes de ver los resultados. De todos modos, como la evaluación es clave para estar seguros de que nuestro diseño gamificado funciona, se recomienda trabajar con pequeñas pruebas previas (con solo algunos de los participantes, y un corto período de tiempo) que nos darán los primeros resultados para corregir cualquier falla que nuestro proyecto podría tener.

▪ Segundo paso: conocer a tus usuarios objetivo

Como ya se ha descrito, la gamificación funciona con motivación, y cualquier trabajador de la juventud probablemente ya sepa que lo que motiva a una persona es completamente diferente de lo que motiva a otra. Teniendo en cuenta las principales diferencias, y pensando desde el punto de vista del diseño del juego, se han establecido teóricamente varias clasificaciones de usuarios.

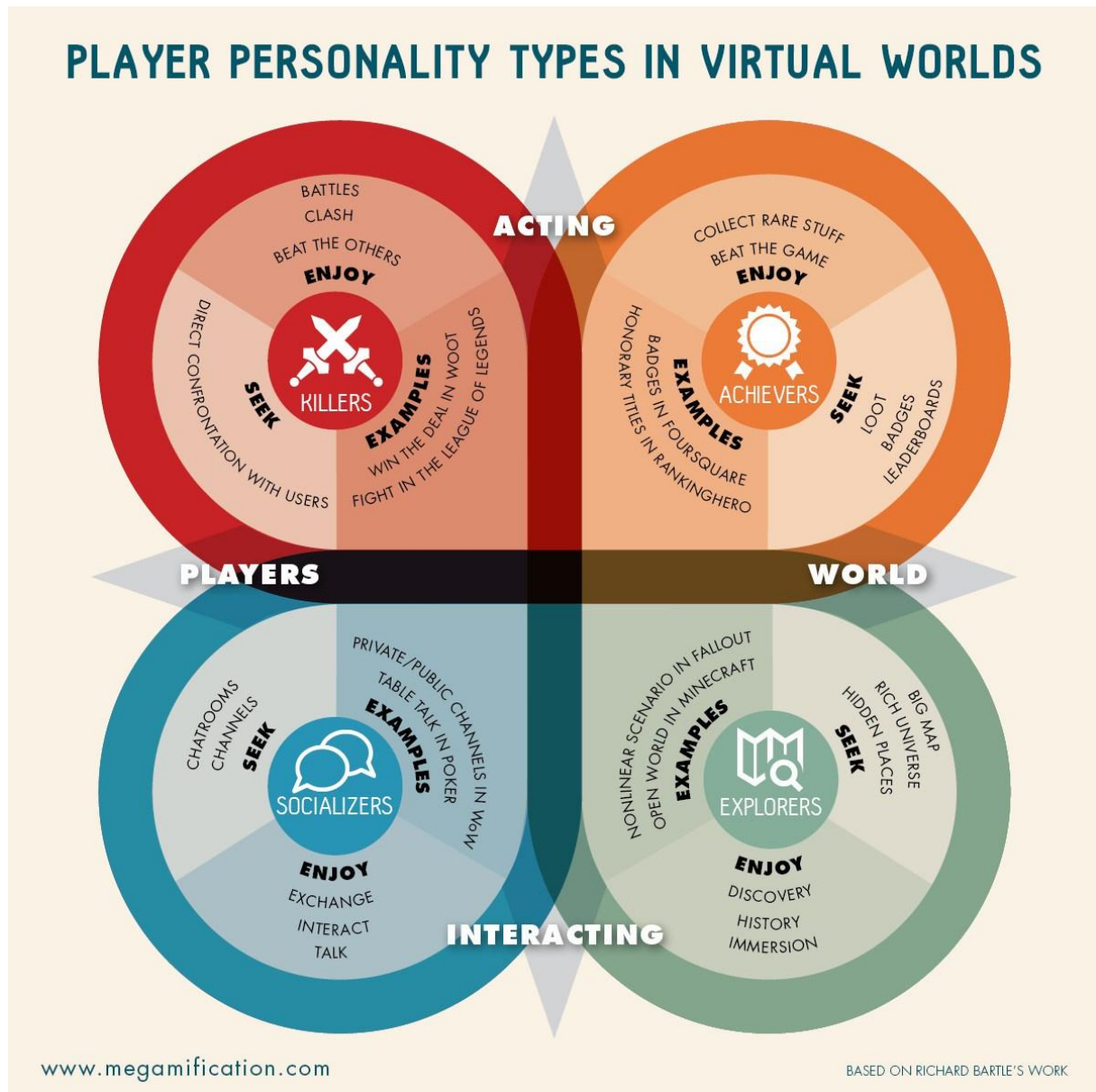
Entre todos estos sistemas, hemos elegido para este proyecto trabajar con el Hexágono de Tipos de Usuarios de Gamificación⁶ de Andrzej Marczeswki, ya que es muy útil para el siguiente paso: elegir los elementos con los que trabajaremos en nuestro diseño de gamificación.

⁶ Los resultados de un estudio de validación para este modelo se pueden encontrar aquí:
<https://medium.com/gameful-design/the-gamification-user-types-hexad-scale-a6d8727d201e>



Este modelo reconoce seis tipos básicos de jugadores. Cuatro de ellos ya estaban establecidos en el estudio clásico sobre los jugadores de MUD "Corazones, palos, diamantes, picas: jugadores que se adaptan a los MUD", de Richard Bartle⁷. En este primer enfoque, los jugadores se clasificaron de acuerdo con dos dimensiones: su interés en el comportamiento frente a la interacción y su interés en otros jugadores y su interés en el mundo virtual en el que jugaban.

⁷ <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>



Marczewski reconoce estas categorías, con algunas diferencias, y agrega dos: el jugador, que se motiva con cualquier recompensa, de cualquier tipo, y el disruptor, que no está motivado en absoluto por el juego. Es muy importante identificarlos en cualquier proyecto: el primero, porque no importa qué tipo de diseño hayamos elegido, estarán dispuestos a participar y pueden presionar al resto de los participantes; este último, porque si no estamos preparados para sus trampas, quejas e incluso intentos de sabotaje, puede destruir la actitud positiva del resto del grupo por su cuenta.

¿Cómo sabemos a qué tipo de jugadores nos dirigiremos en nuestro diseño? Para asegurarnos, podemos usar la prueba que Marczeswki tiene en su web, y alentar a nuestros usuarios a compartir sus resultados con nosotros⁸.

Pero si no están dispuestos a hacerlo, o si no podemos contactarlos de antemano, que es un obstáculo común, podemos hacer dos cosas: primero, trabajar con estereotipos. Por ejemplo, en un programa para enseñar habilidades emocionales de autorregulación a estudiantes problemáticos, es probable que tengamos una cantidad importante de disruptores. En un programa cuyo objetivo es aprender habilidades de trabajo en equipo, probablemente tendremos usuarios que estén más interesados en su resultado individual (triunfadores y asesinos). En un entorno regular, como un aula de educación formal, es más seguro suponer que los tipos de jugador estarán más o menos equilibrados, y tratar de incluir mecanismos que se adapten a todo tipo de jugadores, aunque esto signifique un diseño más complejo.

- Tercer paso: trabajar con elementos de diseño de juegos

Los diseñadores de juegos usan una amplia gama de elementos en su trabajo. El profesor Werbach, cuyo curso sobre Gamificación se ha utilizado como material de aprendizaje a lo largo de este proyecto, los clasifica en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes⁹:

1. Dinámicas: los fundamentos de la experiencia gamificada.

- Restricciones: si no tienes reglas, no puedes tener un juego. Las reglas significan limitaciones: hay algunas cosas permitidas y otras que no. La gamificación se basa en la psicología positiva, por lo que penalizar los comportamientos no es frecuente. En cambio, hay recompensas por hacer una acción correcta, por lo que la penalización es simplemente impedir que se consiga la recompensa, o retrasar su adquisición.

⁸ <https://gamified.uk/UserTypeTest2016/user-type-test.php#.Wd51RWh-qM8>

⁹ Werbach, K. y Hunter, D. (2015): El kit de herramientas de gamificación: dinámica, mecánica y componentes para la victoria. Filadelfia: prensa digital de Wharton

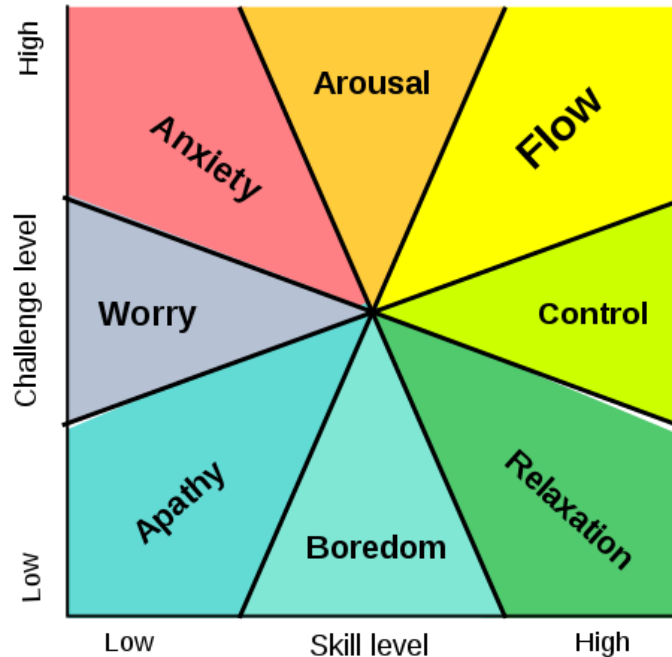


- Emociones: jugar no es una experiencia racional. De hecho, lo que hace que los juegos sean divertidos suele ser el hecho de que escapamos de nuestras mentes, de nuestras realidades. Podemos practicar diferentes roles, podemos ignorar las leyes de la física si queremos. Debemos tratar de enfatizar el papel de las emociones cuando diseñamos nuestro proyecto.
- Narrativa: un buen juego implica una historia. Incluso los juegos de rompecabezas, que son casuales y simples, son más interesantes si tienen una lógica interna que los relaciona con una historia: el éxito de Gardenscapes, un juego de combinaciones para dispositivos móviles, es una prueba de esto¹⁰. En los juegos de Match-3 los objetos ocultos son todos muy similares: la diferencia en el compromiso de los jugadores de un título a otro tiene mucho que ver con las narraciones.
- Progresión: ¿qué nos mantiene jugando un juego después de la novedad de los primeros momentos? La voluntad de llegar más lejos. Para asegurarse de que este sentimiento sea evocado en sus participantes, cualquier sistema gamificado debería tener una progresión. Esto significa que la dificultad de las tareas, o el esfuerzo realizado para ganar una recompensa, **crece al mismo ritmo** que las habilidades del participante. Es importante adaptar la dificultad y el dominio porque esta es la única forma de garantizar el "estado de flujo", que Csikszentmihaly define como "la experiencia óptima" que uno siente y que tiene mucho que ver con la atención y el rendimiento: no solo sentimos esto mientras se juega, sino también cuando enfrenta un desafío importante en el trabajo o la escuela, cuando practica un pasatiempo creativo...

En estas situaciones, nos sentimos desafiados: tenemos que mantenernos enfocados para dar lo mejor de nosotros mismos, porque tenemos la sensación de que veremos resultados. Si no nos sentimos desafiados (con una tarea muy fácil asociada con nuestro puesto de trabajo, por ejemplo), nos podemos llegar a aburrir y estancar. Pero si somos desafiados más allá de nuestras habilidades, nos

¹⁰ Ver más: <http://www.gamezebo.com/2009/10/23/behind-game-gardenscapes/>

sentiremos ansiosos y frustrados, porque a pesar de nuestros esfuerzos, no podremos llegar a conseguir el objetivo planteado.



¹¹ Cualquier persona que diseñe un proyecto gamificado debe tener en cuenta este canal de flujo para adaptar los desafíos y las habilidades si queremos generar una experiencia óptima.

o Relaciones: incluso si la experiencia gamificada se centra solo en habilidades individuales, es muy útil incluir algún tipo de interacción entre los participantes. Los socializadores disfrutarán de la relación en sí, los asesinos pueden estar motivados por una relación competitiva (como una clasificación) y, en cualquier caso, la vinculación con otros participantes también ayudará con el lado emocional del proyecto.

▪ **2. Mecánica**: Werbach compara esta jerarquía con una lingüística, en la que la dinámica será la gramática (las reglas invisibles que subyacen al sistema) y la mecánica serán los verbos. Esto significa que la mecánica es la forma en que incluimos acciones en nuestro sistema. Considera diez mecánicas básicas que podemos usar, por separado o combinadas:

¹¹ Beatson, O. (2015). Modelo de flujo de Csikszentmihalyi [SVG]. Wikipedia. Obtenido de https://en.wikipedia.org/wiki/Mihaly_Csikszentmihalyi



- o Retos: como hemos expuesto al hablar sobre el flujo, son el objetivo al que los usuarios tendrán que llegar realizando un esfuerzo, por lo que deben adaptarse a sus habilidades: más básico al principio (lo que se denomina fase de “aterizaje”) y más difícil e interesante una vez que los usuarios están comprometidos con el sistema, por lo que el compromiso permanece.
- o Azar: estimula la curiosidad de los usuarios, pero como estamos tratando de utilizar la gamificación para alentarlos a realizar ciertas acciones, es importante usarlo lo menos posible, vinculando las recompensas con su esfuerzo o progreso. Podemos limitarlo, por ejemplo, a elegir de forma aleatoria qué recompensa obtiene un usuario después de conseguir un reto.
- o Competencia: es una situación de suma cero. Podemos trabajar con esta mecánica individualmente o en grupos: por ejemplo, si estamos diseñando una solución gamificada para la situación presentada anteriormente, fomentar el trabajo en equipo es una forma de utilizar la ambición del tipo asesino de los participantes pero conduciendo a la cooperación (otra mecánica que garantiza que los jugadores que trabajan juntos logran un objetivo compartido) ya que compiten en grupos heterogéneos.
- o Retroalimentación: proporcionar información sobre cómo está funcionando un usuario. En entornos de aprendizaje, esto generalmente se lleva a cabo mediante una evaluación, pero es importante incluir un sistema de comentarios o feedback personalizado, y más si hablamos de educación no formal (cuando muchas acciones no se evalúan oficialmente). También resulta útil si queremos evitar la desmotivación de estudiantes que habitualmente obtienen calificaciones más bajas (o, por otro lado, de aquellos que están tan seguros de sus habilidades que no creen que necesitan un "punto extra").
- o Adquisición de recursos: como, por ejemplo, cuando conseguimos diferentes objetos coleccionables después de cada actividad e intentamos completar una colección. Esta es una de las mecánicas con la que podemos utilizar el azar en el



juego: otorgar un objeto coleccionable al azar es una buena recompensa y mantiene a los usuarios interesados hasta que completen el lote completo.

- o Recompensas: los beneficios que obtiene un usuario después de completar una acción, superar un desafío... Puede ser externo (un punto extra en su calificación final) o interno (si usamos puntos y los usamos para clasificar a los usuarios).

- o Transacciones o intercambios entre usuarios. Por ejemplo, Busuu fomenta que los usuarios compartan las recompensas con sus propios amigos. Puede ser una forma de construir relaciones y generar mecanismos de cooperación.

- o Los turnos son participaciones alternas de cada jugador. Pueden ser muy útiles para promover la participación de aquellos usuarios que están menos dispuestos a jugar.

- o Condiciones para ganar. Es raro que solo queramos que un usuario gane. De nuevo, la gamificación se basa en la psicología positiva e intenta generar una sensación de bienestar que puede ser trastocada por la dinámica de suma cero. De todos modos, es muy importante que esté vinculado a los principales objetivos del sistema, especialmente para evitar que los disruptores hagan trampas para llegar a la cima.

- **3. Componentes:** una vez que hemos terminado con los verbos, es hora de llegar a los sustantivos (en la metáfora lingüística de Werbach). Los componentes son los elementos básicos que estamos combinando y usando para crear dinámica y mecánica. A veces incluso se usan solos, lo que lleva a lo que se ha llamado "la 'insignialización' del aprendizaje", por ejemplo, duramente criticada, o la tríada de PBL, la aplicación más común de gamificación, que se limita a incluir puntos, distintivos y tablas de clasificación a un sistema que, aparte de esto, no ha sido analizado en términos de gamificación. Debemos ser muy cuidadosos para evitar este tipo de simplificación excesiva, porque generalmente tiene resultados muy limitados. Por eso, Werbach enfatiza que la implementación correcta de la gamificación sigue seis pasos: **Definir objetivos - Delinear conductas objetivo -**



Describir jugadores, Idear ciclos de actividad - **No** olvidar la DIVERSIÓN - y solo después de estos primeros pasos - Implementar la Mecánica y los Componentes apropiados.

o Logros: cuando definimos objetivos y conductas objetivo, debemos pensar en cómo motivar a los usuarios para que los realicen. Una manera fácil de conseguirlo es establecer logros que desbloquearán a medida que completen cada acción clave.

o Avatares: generalmente son más interesantes para los niños que para los adultos, pero dejar que los usuarios definan su representación visual en el sistema puede mostrarnos las motivaciones que tiene. ¿Se representan a sí mismos como guerreros? Podemos esperar que sean asesinos o triunfadores.

o Insignias: representan visualmente los logros que un determinado usuario ha completado. También se pueden considerar coleccionables, ya que la motivación para completar una colección puede incentivar a un usuario para obtener un logro determinado que, al principio, le pareció menos interesante.

o Peleas con los 'jefes': son desafíos realmente difíciles. Por lo general, representan el final de un nivel y el comienzo de un mayor nivel de exigencia, y pueden requerir varios intentos para obtenerse.

o Colecciones: como hemos estado diciendo, se pueden aplicar a elementos virtuales, recompensas aleatorias, insignias...

o Combate: una batalla, por lo general entre dos jugadores o equipos, pero también puede ser contra un "enemigo virtual" diseñado por el sistema; por ejemplo, monstruos que representan actitudes indeseadas como la procrastinación¹².

¹² Un sistema gamificado que ha funcionado muy bien en esta personificación de comportamientos no deseados es Habitica. Aquí puede encontrar una lista de los jefes de combate de sus usuarios: <http://habitica.wikia.com/wiki/Boss>



- o Desbloqueo de contenido: aunque la retroalimentación es una parte importante del proceso, y los usuarios tienen que sentir ese progreso, mantener los niveles siguientes o cierto contenido adicional bloqueado hasta que los usuarios hagan ciertas acciones pueden ser motivador, ya que apela directamente a la curiosidad de las personas.
- o Regalos: un componente que atrae principalmente a los socializadores, es una forma de transacción que no tiene que ser correspondida.
- o Tablas de clasificación: es una representación visual y comparativa del progreso de los jugadores. Puede conducir a actitudes competitivas no deseadas, pero también es un elemento muy motivador.
- o Niveles: está directamente relacionado con la progresión, cuando definimos diferentes etapas en el recorrido del jugador, ayuda a dividir por categorías las acciones (de las más simples a las más difíciles) y las expectativas sobre el nivel más alto de desafíos que afrontarán.
- o Puntos: representaciones numéricas de la progresión, se obtienen a través de todas las acciones. Tienen una gran importancia para poder equilibrar el sistema: saber cuántos puntos deben recibirse al completar una acción clave es algo que probablemente solo podamos hacer con seguridad una vez que hayamos probado nuestro sistema.
- o Misiones: cuando tenemos un cierto desafío, con sus propios objetivos y recompensas, hablamos de misiones. Son una especie de mini acciones dentro del sistema global. Nos permiten evaluar distintas narrativas, por ejemplo, para saber qué tipo de historia o estética prefieren nuestros usuarios.
- o Gráficos sociales: son especialmente importantes para los socializadores, pero también se pueden utilizar para fomentar las transacciones o las alianzas entre los participantes. Las tablas de clasificación se pueden entender como un tipo de gráfico social.



o Equipos: son grupos de usuarios que trabajan juntos para un objetivo común. Es muy recomendable que intentemos crear grupos heterogéneos para equilibrar el sistema y hacer que diferentes tipos de jugadores motiven a aquellos que podrían ser menos atraídos por una determinada dinámica o mecánica. También podemos rotar a los participantes en cada equipo para probar cuál de ellos funciona mejor y hacer que las relaciones sean más variadas entre los usuarios.

o Bienes virtuales: son activos del juego y se perciben como valiosos. En los juegos F2P, por ejemplo, son una forma de hacer que los jugadores realicen una pequeña compra: un elemento especial, mejoras, haciendo de esta forma que el usuario sea menos reacio a pagar. En los sistemas gamificados, podemos, por ejemplo, hacer que los coleccionables puedan intercambiarse por una recompensa del mundo real después de completar un conjunto completo.

▪ Cuarto paso: equilibrar el sistema

Cuando diseñamos por primera vez un proyecto gamificado, es común que lo desarrollemos a través de la intuición. A medida que probamos el sistema con usuarios reales, podemos encontrar que su retención es mayor de lo esperado a la hora de realizar las acciones clave que hemos definido como objetivo o, al contrario, que les está resultando relativamente fácil o sencillo progresar en el juego, y esto pone en riesgo el estado de flujo. Si esto sucede, y seguramente ocurrirá, es necesario hacer algunos ajustes.

Las recompensas deben estar ajustadas a los intereses de los usuarios, no solo por la importancia de un logro determinado, sino también por lo que realmente motiva a nuestros usuarios y por la incertidumbre que deben superar para actuar.

A veces pensamos que realizar debates sobre algún tema es una forma interesante de asimilar los contenidos de nuestro programa de aprendizaje, pero una vez que proponemos la actividad, nuestra clase no responde; en tal caso podríamos dar una recompensa aleatoria a algunos de los participantes en el debate. O por ejemplo, esperamos que en un curso voluntario los participantes se motiven para finalizar sus proyectos, pero nos damos cuenta de que presentan sus tareas con retraso, o



simplemente no están dispuestos a hacerlo; entonces podemos organizar una competencia entre proyectos y asignar un premio para el más votado.

Un sistema gamificado debe estar vivo y activo, ya que los participantes lo harán funcionar de manera diferente a nuestra idea original. Lo que funcionó bien en un trimestre anterior puede funcionar muy mal con un grupo diferente de estudiantes con diferentes motivaciones y perfiles, lo que nos obliga a rediseñar nuestra idea. Esto es totalmente normal y no debe desmoralizarnos.

Lo que es realmente importante es asegurarse de que tenemos las herramientas para evaluar la efectividad del programa en el estado inicial de la implementación; de ahí la necesidad de tener objetivos SMART que podamos medir periódicamente para poder sacar conclusiones.

4. EDUCACIÓN NO FORMAL

4.1. TÉCNICAS DE EDUCACIÓN NO FORMAL

A continuación, se presenta una lista de técnicas de educación no formal para dar una idea de cómo funciona y los diferentes apartados que aborda.

4.4.1. Juegos de confianza

La confianza es el elemento más importante para generar un buen espíritu de equipo. La dinámica de la confianza es muy importante para promover la cohesión y la participación de todos los miembros del grupo. Para comenzar a utilizar estas dinámicas, es casi esencial que los miembros del grupo se conozcan entre sí y que haya una cierta conexión entre ellos. Podemos usar este tipo de dinámicas tanto en contextos educativos, como con compañeros de trabajo y todo tipo de grupos. Es importante que ajustemos la actividad al nivel y las necesidades de las personas que participarán. Con estos juegos, se potenciará el sentimiento de confianza entre los participantes.



4.4.2. Collage

Es utilizado en las terapias artísticas. Este ejercicio consiste en que el equipo tiene que hacer un collage de revistas y periódicos sobre un tema propuesto. La forma de hacerlo depende del grupo. Algunos grupos dialogarán sobre el tema antes de decidir qué ilustración irá en el collage. Otros grupos comenzarán buscando imágenes interesantes o que más les evoquen y luego las unirán.

4.4.3. Mapa del Mundo

Se les pide a los participantes que se sitúen en el mapa en el lugar de donde provienen para que el grupo tenga una idea acerca de la distancia existente entre ellos. Después de que hayan compartido su propia experiencia, se les pide a los participantes que “viajen” a un país al que les gustaría visitar. Cuando termine el “viaje”, el grupo compartirá qué motivación ha tenido para elegir el país que ha visitado.

4.4.4. Cuentacuentos

La narración tiene un valor importante en el comportamiento humano; la narración pone en marcha un proceso de investigación que tiende a la mejora de lo narrado, definido como disyuntiva de aprendizaje: aprender a aprender, la capacidad de relacionar el contexto inicial con otros contextos que guían las propias elecciones, es decir, la creación de procesos que crean un camino a partir de otra perspectiva. En otras palabras, nadie contará una historia de la misma manera.

También se debe enfatizar el valor que tiene el intercambio social ya que la narración tiene valores cognitivos y emocionales.

La narración y el arte de narrarlo no es solo un pasatiempo divertido, sino que es uno de los mecanismos psicológicos fundamentales para el individuo y para los grupos sociales y culturales. La gramática de la narración describe la estructura de estos textos que se caracterizan por un fuerte impacto emocional y por la transmisión de valores e ideales culturales, especialmente a través del cuentos de hadas tradicionales.



Antes de entrar en el gran tema de la narración de cuentos para niños, es útil y necesario detenerse brevemente en el concepto y el significado de la narración en sí.

Los orígenes de la narración nos conducen inmediatamente a la dimensión de la historia oral, en las historias con significados simbólicos, comúnmente denominadas parábolas, como por ejemplo: el "viejo sabio" que comparte con toda la aldea sus ideas, pensamientos, miedos, esperanzas. Desde este punto de vista podemos considerar la historia como intercambio, comunicación, catarsis, ritual, memoria colectiva.

Los esquemas narrativos son muy variados:

- El Monomyth o Viaje del Héroe, centrado en la figura del héroe que abandona su hogar para embarcarse en un viaje hacia lugares desconocidos;
- Los bucles anidados, en el que se cruzan diferentes estructuras narrativas;
- Sparklines, el discurso se desarrolla en dos niveles opuestos que continuamente se entrelazan y representan, uno "como son las cosas" y el otro "como deberían ser las cosas";
- In Media Res, en el que la narrativa comienza en el centro de la acción, para luego explicar el comienzo de la historia y preparar su conclusión;
- Las ideas convergentes, una estructura discursiva en la que convergen diferentes corrientes de pensamiento para formar una sola idea;
- False Start, la narración comienza con una trama aparentemente predecible que se detiene abruptamente para dar lugar a un nuevo comienzo;
- La Estructura del Pétalo, un esquema discursivo para organizar historias múltiples que se mueven alrededor del mismo concepto central.

4.4.5. Narración digital

La narración digital completa las historias con formatos digitales y vídeos, que fomentan la inclusión a través de la historia y el intercambio de experiencias y diferentes antecedentes.



Cuatro tipos de narración digital:

- Línea del tiempo: es una forma de narración de eventos, con respecto a un problema y/o una persona, ordenados cronológicamente y con un ritmo progresivo.
- Cartografía: utilizamos mapas geográficos o imágenes en los cuales se insertan enlaces a recursos web que están relacionados con un problema específico. De esta manera se obtiene una ruta navegable.
- Narración transmedia: se trata de crear una historia que se estructura en un entorno, imágenes, vídeos, música, versos, relacionados con un determinado evento, tema o personaje, con el fin de obtener una historia multimedia.
- Narración de vídeo: la historia se crea mediante el diseño vídeos o imágenes mediante la inserción de textos, enlaces, anotaciones, preguntas, voz pregrabada, etc. el resultado son vídeos interactivos que pueden contener elementos multimedia dentro de ellos.

Existen varias herramientas web adecuadas para la narración digital de historias, como por ejemplo, Appweb, servicios web o basados en navegado como Xtimeline, Google Tourbuilder, JS StoryMap, Storify, Capzles, Thinglink, Pinterest, Meograph, Metta, ShortHand, Zentrack, Popcorn Maker, Storygami, etc.

4.4.6 Teatro del Oprimido

El teatro social o teatro de los oprimidos en el Teatro do Oprimido (TdO) brasileño es un método teatral que incluye diferentes técnicas creadas por el director brasileño Augusto Boal con el objetivo de ofrecer herramientas para el cambio personal y social para todos aquellos que se encuentran en situaciones de opresión. La actividad consiste en representar experiencias pasadas y compartirlas con el grupo de actores, que en algunas ocasiones son los mismos espectadores que se convierten en actores para dar su aportación.

El objetivo es conseguir que el público conozca las diversas formas de opresión y marginación, para fomentar el pensamiento crítico y el diálogo mediante el análisis de un problema sin necesariamente buscar respuestas o acciones, sino también para resolver conflictos individuales y promover el cambio a través del descarga emocional que puede proporcionar la actuación.



Todas las técnicas de TdO representan una forma de educación popular que concede valor a la comunidad, que utiliza el teatro como una herramienta para el cambio social a nivel individual, local y global. Técnicas que se utilizan en más de 100 países en diversas áreas de activismo social y político, resolución de conflictos, construcción de comunidades, terapia, rehabilitación, concienciación e incluso para crear leyes. Ha sido diseñado para que participe cualquier persona, utiliza el lenguaje universal del teatro como un medio de cuestionar los problema sociales para hacer que las personas y las comunidades identifiquen sus sueños y reinventen su futuro.

El TdO invita al pensamiento crítico y al diálogo. Se trata de cuestionarse en lugar de dar respuestas, actuar, interactuar y no solo hablar. Boal desarrolló técnicas teatrales específicas con los actores de manera que los espectadores pudieran difundir los mensajes de crítica social. Boal desarrolló una variedad de técnicas, basadas en la interacción entre el espectador y los actores.

De acuerdo con las intenciones de Boal, las técnicas teatrales deberían usarse para fomentar en las personas, una ciudadanía activa y la participación activa en la vida política y social. Si bien es cierto que los cambios sociales y políticos afectan las vidas de todos, incluidas las personas más vulnerables, también pueden hacer cambios en todas las áreas de la sociedad. En este sentido, el teatro tiene como objetivo representar las opresiones cotidianas con la intención de encontrar estrategias para enfrentarlas y posiblemente transformarlas.

Una de las razones de la popularidad de la TdO es la idea de activar al espectador (denominado precisamente “espectador/actor”), colocándolo en el centro de la obra teatral, para incluir diferentes representaciones de la realidad y explorar posibles transformaciones en una con una metodología creativa y socializadora.



4.2. COMPETENCIAS EN LA EDUCACIÓN NO FORMAL

4.2.1. Competencia: habilidades, conocimiento, actitudes y valores

La definición más simple de la palabra competencia lo describe como *la capacidad de hacer algo bien*¹³. Según el Consejo de Europa en Trabajo Juvenil cuando habla de competencias, se refiere a tres cuestiones relacionadas entre sí: conocimiento, habilidades, y por último actitudes y valores. Cada uno de ellos se puede desarrollar individualmente y las podemos asociar a partes del cuerpo para una mejor comprensión:

- Conocimiento se refiere al intelecto, y básicamente es: saber cómo hacer el trabajo. Este es el aspecto "cognitivo" de la competencia.
- Habilidades se asocian con la acción, representan la dimensión "práctica" de la competencia. Se describen como la capacidad para hacer el trabajo.
- Actitudes y los valores están conectados con las emociones y sentimientos. Para hacer el trabajo de manera eficiente, la persona necesita afirmar ciertas actitudes y valores¹⁴.

La Comisión Europea reconoce que hay ocho "competencias clave":

1. Comunicación en una lengua materna: capacidad de expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones tanto oralmente como por escrito.

La competencia en la lengua materna requiere que el individuo tenga conocimiento del vocabulario, la gramática funcional y las funciones del lenguaje, entre otros conocimientos. En cuanto a las habilidades, las personas deben poder comunicarse de manera oral y escrita. Una actitud positiva hacia la comunicación en la lengua materna implica una disposición al diálogo crítico y constructivo, una apreciación de las cualidades estéticas y la voluntad de esforzarse por ellas, y un interés en la interacción con los demás.

¹³ Diccionario de Cambridge, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/competence>

¹⁴ Competencia laboral juvenil, <https://www.coe.int/en/web/your-portfolio/youth-work-competence>



2. Comunicarse en un idioma extranjero: como en la competencia anterior, incluye habilidades de mediación (es decir, resumir, parafrasear, interpretar o traducir) y de comprensión intercultural.

La competencia en lenguas extranjeras requiere un conocimiento del vocabulario y la gramática funcional y la conciencia de los principales tipos de interacción verbal, el conocimiento de las convenciones sociales. Las habilidades esenciales para la comunicación en idiomas extranjeros consisten en la capacidad de comprender los mensajes hablados, iniciar, sostener y concluir conversaciones. Las personas también deberían poder usar los medios de asistencia de manera apropiada y aprender idiomas también de manera informal como parte del aprendizaje permanente. Una actitud positiva implica la apreciación de la diversidad cultural y un interés y curiosidad en los idiomas y la comunicación intercultural.

3. Competencia matemática, científica y tecnológica: Dominio sólido de la aritmética, la comprensión del mundo natural y la capacidad de aplicar el conocimiento y la tecnología a las necesidades humanas percibidas (como la medicina, el transporte o la comunicación).

El conocimiento necesario en matemáticas incluye el conocimiento de números, medidas y estructuras. Una persona debe tener las habilidades para aplicar principios y procesos matemáticos básicos en contextos cotidianos en el hogar y el trabajo. Una actitud positiva en matemáticas se basa en el respeto a la verdad, la intención de buscar razones y evaluar su validez.

4. Competencia digital: uso seguro y crítico de la tecnología de la información y las comunicaciones para el trabajo y el ocio.

La competencia digital requiere conocimientos en aplicaciones informáticas, como procesamiento de textos, hojas de cálculo, bases de datos, almacenamiento y gestión de la información, y una comprensión de las oportunidades y riesgos potenciales de Internet y la comunicación a través de medios electrónicos (correo electrónico, herramientas de red). Las habilidades necesarias incluyen la capacidad de buscar, recopilar y procesar información y utilizarla de manera crítica y sistemática. Requiere una actitud crítica y reflexiva hacia la información disponible y un uso responsable de los medios interactivos.



5. Aprendiendo a aprender: capacidad de gestionar eficazmente el propio aprendizaje, ya sea individualmente o en grupos.

Aprender a aprender implica que una persona conozca y comprenda sus estrategias de aprendizaje preferidas, las fortalezas y debilidades de sus habilidades, y que sea capaz de buscar oportunidades de formación y orientación y/o apoyo. Requiere habilidades básicas como alfabetización, aritmética y habilidades de TIC que son necesarias para el aprendizaje posterior. Sobre la base de estas habilidades, un individuo debe ser capaz de acceder, obtener, procesar y asimilar nuevos conocimientos. Una actitud positiva incluye la motivación y la confianza para perseguir y tener éxito en el aprendizaje a lo largo de toda la vida.

6. Competencias sociales y cívicas: capacidad de participar efectiva y activamente en la vida social y laboral e intervenir, convivir y desarrollar una conducta democrática, especialmente en sociedades cada vez más diversas.

Esta competencia requiere comprender los códigos de conducta y las costumbres comúnmente aceptadas en diferentes sociedades y entornos (por ejemplo, en el trabajo). Es igualmente importante tener conocimiento de los conceptos básicos relacionados con individuos, grupos, organizaciones laborales, etc. Las habilidades básicas de esta competencia incluyen la capacidad de comunicarse de manera asertiva en diferentes entornos, mostrar tolerancia, expresar y comprender diferentes puntos de vista, crear confianza y sentir empatía. La competencia se basa en una actitud de colaboración, asertividad e integridad.

7. Sentido de la iniciativa y espíritu empresarial: capacidad de convertir ideas en acciones a través de la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como la capacidad de planificar y gestionar proyectos.

El conocimiento necesario implica la capacidad de identificar las oportunidades disponibles para actividades personales, profesionales y/o comerciales. Las habilidades se relacionan con la gestión proactiva de proyectos (que involucra, por ejemplo, la capacidad de planificar, organizar, administrar, dirigir, delegar, analizar, comunicar, informar, evaluar y registrar), la representación y la negociación efectivas, y la capacidad de trabajar como individuo y como equipo. Las principales actitudes necesarias son iniciativa, proactividad, independencia, innovación, motivación y determinación tanto en la vida personal y social como en el trabajo.



8. Conciencia cultural y expresión: capacidad para apreciar la creatividad de ideas, experiencias y emociones de los diferentes medios de expresión artística, tales como la música, literatura, artes visuales y escénicas.

Abarca un conocimiento básico de las principales obras culturales, incluida la cultura popular contemporánea. Las habilidades se relacionan tanto con la capacidad de apreciar como con la expresión: apreciar y disfrutar de las obras de arte y las interpretaciones o ejecuciones, así como la autoexpresión, utilizando todos los medios disponibles con los que una persona se expresa. Las habilidades incluyen también la capacidad de relacionar los propios puntos de vista creativos y expresivos con las opiniones de los demás y de identificar y ser consciente de las oportunidades sociales y económicas de la actividad cultural. Una actitud positiva también incluye la voluntad de cultivar la capacidad estética mediante la expresión artística y la participación en la vida cultural.

Las competencias clave se consideran igualmente importantes, porque cada una de ellas puede facilitar llegar a tener una vida exitosa en la sociedad moderna. Dado que muchas de las competencias son esenciales para cumplir otras, todas las competencias se superponen e interactúan. La competencia en las habilidades básicas del lenguaje, la lectoescritura, la aritmética y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) es una base esencial para el aprendizaje, y aprender a aprender respalda todas las actividades de aprendizaje.

4.2.2. Alcanzar las competencias: aprendizaje formal, no formal e informal

El adjetivo más reconocible relacionado con la palabra "aprendizaje" parece ser "formal". El aprendizaje formal está vinculado a la educación obligatoria, una parte importante de la vida de cada persona. En la educación formal, el aprendizaje es estructurado, organizado, planificado, obligatorio y validado por organismos externos. Las competencias desarrolladas durante el aprendizaje formal se reconocen en un documento formal como diploma. La educación formal se centra principalmente en obtener conocimiento.



Hay dos formas más de aprendizaje: el aprendizaje informal y el aprendizaje no formal. La definición más simple de aprendizaje informal es: todo lo que la persona absorbe de su experiencia sin saber o controlar el proceso de aprendizaje.

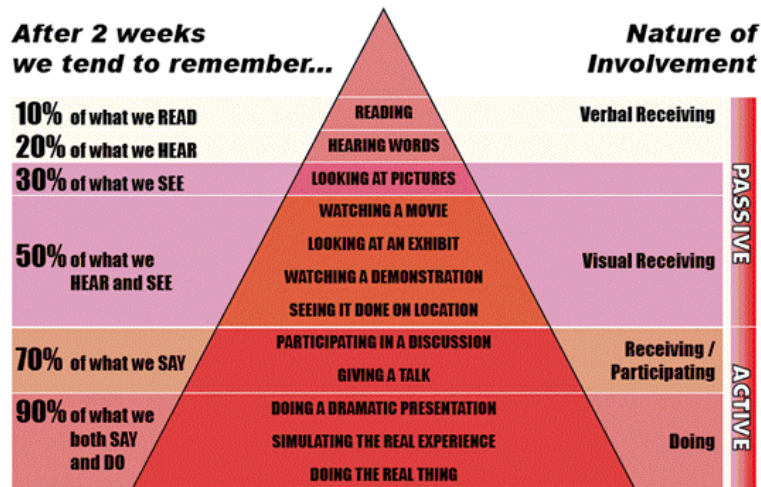
Tanto el aprendizaje no formal como el aprendizaje formal está planificado y organizado, pero esas son las únicas similitudes entre ellos. La educación no formal involucra principalmente la experiencia y la participación activa del alumno en el proceso de aprendizaje. Además, la educación no formal es: individualizada, centrada en el alumno, basada en la participación voluntaria y en la práctica (aprender haciendo), controlada y planificada por el alumno y también autoevaluada y reflejada por el alumno.

Cada uno de los métodos de aprendizaje mencionados anteriormente formales, no formales e informales permite a los jóvenes adquirir competencias. Pero están enfocados con diferentes estilos de enseñanza, herramientas y también requieren diferentes niveles de participación y motivación del alumno para poder diseñar su propio proceso de aprendizaje.

4.2.3. Proceso de aprendizaje

El proceso de aprendizaje está conectado con las herramientas y los estilos de aprendizaje con el fin de obtener el conocimiento y la experiencia necesarios para ser mejor acomodados en la sociedad. Existen diferentes enfoques al hablar sobre el proceso de aprendizaje. La mayoría de ellos reconoce los tipos de aprendizaje al preguntar ¿CÓMO APRENDO MEJOR? Edgar Dale creó la pirámide de aprendizaje que muestra la eficiencia en diferentes métodos de inclinación:

Cone of Learning (Edgar Dale)



Edgar Dale, Audio-Visual Methods in Technology, Holt, Rinehart and Winston.

Al analizar la pirámide de aprendizaje, la conclusión es muy clara: la experiencia y las acciones propias, el núcleo de la educación no formal, son mucho más efectivas que la recepción pasiva por audición o lectura utilizada en la educación formal.

Otro enfoque del proceso de aprendizaje es considerarlo desde la perspectiva de la participación del alumno y su influencia en el diseño del propio aprendizaje. La educación formal es institucional, organizada y formalizada con un mecanismo específico de validación y certificación. El alumno no tiene demasiadas opciones sobre qué y cómo él/ella aprende. El sistema de validación también se basa en un sistema externo. Alguien más decide y verifica el progreso del alumno en cada etapa de aprendizaje.

La educación no formal se basa en diferentes valores, estando el estudiante en el centro de la misma. Él/ella es el protagonista de su propio aprendizaje y decide qué habilidades, conocimiento y competencias desea conseguir, así como la forma de lograrlo. El aprendizaje no formal requiere responsabilidad. El alumno debe ser consciente de sus propias expectativas de aprendizaje. Este enfoque requiere del alumno una elevada motivación y honestidad. El alumno asume la responsabilidad del propio proceso de aprendizaje desde el establecimiento de los objetivos, el proceso de aprendizaje (elección de las herramientas y los métodos de enseñanza), la reflexión y la autoevaluación sobre el propio proceso de aprendizaje.

Después de leer el párrafo anterior, la educación no formal no parece fácil de desarrollar. Evaluar y reflexionar sobre nuestro propio aprendizaje nunca se nos ha



enseñado. Siempre hay personas alrededor para ayudar o tomar una decisión individual: ej. Maestros, padres, etc. Pero realmente vale la pena comenzar a hacerlo. La autorreflexión es la clave para conocerte a ti mismo, para descubrir lo que te gusta, lo que quieres, cómo aprendes sobre el mundo, cuál es la mejor manera de desarrollar tus habilidades, cuáles son tus expectativas, cómo es tu zona de confort, cuáles son tus miedos y lo que te hace feliz. La autorreflexión también es una herramienta útil para reconocer cuando aprendes algo, en otras palabras, cuando dispones de las competencias para realizar alguna labor o actividad.

Al preguntarte: ¿cómo sé que aprendí algo?

La respuesta es simple. Ese momento llega cuando una persona sabe cómo hacer algo, comprenderlo mejor y estar más seguro al hacerlo. También al comprender mejor el por qué actúas de cierta manera, además de encontrar un rol que te convenga sabiendo qué hay que aprender a continuación.

4.2.4. Validación y reconocimiento en aprendizaje no formal

La idea de aprender se basa en el desarrollo personal, sin embargo, demostrar el resultado del aprendizaje también es importante para hacer evidente nuestras habilidades y competencias a los demás (por ejemplo, empleador, inscripción en el club, escuela, etc.).

Hay pocos documentos para el reconocimiento del aprendizaje no formal en el campo de la juventud. Como no hay cuerpos de validación externos que examinen el progreso de aprendizaje del individuo diferente del alumno mismo.

El documento más reconocible y conocido de la Comisión Europea se llama Youthpass.

Youthpass es el documento para el reconocimiento de habilidades y competencias en el proceso de aprendizaje de educación no formal. Fue introducido en 2007 y posee más validez que un certificado de participación. Describe las nuevas habilidades y el conocimiento que un participante ha adquirido en un proyecto de Juventud en Acción del programa Erasmus+. El Youthpass es la estrategia para reconocer y validar el aprendizaje no formal en los proyectos Juventud en Acción del programa Erasmus+. Apoya los procesos educativos que tienen lugar en las



actividades de trabajo de los jóvenes y destaca el potencial educativo de dichos proyectos. Es un resultado material del proceso de aprendizaje de reflexionar sobre su aprendizaje y escribirlo. Para hacerlo más simple, hay 8 categorías principales de competencias en Youthpass que pueden incluirse en este certificado: comunicación en la lengua materna, comunicación en lenguas extranjeras, competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender, competencias sociales y cívicas, sentido de iniciativa y espíritu empresarial y conciencia y expresión cultural¹⁵.

El Consejo de Europa creó otro documento que está diseñado para ayudar a los trabajadores jóvenes en el reconocimiento de sus competencias denominado: Cartera de trabajo juvenil del Consejo de Europa/Council of Europe Youth Work Portfolio.

Al utilizar esta herramienta en línea, los trabajadores de la juventud y otros profesionales que trabajan en el campo de la juventud pueden reflejar y analizar el nivel de sus competencias en el campo de la juventud, así como recoger la evidencia de su trabajo y diseñar un plan de acción para mejorarlo.

Se presentan 8 categorías principales de competencias: atender las necesidades y aspiraciones de los jóvenes, brindar oportunidades de aprendizaje a los jóvenes, apoyar y empoderar a los jóvenes para dar sentido a la sociedad en la que viven y comprometerse con ella, apoyar a los jóvenes activamente y promover las relaciones interculturales, utilizar la evaluación para mejorar la calidad del trabajo juvenil realizado, apoyar el aprendizaje colectivo en equipos, contribuir al desarrollo de su organización y hacer que las políticas y programas funcionen mejor para los jóvenes, desarrollar, conducir y evaluar proyectos¹⁶.

¹⁵ Más información sobre Youthpass en www.youthpass.eu

¹⁶ Más información: <https://www.coe.int/en/web/youth-portfolio>



4.2.5. Ejemplos de herramientas

➤ **Reflexión sobre el propio aprendizaje**

Por favor, piense durante unos minutos ¿cuál es el estilo o tipo de aprendizaje que prefiere, cuándo aprende de forma rápida y con un alto nivel de motivación? ¿Al mirar, escuchar, hacer, observar, escribir, dibujar? ¿Algo más?

➤ **Diseñar un proceso de aprendizaje propio**

Imagine que planea un viaje a una isla exótica.

Cierra los ojos y piensa por 2 minutos en esta isla.

Ahora intenta responder las siguientes preguntas (puedes escribirlo):

- ¿Por qué decidiste tomar parte en este viaje?
- ¿Qué esperas aprender durante tu estadía allí?
- ¿En qué consiste exactamente este viaje? ¿Qué vas a hacer? ¿Cómo sería tu día a día?
- ¿Cómo vas a prepararlo? ¿Tienes toda la información sobre el lugar a donde vas? ¿Cómo te sientes al respecto? ¿Estás preocupado? ¿Emocionado? ¿Satisfecho?
- ¿Qué parte crees que será la más difícil de tu viaje?

Ahora, cuando comparemos los componentes de la educación no formal con la tarea anterior, verás que el viaje a esta isla exótica coincide con dichos componentes. Acabas de diseñar un proceso propio de aprendizaje no formal para una situación particular. ¡Felicidades!

➤ **Autorreflexión diaria**

Para comenzar con la autorreflexión, es conveniente pensar en el aprendizaje que se puede alcanzar al final de cada día. Es simple y requiere completar unas oraciones sencillas:

- Ahora entiendo...
- Me siento más seguro acerca de...



- Me ha surgido una nueva pregunta, que es ...
- Necesito investigar más sobre¹⁷...

4.3. EJEMPLOS

4.3.1. Teatro del oprimido

El primer paso para la construcción del teatro del oprimido es la selección del tema y la discusión del mismo en el grupo de trabajo.

En la formación no formal e informal con grupos de jóvenes, los problemas surgen fácilmente en relación con el comportamiento individual en comparación con un entorno de pares, familia o institución, que se pueden tratar en el grupo o en la comunidad con el Teatro de los oprimidos.

El argumento debe tener las siguientes características:

- Estar desarrollado de forma clara para el grupo que desarrolla el drama.
- Ser parte de la experiencia directa de una o más personas en el grupo.
- Tener un vínculo claro con el contexto de referencia y en el que se representará.
- Plantear elementos problemáticos y potencialmente conflictivos.

El método del teatro del oprimido se basa en la flexibilidad y en la apertura a las múltiples soluciones de una situación de conflicto, centrándose en las relaciones, en términos de acciones y reacciones más que en el resultado del proceso. El contenido educativo está estrictamente relacionado al proceso y a la activación personal más que al contenido y al resultado.

Los jóvenes que trabajan en el teatro de los oprimidos necesitan desarrollar habilidades básicas para el desarrollo de los temas a tratar y en la formación del grupo para llevar a cabo la actividad.

Los juegos pueden combinar diferentes objetivos de aprendizaje además del que prevalece. Esta formación inicial tiene como objetivo promover un alto grado de

¹⁷ Esas y más herramientas se encuentran en: "Unlocking Doors to Recognition. Handbook for setting up strategies for the better recognition of youth work and non-formal education in different contexts.", <https://www.youthpass.eu/pl/publications/handbooks/>



cooperación y solidaridad entre los participantes, habilidades de comunicación verbal y no verbal.

- **Un ejemplo de ejercicio de calentamiento es el siguiente**

"Sí, pero"

Tipo de actividad: ejercicio de improvisación

Objetivos de aprendizaje: destrezas/habilidades: desarrollo de la creatividad y habilidades de improvisación; comunicación verbal y no verbal.

Desenredar: una acusación sobre una cosa que debe ser justificada y respondida comenzando con "sí, pero... ". ESTÁ PROHIBIDO DECIR NO. Ejercicio de improvisación, creatividad en la búsqueda de argumentos para mantener al personaje frente a las acusaciones de los demás.

- **Ejercicios del teatro del oprimido**

A partir de un tema elegido sobre un contexto, será desarrollado por el grupo, el trabajo de reflexión-acción comienza a través de la creación de esculturas vivientes (imagen), de los momentos más significativos e importantes del conflicto.

Continuamos con la representación de las escenas reales. A partir de imágenes estáticas, o a cámara lenta y en silencio, cambia a una acción completa añadiendo la parte verbal. Las escenas se repiten varias veces para realizar las modificaciones necesarias para hacerla más comprensibles y que muestran claramente la situación.

La situación de conflicto debe ser muy evidente, con el protagonista puesto en cuestión o en dificultad por parte del antagonista y otros personajes con claros papeles de simpatizantes; estos también pueden representar posiciones intermedias con respecto al objeto del conflicto.

El trabajo en la escena se continúa a través de las intervenciones del público. Cuando la escena se considera bastante consolidada y el conflicto se presenta claro con una explicación del protagonista oprimido, puede continuar con las pruebas



pidiendo a los otros miembros del grupo (también a los directores) que intervengan libremente para proponer soluciones al conflicto. .

Quienes intervienen pueden elegir:

1. si reemplazar un personaje de la escena o introducir un nuevo personaje (como un amigo del protagonista no previsto por la escena inicial).
2. en qué momento de la escena intervenir, comenzar desde un punto concreto elegido o agregar una nueva situación en la escena, en el momento temporal que prefiera (por ejemplo: la escena se reproduce en una casa y se sugiere representar una reunión en la oficina al día siguiente).

4.3.2. Cuentacuentos

• Ejercicio de cuentacuentos

Contar historias es una excelente técnica para conseguir audiencia y captar la atención. En una comunicación efectiva, esto requiere una excelente capacidad para organizar los pensamientos y el lenguaje, modulando los acentos y centrándose en los objetivos.

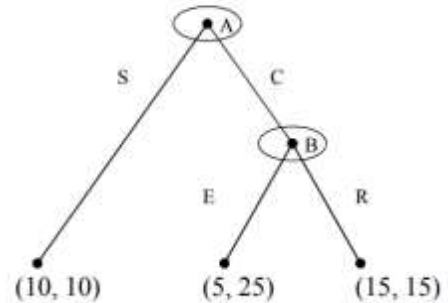
Para este ejercicio de comunicación activa, utilizaremos pluma y papel y escribiremos una historia, con un desarrollo, desde el principio hasta el final (ya sea elegante o de una situación en nuestro trabajo o empresa). Volvemos a leer lo que hemos escrito y limitamos los puntos aburridos, engorrosos o inútiles para transmitir el mensaje que nos hemos propuesto. Añadimos o transformamos lo que creamos conveniente o necesario en partes integrales de la historia y continuamos releendo y corrigiendo hasta que la historia sea efectiva.

A través de este primer ejercicio tomaremos conciencia de los procesos mentales que activamos al organizar un discurso. Repitiéndolo una y otra vez, vamos a desarrollar nuestra capacidad para elaborar un discurso lineal y centrado en el objetivo de la comunicación.

4.3.3. Juegos de confianza

- **Juego de confianza binario**

Los jugadores se colocan en parejas: un jugador es el Inversor y el otro es el Socio. El inversor elige la cantidad de su dinero para invertir con el socio. El importe de la inversión se multiplica (es decir, la inversión tiene éxito) y el Socio elige cuánto de este importe multiplicado para devolver al inversionista.



- El jugador A (Inversor) puede elegir "S" en el cual ambos jugadores reciben \$ 10, o puede elegir "C" en la cual el Jugador B (Socio) tiene la oportunidad de determinar los pagos finales.
- Si se le da la oportunidad, el jugador B puede elegir "E" en la que el jugador A recibe \$ 5 y el jugador B recibe \$ 25, o puede elegir "R" en el que ambos jugadores reciben \$ 15.
- La decisión del jugador A a menudo se ve como su nivel de confianza, y la decisión del jugador B como su nivel de confiabilidad.

- **“El guía/guardián”**

Objetivos: El objetivo principal es la integración de todos los participantes en un grupo y la creación de un entorno positivo. El grupo tiene que aprender que pueden confiar en sus compañeros.

Material: Se puede realizar dentro o fuera. Necesitamos vendajes o máscaras para cubrir los ojos y un sobre donde se guardan los volantes de validación del recorrido que demuestran que se llegó a la meta. Puede haber otro material como tablas que puedan obstaculizar algunas partes del camino.

Procedimiento: En un grupo, tenemos que separar a los miembros en parejas, estableciendo quién es "La Guía" y "El ciego". Luego, cubrimos los ojos de "los ciegos" y el otro tiene que tomar un lugar sin decir nada: pueden darse la mano o el "guía" simplemente puede poner una mano en el hombro del "ciego", como desee,



por lo que solo presionando el brazo. Es preferible que esté fuera del salón de clases para ella o para la dirección, puede pedirles que traigan algo para verificar que hayan venido al lugar, por ejemplo, un pedazo de papel o un material de un salón. Puede durar tanto tiempo como lo desee el maestro o hasta que llegues a cierto lugar donde puedes pedir que el guía sea ahora el ciego.

El guía no debe quitarse la venda hasta que regrese con el material o el papel, o hasta que llegue a su asiento, el guía debe tratar de mantenerse en silencio y evitar que su persiana caiga en cualquier momento.

Evaluación: Diálogo grupal sobre las sensaciones, incidentes, si se logró el objetivo, cómo se sentirían si tuvieran una discapacidad visual y cómo actuarían si se encuentran a una persona con discapacidad visual.

4.3.4. Dinámica grupal para conflictos de trabajo

- **Acercar posiciones**

Objetivo: Desarrollar flexibilidad en los criterios, aprendiendo a acercar posturas, ideas y opiniones.

Duración: Entre 30 y 45 minutos.

Recursos y material: Un salón de clases y dos cartones.

Procedimiento: En un muro de clase, escribe en un papel la palabra "SÍ" con letras grandes y en la pared contraria escribe la palabra "NO" de la misma manera.

El grupo se pone de pie en el medio de la clase y se les dice una frase, por ejemplo, "Si tomo una caja de lápices de un compañero de clase sin permiso, ¿es normal que se enfade?", O "Si un compañero se burla de él/ella, ¿me siento mal?"... Busque frases que traten un conflicto reciente vivido en el aula.

Si está de acuerdo con la frase que se mueve hacia el muro "SÍ", si no está de acuerdo, mueva al muro "NO". Nadie puede permanecer en el medio, a pesar de que no están completamente de acuerdo o en desacuerdo con la frase, todos tienen que elegir.

Pregunte a los miembros de cada grupo sobre los motivos de su elección. Tienes que hacerlo sin debatir y escuchar atentamente los argumentos de todos. Escríbelos en la pizarra. A continuación, pídeles a los miembros del grupo "NO" que avancen



hacia la mitad de la clase por cada razón que acuerden con el otro grupo. Prosiga de la misma manera con los miembros del grupo "Sí". Cada grupo intenta mostrar al otro nuevos motivos y cada vez que un miembro está convencido, avanza hacia el centro. La dinámica se acaba cuando no hay más razones.

Evaluación: Puede acordar como criterios de evaluación aspectos como: grado de flexibilidad de los alumnos, capacidad de diálogo y escucha, conciliación, etc.

- **Construir un marco común**

Objetivo: Salir del propio punto de vista y aprender a construir una base común con otras personas.

Duración: De 20 a 30 minutos.

Recursos: Aula con sillas y pizarra.

Procedimiento: Divida al grupo en dos subgrupos "A" y "B", colocados uno frente al otro. El tema a tratar puede ser variado, por ejemplo: una actividad extraescolar en una salida de fin de semana. Cuando aparece un conflicto, una de las partes afectadas puede requerir la intervención de un mediador (se recomienda que los estudiantes mediadores trabajen en parejas). Si la otra parte acepta, se convoca a una reunión donde cada grupo pueda expresar su punto de vista sobre el problema. Los mediadores intentan no buscar a una persona culpable, ni intentan resolver el problema, intentan acercarse a las posiciones de las partes para llegar a un acuerdo o una solución satisfactoria para ambos. Si finalmente, el conflicto se resuelve favorablemente, las partes pueden firmar un acuerdo por escrito o hacerlo verbalmente.

Escriba ambas propuestas en la pizarra y pida a cada grupo que indique lo que cada actividad ofrece, con preguntas como: ¿Cuál es el tema que le proponen ir a ...?; ¿Qué tiene de positivo esa propuesta?; ¿Qué conseguimos si aceptamos la otra propuesta?

Enumera y resume cada respuesta obtenida y, haciendo una recopilación, se formula esta nueva pregunta, "¿Por qué es importante para ti este aspecto?", De modo que logre que ambos grupos acuerden una base común, llegarán fácilmente a



la conclusión de que ambos grupos quieren divertirse; con lo cuál tienen que determinar el cómo.

Es importante diferenciar entre un marco común y un acuerdo; para el primero es necesario llegar al segundo, demostrando que cada parte tiene una base importante en común, este factor hace que se genere una atmósfera favorable para negociar.

Es una dinámica útil para abordar los desacuerdos que surgen cuando hay un conflicto, la forma de tratarlos y los beneficios y/o ventajas de llegar a consenso con los demás.

Evaluación: Se puede establecer como criterios de evaluación, la capacidad de los estudiantes para conseguir consensuar un acuerdo, el grado de escucha, la actitud para obtener un marco común, etc.

4.3.4. Dinámica grupal para trabajar la diversidad cultural

- **Más igual que diferente**

Objetivo: analizar cómo los estereotipos o los prejuicios pueden cambiar nuestra forma de entender e interactuar con las personas y nuestro entorno.

Duración: Entre 40 y 55 minutos.

Recursos: Rollo de papel, tijeras, cartón y pegamento.

Procedimiento: Se proporciona cartulinas y papel a cada grupo. Dibujan en el papel una silueta de un miembro del equipo y en este dibujo tienen que hacer diferentes casillas o ventanas. Debajo de cada ventana, colocados en diferentes partes del cuerpo, como el corazón, el cerebro, los ojos, etc., escribirán los sentimientos y actitudes que tendrían si fueran a vivir a otro país. Por ejemplo, en la ventana del corazón, cuando la abres puedes encontrar la palabra "esperanza".

Comparta las razones por las que tendrían que migrar y las consecuencias de la inmigración.

Algunos ejemplos de preguntas que puede hacer son: ¿Qué llevarías contigo si tuviera que emigrar? ¿Cuáles son las causas de la emigración? ¿Qué te sucede cuando empiezas de nuevo en otro país? ¿Cómo te sentirías? ¿Qué extrañarías?

- **¿Vemos o miramos las imágenes?**

Objetivo: Es una actividad que intenta hacernos más conscientes y sensibilizar cuando hacemos juicios de valor sobre las diferencias. Favorece acercarse a las opiniones sobre diversidad cultural.

Duración: Entre 40 y 50 minutos.

Recursos: Necesitas tantas imágenes como participantes. Tendrás imágenes completas e imágenes parciales que solo muestran una parte de la misma.

Procedimiento: Se divide la actividad en tres partes.

- Parte 1: le das a cada participante una imagen incompleta, la observan y la colocan boca abajo sobre la mesa para que el resto no puedan ver la imagen. Cuando todos tengan una foto, muévela y pídeles que escriban un pie de foto en la parte inferior de la imagen. Luego, cada participante muestra la imagen y lee el pie de foto. Adjuntamos un ejemplo de una imagen "completa" e "incompleta".
- Parte 2: después de compartir los títulos de las imágenes "incompletas", repetimos el procedimiento con las imágenes "completas". Asegúrese de darle a cada participante la imagen "completa" correspondiente a la imagen "incompleta", dada anteriormente. Deben escribir un comentario sobre la percepción que tienen sobre la "imagen completa".
- Parte 3: el moderador fomenta el diálogo a través de preguntas que lo guiarán a reflexionar:
 - ¿Qué sentiste cuando viste la imagen "incompleta", junto con la imagen "completa"?
 - ¿Solemos observar la realidad de esta manera? ¿Vemos la realidad de forma incompleta?
 - ¿Has interpretado lo mismo al observar la imagen "incompleta" que al observar la imagen "completa"?
 - Reconociendo la existencia de otras perspectivas e interpretaciones; ¿Cómo podemos mejorar nuestra apertura ante lo diferente para promover la igualdad?



5. BUENAS PRÁCTICAS: PROYECTOS DE TRABAJADORES JUVENILES

5.1. Proyectos de los trabajadores de la juventud de España

5.1.1.

Título del proyecto

PROGRAMMING OUR GAMES - PROGRAMANDO NUESTROS JUEGOS

Miembros

Celia Ruíz Flores

Bernat Llopis Carrasco

María Doloras Iborra Sales

Resumen

Este proyecto de gamificación consiste en un sistema que aumenta la motivación de los niños y niñas para aprender, mientras adquieren conocimientos de programación a través de desafíos tecnológicos que consisten en programar sus propios juegos. Hemos mejorado, adaptado y ampliado un sistema de desafíos y niveles inicialmente desarrollado por Coderdojo, una organización internacional con más de 1000 clubes de programación en todo el mundo. Se está aplicando desde octubre de 2017 con las niñas, niños y jóvenes, a quienes llamamos "ninjas", que participan en el Club de programación CoderDojo Valencia.

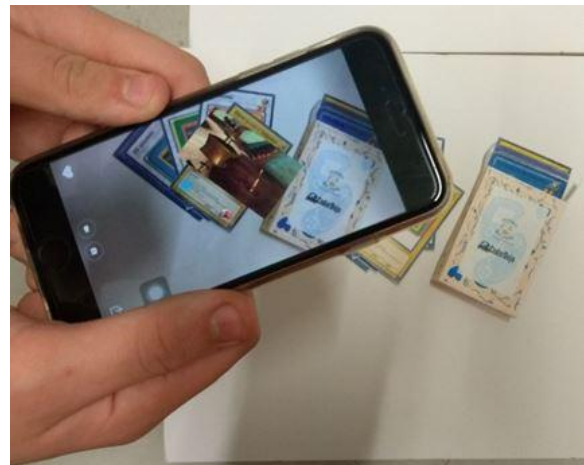
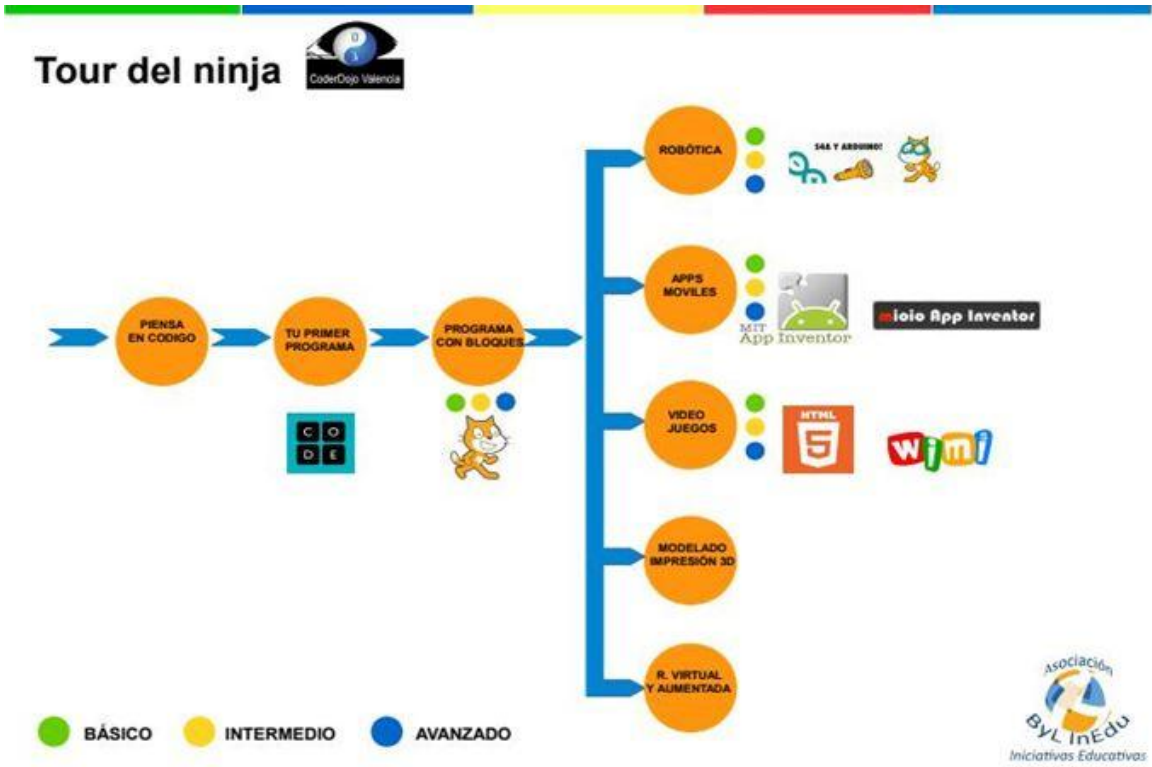
¿Cómo?

1. Diseñando un **itinerario de formación**: "Ninja Tour".
2. Ampliando los **desafíos** con más tecnologías y niveles.
3. Diseñando un **sistema de recompensas original**: una colección de cartas.
4. **Diseñando una plantilla para evaluar los desafíos logrados** por los niños.
5. Cada semana las tarjetas se les dan a los ninjas que han logrado diferentes desafíos al comienzo de cada semana de clase.

Fecha de implementación

Octubre 2017 - Mayo 2018

Material gráfico





Plantilla de recogida de	
	nivel 0
Ninja	Abrir Scratch en tu ordenador
	Editar el dibujo del gato de Scratch para que parezca diferente
	Grabar un sonido y reproducirlo
	Arrastrar los bloques de la derecha a la mitad y hacer que se junten
	Guardar tu trabajo (proyecto) y abrirlo de nuevo
	Archivo enviado al mentora
	Mover y girar
	Usar de los controles del teclado
	Utilizar coordenadas x / y para posicionar los sprites
	Prohibir el acceso del escenario de un sprite con disfraces o mostrar/ocultar

5.1.2.

Título del proyecto

MATHEMATICS SPACE - MATEMÁTICAS ESPACIALES

Miembro

Rafael Oliver

Resumen

A lo largo de los años de docente, he comprobado que los jóvenes no están motivados para estudiar matemáticas. Ellos piensan que las matemáticas son difíciles y aburridas, así que decidí hacer algo para cambiar ese pensamiento, y encontré la gamificación.

En este juego, los alumnos deben aprender matemáticas para avanzar en el juego.

Cada ejercicio diario les da puntos y "armas" para permitirse los exámenes que serán el gran enemigo.



Si vencen a los enemigos, irán logrando los objetivos y obtendrán buenos resultados.

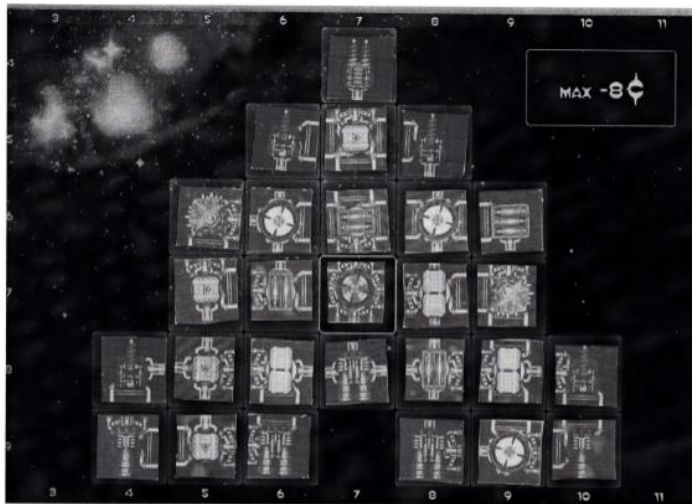
Mi objetivo principal es mejorar los resultados en un curso académico y motivar a mis alumnos para que estudien y hagan la tarea. La intención es aumentar la motivación de los estudiantes hacia las Matemáticas.

Fechas de implementación

Octubre 2017 - Mayo 2018

Sitio web <https://sites.google.com/view/rafamatematicas314/inicio>

Material gráfico



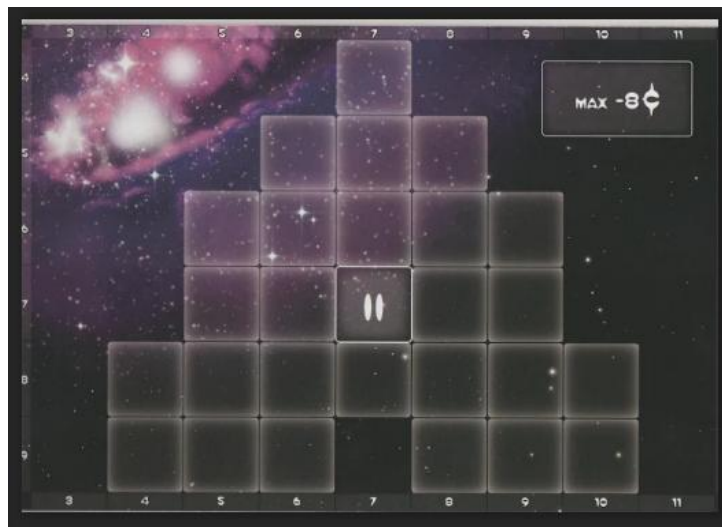
ESTRELLA POLAR X.51

TRIPULACIÓN

- Mrs Curiosa
- Alicia
- Annie
- Davidtarex
- Garci 002

Datos importantes:

- Monedas: 2'5
- Pasajeros: 2 de 3
- Mercancía: 10 de 10
- Pequeña: 3
- Mediana: 2
- Grande: 5
- Peligrosa (max 4): 0
- Pilas: 6/9



<p><u>PIEZA DEFECTUOSA</u></p> <p>Se rompe un motor</p> <p>Teneis que pagar 2 monedas para arreglarlo</p>	<p><u>SABOTAJE</u></p> <p>Os rompen un escudo</p> <p>Teneis que pagar 2 monedas para arreglarlo</p>	<p><u>MALAS CRÍTICAS</u></p> <p>Un cliente da una mala crítica de vuestro trabajo</p> <p>Cada miembro de la tripulación pierde 0'5 XP</p>
<p><u>BUENAS CRÍTICAS</u></p> <p>Un cliente da una buena crítica de vuestro trabajo</p> <p>Cada miembro de la tripulación gana 0'5 XP</p>	<p><u>EJERCICIO SORPRESA</u></p> <p>Aquel que resuelva de forma correcta el siguiente ejercicio propuesto, obtiene 0'1 puntos en el examen</p>	<p><u>EJERCICIO SORPRESA</u></p> <p>Aquel que resuelva de forma correcta el siguiente ejercicio propuesto, obtiene 0'5 XP</p>

5.1.3.

Título del proyecto

ESCAPE ROOM

Miembros

Gladys García Fernández

Guadalupe Esther Rodríguez Pérez

Sonia Espiñeira Caderno

Resumen

Escape Room está basado en el descubrimiento de técnicas cooperativas en el aula. Incluye misterios, desafíos y misiones preparados para ser resueltos usando

técnicas de aprendizaje cooperativo. Estas misiones deben ser realizadas por los estudiantes para poder ganar una combinación de cerraduras que abren una caja donde encontrarán The Force (La fuerza).

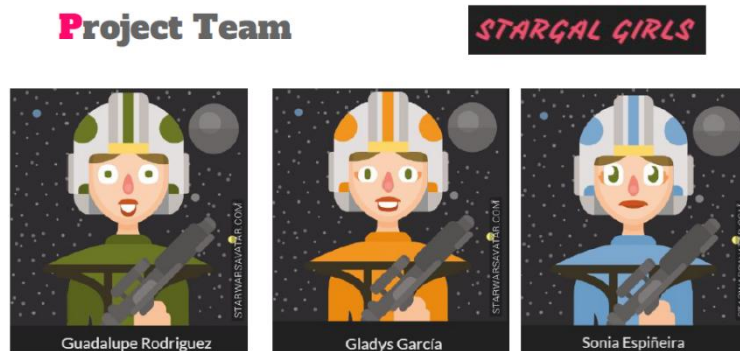
Objetivos principales:







- Descubrir técnicas cooperativas en el aula para usarlas regularmente.
- Desarrollar técnicas cooperativas en pequeños grupos.
- Para iniciar rutinas de trabajo que puedan usarse en otras áreas.

Fechas de implementación

Abril 2018

Material gráfico



	Compulsory challenge	Cooperative technique	Optional challenge	Cooperative technique
Romm 1	Find answers to a test about Star Wars  Badge <i>Insignia of the Unit</i>	Rotating Paper	Recapitulate everything learned about Star Wars  Badge <i>Fire Bird of the Alliance</i>	Scrabble
Room 2	Research about Star Wars  Badge <i>Imperial Emblem</i>	Information search	Resolution of various puzzles about the saga.  Badge <i>Fire Bird of the Alliance</i>	Couples of detectives
Room 3	Solve problems  Badge <i>Galactic Medallion</i>	Couples of detectives	Mind map about the Force  Badge <i>Fire Bird of the Alliance</i>	Mind map through 4 people groups



5.2. Proyectos de los trabajadores de la juventud de Italia

5.2.1.

Título del proyecto

LEARN LANGUAGES WITH ICT - *APRENDER IDIOMAS A TRAVÉS DE LAS TIC*

Miembros

Dimitra Gurduiala

Lara Pachioli

Vladic Ciccotosto

Resumen

“Play to learn Languages” es un proyecto para aprender idiomas a través de cursos de TIC.

Los juegos de lógica son una buena forma de aprender idiomas extranjeros. Todos utilizamos un ordenador en el cual usamos códigos universales, usualmente combinándolo con un lenguaje predefinido que debe usar y que podría aprender. Este curso no quiere enseñar el uso del ordenador, aunque es parte del curso, sino el conocimiento básico del lenguaje más común en las TIC: inglés. Esta "necesidad" de comprender "cómo" usar las TIC en tu mano podría ser una oportunidad para aprender inglés con más motivación.

Este proyecto consiste en facilitar los cursos de los estudiantes con un sitio web o una aplicación para dispositivos móviles que utiliza los elementos de gamificación tradicionales para mejorar el conocimiento del idioma inglés.

Objetivos principales:

- Para mejorar la motivación general de los estudiantes;
- Para incrementar los conocimientos básicos en el idioma Inglés con juegos de lógica y programación de software;
- Para aumentar el rendimiento académico en Inglés.

Material gráfico

WHY?

Cause the needs about understanding “how” use the ICT in your hand could be an opportunity to learn English with more motivation. More and more countries are adopting this methods for education, and results are really satisfying. Languages, even the ancient ones, nowadays are one of the most requested for all kinds of jobs and in general are the best skills for life.



SMART

S	M	A	R	T
Specific	Measurable	Attainable	Relevant	Time Based

Define objectives:

The objectives of our project are really smart: improving languages skills, valued by CEFR levels during and at the end of the course.

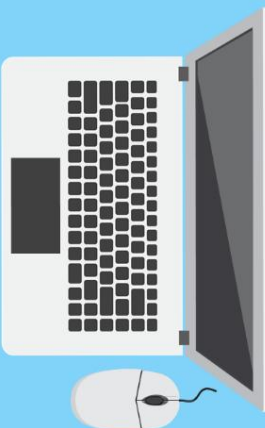
Define target:

The target group are students or adults interested in languages skills and competences. We'll think about two groups:

- 1- Students of local High Schools;
- 2- Adults +30, employed or unemployed that are improving their languages and communication skills.

What is ICT

ICT (Information and Communication Technologies) Technologies for integrated telecommunication systems (wired and wireless communication lines), computers, audio-video technologies and related software that allow users to create, store, and exchange information. Significant economic incentives favor this process of integration by promoting the growth of active companies in the industry.





5.2.2.

Título del proyecto

FIRST AID ONLINE COURSE - *CURSO EN LÍNEA DE PRIMEROS AUXILIOS*

Miembros

Alice Del Casale

Alessia Buttiglieri

Rebecca Acconcia

Resumen

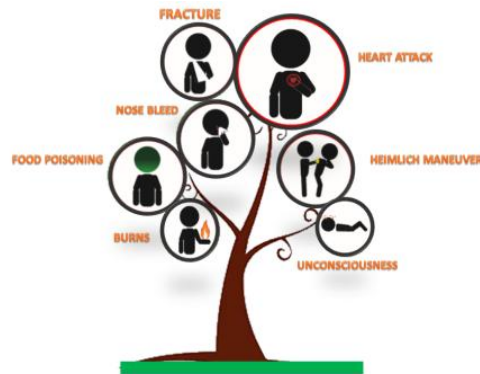
Decidimos implementar este proyecto porque pensamos que los procedimientos básicos y protocolos de Primeros Auxilios son realmente importantes, pero a menudo, los estudiantes y los jóvenes no tienen conocimiento de ello.

Objetivos principales:

- Garantizar el conocimiento de los procedimientos y protocolos básicos de Primeros Auxilios que son realmente importantes para saber resolver situaciones de emergencia;
- Facilitar la formación sobre Primeros Auxilios para los jóvenes a través de vídeos y elementos del juego;
- Aumentar el interés y motivación de los jóvenes y estudiantes hacia el servicio de voluntariado.

Se esperan lograr estos objetivos a través de una red en línea que es tanto un juego como un curso y tendrá una duración máxima de 3 meses. Se dividirá en niveles y cada uno de ellos corresponderá a situaciones potencialmente peligrosas o de emergencia, en la cual la dificultad irá incrementando progresivamente. A los alumnos se les enseñarán los procedimientos y protocolos a través de una serie de vídeos, con una historia y un personaje principal, un niño. Posteriormente, el conocimiento adquirido se evaluará con un cuestionario y los resultados se medirán por un número de puntos especificados que serán incluidos en una tabla de clasificación. La clasificación incluirá a todos los participantes del curso.

Material gráfico



5.2.3.

Título del proyecto

SPORTS AND PHYSICS. THAT'S THE GAME! - *DEPORTES Y FÍSICA. ¡ESE ES EL JUEGO!*

Miembros

Sara Gallo

Chiara Lauditi

Federica D'Andreamatteo

Fabiola Rossi

Resumen

Este proyecto tiene como objetivo mejorar las competencias científicas de los estudiantes de secundaria a través de la Educación Física e incrementar el interés en la práctica deportiva de los jóvenes.

Creemos que los estudiantes y los jóvenes deberían estar más motivados a la hora de estudiar asignaturas de Ciencias y una forma de aprender rápidamente es estudiar de una manera divertida.

Actualmente estudiamos en un instituto de enseñanza secundaria, la especialidad científica y el tema que más nos cuesta aprender es la asignatura de Física, mientras que el más activo y atractivo es la Educación Física.

La solución para el problema planteado podría ser hacer que los estudiantes interesados en la Física propongan la combinación teórica entre la Física y la Educación Física.

De hecho, en todas las actividades físicas y deportes que practicamos en Educación física se podría incluir la asignatura de Física.

Miembros

Matteo Brunetti

Marco Di Virgilio

Diana Karmanschi

Resumen

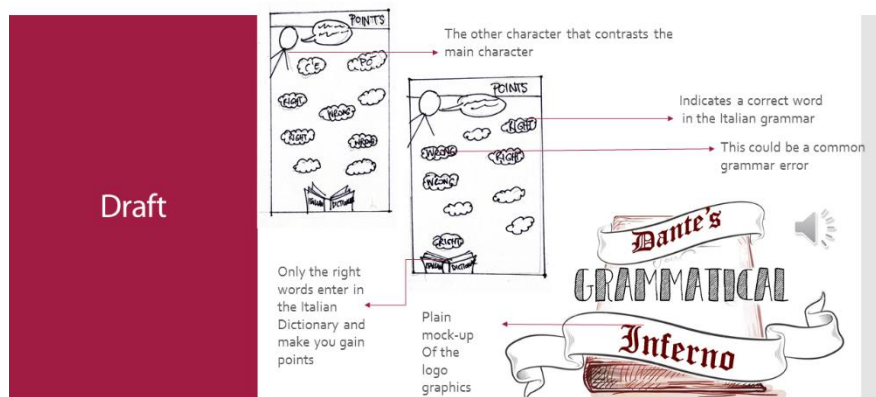
Decidimos implementar este proyecto porque pensamos que los métodos de gamificación y educación no formal son las mejores herramientas para facilitar a los profesores de gramática italiana un instrumento en la "lucha" contra los errores más comunes de la gramática de italiano de sus alumnos.

Objetivos principales:

- Mejorar el conocimiento del idioma italiano;
- Reducir los errores más comunes de la gramática italiana.

Nuestra idea es desarrollar un juego en línea o una aplicación para dispositivos móviles donde Dante pueda ser el mejor amigo de un niño/niña italiano que comete errores básicos a nivel gramatical de italiano. Este juego se dividirá en niveles y cada uno de ellos corresponderá a una situación cotidiana. El método de educación no formal será útil para diseñar pruebas en las que los estudiantes deben ayudar al personaje principal a corregir su error. De esta manera Dante estará feliz de pasar tiempo con su amigo.

Material gráfico



25/07/2018

Matteo Brunetti, Diana Karmanschi, Marco Di Virgilio

1

5.3. Proyectos de trabajadores de la juventud de Turquía

5.3.1.

Título del proyecto

JIGSAW READING - *LECTURA DEL ROMPECABEZAS*

Miembros

Emre Mutluoğlu

Gülsüm Ege

Resumen

El hábito de lectura también continúa siendo una de las mejores herramientas para contribución al desarrollo mental y social del individuo. Sin embargo, se comprueba en los últimos años que los niños con el desarrollo tecnológico, emplean más horas de televisión y en dispositivos electrónicos y por el contrario invierten menos tiempo en cultivar hábitos de lectura.

Algunos investigadores concluyen que los estudiantes prefieren jugar en dispositivos electrónicos y ver televisión en su tiempo libre que leer libros. Aparentemente existe una relación inversamente proporcional entre el tiempo que se utiliza en las tecnologías y el tiempo dedicado a la lectura.

Se realizará una intervención con estudiantes de varios grupos de Enseñanza Secundaria, con alumnos de quinto grado, sexto grado, séptimo grado y octavo grado. El objetivo del proyecto es promover la lectura entre los jóvenes. Nuestro objetivo es ofrecer experiencias interesantes mientras están leyendo y, como resultado, que los estudiantes adquieran el hábito de leer libros electrónicos a través del juego.

Diseñamos un juego con diferentes niveles en el cual los estudiantes pueden elegir entre historia, ciencia y literatura y leer sobre estos temas. Cada estudiante podrá crear un avatar. La dificultad del nivel estará determinada por la edad del alumno, el contenido del libro electrónico y el número total de páginas.

La sociedad está en constante cambio e innovación y las necesidades de los niños también. Por esta razón, es necesario hacer divertido el hábito de lectura y que los niños lo perciban de esta manera.



Fecha de implementación

Enero 2018 - Abril 2018

5.3.2.

Título del proyecto

AVATAR'S INSIDE OUR EMOTIONS - AVATAR ESTÁ EN EL INTERIOR DE NUESTRAS EMOCIONES

Miembros

Elmas Gülcan atalar

Seda Gür

Resumen

El presente estudio tiene como objetivo apoyar el desarrollo social en los niños bajo protección y atención institucional. El objetivo es desarrollar la habilidad de distinguir y reconocer sus sentimientos, habilidad imprescindible en el desarrollo socio-afectivo de los niños. Esta habilidad social es básica para poder desarrollar habilidades sociales más complejas.

El estudio se ha realizado con niños de protección y cuidado institucional, que han sido protegidos por el gobierno bajo la ley de protección infantil número 5395. Nuestro grupo objetivo fue de 20 niños, los cuales presentan problemas a la hora de crear relaciones sociales puesto que han vivido experiencias negativas a una edad temprana, debido a circunstancias familiares complejas. Las edades de los niños comprender entre 7 y los 12 años.

Dentro del alcance del proyecto, su objetivo es diseñar un juego virtual basado en Theory of Mind Tests. Se han diseñado tres fases que ayudan a identificar las emociones: 1) Reconocimiento de emociones a través del análisis de una foto de la rostro real, 2) Reconocimiento de las emociones mediante la imagen de una situación y 3) Reconocimiento de las emociones según su propia interpretación. Cada fase va añadiendo las habilidades adquiridas en el nivel anterior. Por lo tanto, no es posible pasar a la siguiente etapa sin reconocer las emociones correctamente en el nivel de habilidad anterior. El juego va aumentando el grado de dificultad de manera progresiva.

Cada niño participo del juego una vez. Al finalizar el juego, los participantes rellenaron un «Cuestionario de aplicabilidad del juego» para mejorar posibles problemas o dificultades que hayan surgido.



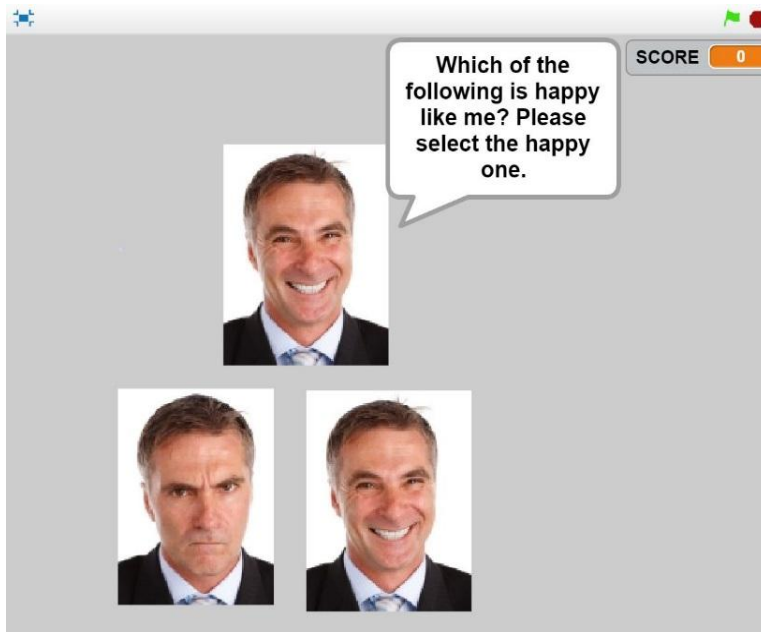
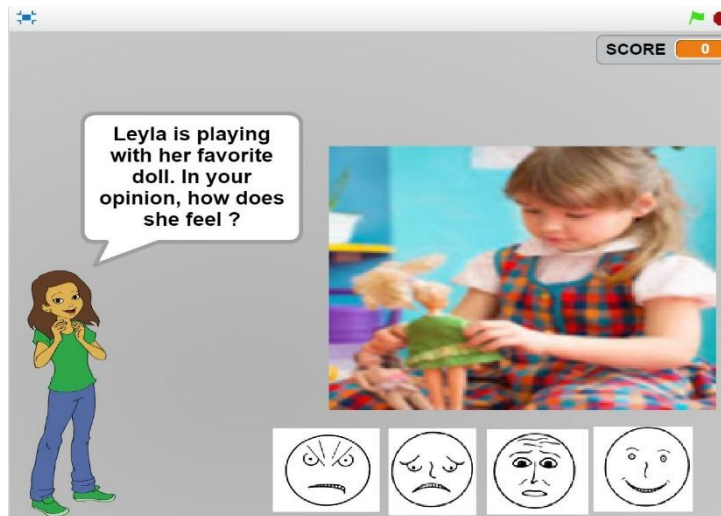
Fecha de implementación

Enero 2018 - Abril 2018

Sitio web

<https://scratch.mit.edu/projects/213157124/>

Material gráfico



Julia thinks that her friend Ali likes to paint. But actually, Ali does not like to paint. Julia gave him a painting book as a birthday present. How does Julia believe that Ali will feel himself?

SCORE 0

Emotion icons: neutral, happy, angry, sad.

5.3.3.

Título del proyecto

REGULAR LIFE - *DÍA A DÍA*

Miembros

Görkem Açikel

Sinem Metin

Resumen

Grupo objetivo: Un total de 20 niños (10 niñas, 10 niños) de entre 6 y 11 años de edad, bajo protección y cuidado institucional en las Ankara Children's Houses.

El objetivo del proyecto es enseñar a los niños a través de técnicas de juego la capacidad de cuidarse a sí mismos.

Conforme el niño va completando la fase anterior, recibe una llave de oro para poder pasar a la siguiente fase.

Por ejemplo; el niño cuando se despierta por la mañana y va al baño podrá ver los botones en el baño, como lavarse la cara, también comer, fregar los platos, poner la lavadora y obtienen una llave de oro si presiona dos veces botones, es decir realiza 2 veces la acción.



Con las llaves que ha ido obteniendo, en la casa que ingrese desarrollará la otra parte del juego y abrirá la puerta que encontrará en la casa y obtendrá una nueva llave haciendo otras tareas de cuidado personal y de la vida diaria.

Con esta llave, la casa que se supone que debe ingresar encontrará la otra parte y abrirá la puerta de la tarifa y ganará una nueva llave haciendo otras tareas de cuidado personal y de la vida diaria también.

Fecha de implementación

Enero 2018 - Abril 2018

5.3.4.

Título del proyecto

YOUNG VOLUNTARY INSPECTORS - *JÓVENES VOLUNTARIOS INSPECTORES*

Miembro

Duygu Ata

Eda Zeytinoglu Sen

Hakki Simsek

Resumen

Elegimos este tema porque existe un bajo nivel de cumplimiento de las normas de tráfico a pesar de que la ley se aplica de manera muy estricta en Turquía.

Los objetivos principales son enseñar las reglas de tráfico para los niños para mejorar el nivel de conocimiento vial de los niños y enseñar las reglas de tráfico a los "futuros conductores".

En este sentido, creamos un juego de dos partes que consistía en un vídeo de animación sobre las reglas de tráfico (la primera parte) y preguntas sobre las señales de tráfico (la segunda parte). Los participantes visualizan el vídeo, ganan puntos y de esta manera se les permite pasar a la segunda parte. En la segunda parte, el participante responde a unas preguntas que si responde correctamente, gana puntos y gana una "tarjeta de identificación de inspector de tráfico".

Material gráfico



5.3.5.

Título del proyecto

WE ARE RECYCLING - ESTAMOS RECICLANDO

Miembro

Nesrin Çetin

Resumen

Como resultado del rápido crecimiento de la población, el desarrollo industrial y tecnológico, la repercusión de los seres humanos en el medio ambiente ha

aumentado y se está produciendo un rápido agotamiento de los recursos naturales, lo cual ha llevado a una mayor atención a la protección y el reciclaje del medio ambiente.

El objetivo de este proyecto es enseñar los métodos para dirigir los materiales de desecho reciclables fuera de uso al proceso de fabricación como materia prima.

El grupo objetivo son las niñas y niños entre las edades de 7 a 12 años con desarrollo normal que reciben servicios de las instituciones bajo la Dirección Provincial de Familia y Políticas Sociales de Ankara.

Fecha de implementación

Enero 2018 - Abril 2018

Sitio web

<https://scratch.mit.edu/projects/213150336/>

Material Gráfico





5.4. Proyecto de trabajadores de la juventud de Polonia

5.4.1.

Título del proyecto

I'M OK - ESTOY BIEN

Miembro

Anna Nowak

Resumen

"I'm OK" está diseñado para niños sordos de enseñanza primaria de 8 años de edad. La gamificación se implementó en un grupo de 6 niños: 3 niños y 3 niñas. Todos los alumnos están en la misma clase y se conocen desde la guardería. El principal problema en esta clase es la agresividad, la excesiva competitividad, dominación en la clase, no respetar a la autoridad por ejemplo a los profesores.

El objetivo principal de "I'm OK" es reducir los hábitos negativos y el refuerzo del comportamiento positivo en un grupo de alumnos que asisten a la misma clase mediante el uso de métodos de gamificación a lo largo de un mes.

¿Cómo jugar?:

Cada jugador recibe una figura. En la pared se cuelga un tablero que es de forma circular. Cada jugador coloca su figura fuera del círculo a la misma distancia de las figuras del resto de jugadores.

Cada día, cada jugador tiene un amigo secreto a quien debe cuidar a lo largo del día. Cada día un jugador puede obtener un punto. Para poder conseguir un punto y avanzar en el tablero de juego, el jugador debe comportarse de una manera positiva (la lista de conductas positivas colgará junto al tablero de juego) a su amigo secreto. Ejemplos de comportamiento positivo: ayudar, sonreír, dedicar palabras amables, realizar dibujos bonitos para la persona en especial.

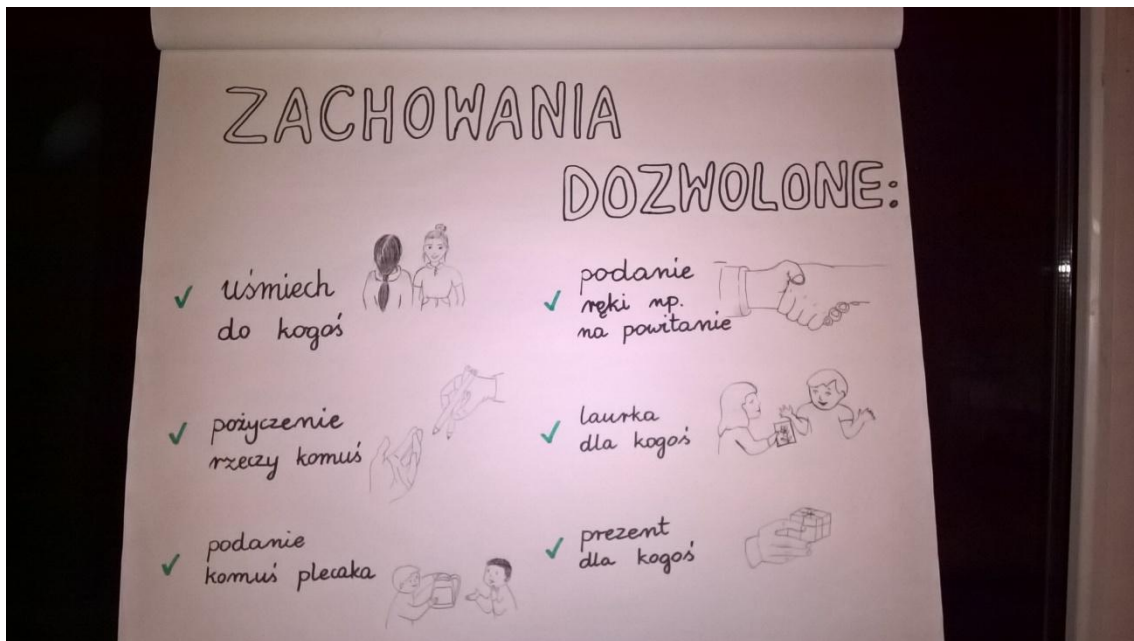
El objetivo del juego es llegar al centro del círculo del tablero de juego. Durante el juego hay muchos desafíos y sorpresas que deberán ser descubiertas por los jugadores.

El monitor examinó el resultados de la actividad mediante la observación de los alumnos durante el juego, los comentarios de los profesores y las opiniones de los alumnos antes y después de la aplicación del juego. La respuesta de todos los grupos fue muy positiva. Se plantea continuar con el juego en un futuro.

Fecha de implementación

Noviembre 2017 - Diciembre 2017

Material gráfico





5.4.2.

Título del proyecto

REAL BEAUTY IS INNER BEAUTY - LA VERDADERA BELLEZA ES LA BELLEZA INTERIOR

Miembro

Katarzyna Jozefowicz

Resumen

Este proyecto de gamificación se llama "La verdadera belleza es la belleza interior", fue diseñado para ayudar a los estudiantes con discapacidad auditiva a cambiar su forma de actuar y también a promover la tolerancia, la amabilidad y la empatía. El abuso físico, la difamación, murmuraciones y difamaciones, humillaciones han sido los problema al que se enfrentaba la escuela para personas con discapacidad auditiva sin resultados. Este problema principalmente preocupa a las chicas.

La actividad gamificada duró un mes, cinco días a la semana. Antes de introducir las reglas de la gamificación, se desarrollo un taller sobre la agresión.

¿Cómo jugar?:

El jugador elige una foto personaje famoso favorito (por ejemplo, actriz, héroe, deportistas, etc.). Se imprimen las fotos en tamaño A4. La foto que representa al jugador estará dentro de un sobre o papel, de forma que no se pueda ver. Todos los días, cada jugador puede recibir puntos por parte de jugadores dependiendo de su comportamiento. Cada jugador tendrá su propio cuadro personalizado, pintado en diferentes colores para acumular puntos de otros jugadores. Se reflejan diferentes emociones: + positivas, - negativas. Los puntos se otorgan de forma anónima. El jugador cuya foto se descubre primero, es el ganador gana. El juego tendrá 4 etapas. Cada etapa les da a los jugadores un nuevo comienzo para conseguir un premio o sorpresa cada semana.

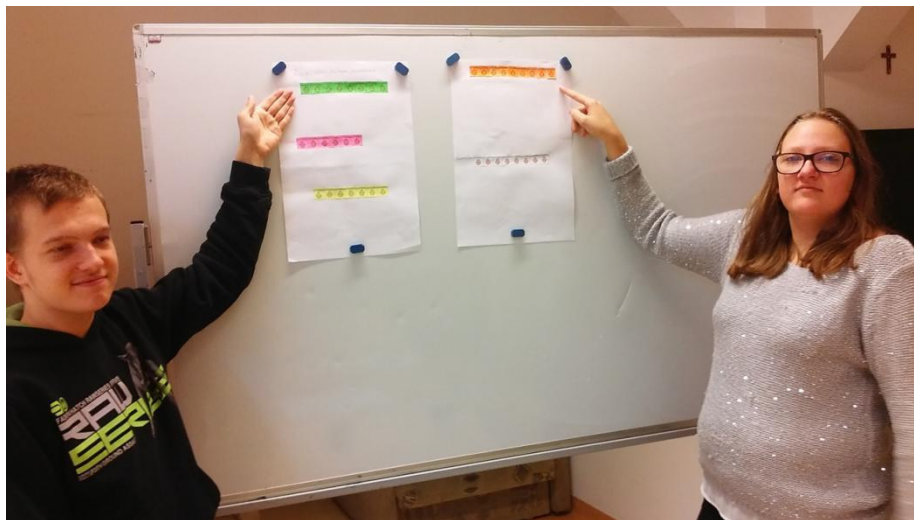
Para verificar y evaluar el impacto del juego en el grupo durante y después de las actividades, se usó las siguientes herramientas: entrevistas con cada estudiante/jugador, caja para poder expresar sus emociones, para verificar el estado de ánimo general de la clase, "sillas calientes", entrevistas individuales al jugador al final de cada etapa de gamificación según el catálogo de preguntas, por ejemplo: ¿Cómo te sientes en la clase? ¿Hay alguien con quien no te lleves bien? ¿Tienes amigos en la clase?

Fecha de implementación

Noviembre 2017 - Diciembre 2017

Material gráfico





5.4.3.

Título del proyecto

STAY ON THE TOP! - *¡QUÉDATE EN LA CIMA!*



Miembros

Patryk Dąbrowski

Magdalena Włodarz

Paulina Romanowska

Natalia Pietrzak

Resumen

El proyecto "Stay on the top!" está dirigido a un grupo de jóvenes de un instituto de enseñanza secundaria. En el grupo hay 20 personas. Los estudiantes van a tres clases diferentes. Se conocen por lo menos desde hace un año (algunos de ellos desde hace más tiempo). El objetivo del proyecto es potenciar sus propias aspiraciones e incrementar la autoconfianza. Todos los participantes pueden mejorar sus resultados de aprendizaje si se implican en la actividad.

Vivimos en un tiempo donde la tecnología impera en nuestras vidas. El estilo de vida ha cambiado, es habitual que las personas pretendan conseguir un objetivo inmediato con el menor esfuerzo posible, solucionar el contratiempo que surge rápidamente y seguir adelante. En consecuencia, las personas tienen una menor motivación o falta de implicación (por ejemplo, es impuntual) en diversas actividades, y en el futuro puede incluso suponer problemas en el trabajo. Por lo tanto, queremos motivar a los estudiantes a incrementar sus aspiraciones y motivación. El objetivo del proyecto también es incidir en sus hábitos cotidianos para evitar consecuencias negativas en la actualidad o en el futuro. Durante el juego habrá bonificaciones y sorpresas para incentivar e involucrar a los participantes en la actividad. Toda la información se enviará a través de mensajes messenger a un grupo en Facebook.

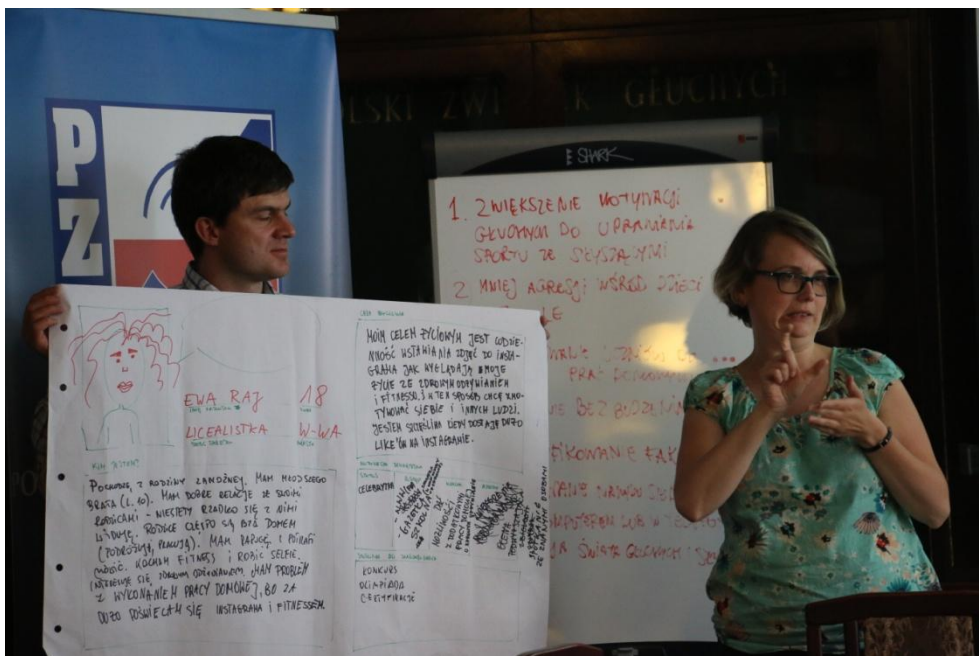
En este sentido, queremos llevar a cabo el siguiente experimento:

1. Elección de tres clases de entre 16 y 20 años
2. Introducción de las reglas del juego (tabla de actividades, bonificaciones, registro del trabajo diario, premios)
3. Determinando el calendario del juego (reuniones, fechas, lugares)
4. Observación del juego, verificación y modificaciones necesarias del juego
5. Desarrollo del juego, recompensas
6. Evaluación del proyecto (basado en observaciones, encuestas y entrevistas)

Fecha de implementación

Noviembre 2017 - Diciembre 2017

Material gráfico





6. APLICACIONES DE LOS JÓVENES

6.1. Proyectos de los jóvenes de España

6.1.1.

Título del proyecto

NOCRIDA

Miembros

Alejandro Wang

Alfredo Kopf

Iker Ispuerto

Cristopher Miron

Nerea Peinado

Alexandra Prunescu

Resumen

Nuestro proyecto consiste en diseñar una aplicación que se basa en una serie de respuestas a preguntas de Historia y de esta manera consolidar de manera más óptima los conocimientos adquiridos.

Nuestra aplicación se centra específicamente en la asignatura de *Historia* y se dividirá en varias secciones. Cada sección tendrá un resumen sobre una etapa histórica y después de leer dicha información se formularán preguntas acerca del texto para comprobar si el jugador entendió el texto. Solo se podrá acceder al siguiente nivel si ha respondido correctamente a la sección anterior.

Nuestra aplicación se dirige a los 3 grupos de perfiles de jugadores: asesinos, triunfadores y socializadores. Con el fin de atender a cada uno de los perfiles, se creará un foro y de esta manera atraeremos a este tipo de perfiles. El objetivo principal es atraer a los socializadores para que puedan interactuar con otros usuarios del foro. Otro objetivo es atraer asesinos para establecer rangos dentro del foro, mientras que para los triunfadores se agregarán una serie de logros.

Material gráfico



6.1.2.

Título del proyecto

LAND OF MATHS - EL UNIVERSO DE LAS MATEMÁTICAS

Miembros

Nossaiba Saber Boudchar

Raúl López del Valle

Laura Sanz Suárez

Álvaro Garcia Muñoz

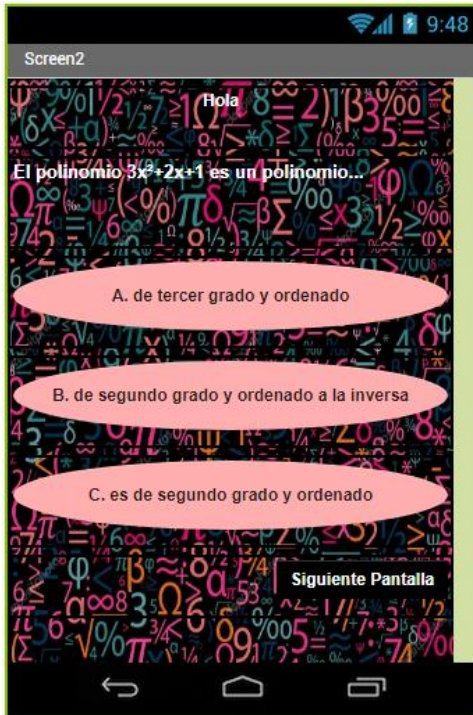
Stephy Guacoyante

Resumen

Nuestra aplicación consiste en aprender matemáticas a través del juego. El objetivo principal es aumentar la motivación hacia las matemáticas de los estudiantes de cuarto curso de E.S.O., con el fin de que perciban esta asignatura de forma más atractiva e interesante.

Se utilizará un sistema de recompensa para garantizar la continuidad y motivación en el juego. El participante recibirá 10 puntos por cada respuesta correcta y ganará también una insignia por cada nivel completado.

Material gráfico



6.2. Proyectos de los jóvenes de Italia

6.2.1.

Project title

CITIZEN OF THE WORLD - *CIUDADANOS DEL MUNDO*

Miembros

Dimitra Gurduiala

Lara Pachioli

Vladic Ciccotosto

Fiorenzo Tittaferante

Valerio Desiati

Resumen

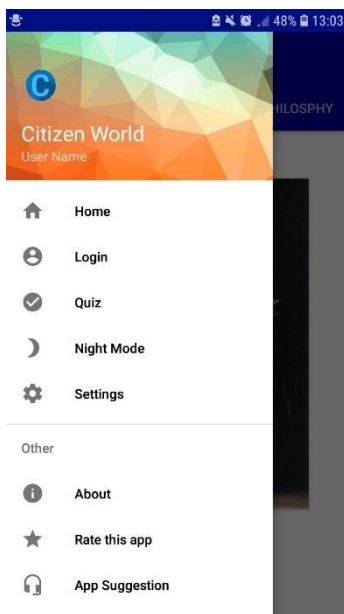
Este proyecto consiste en el desarrollo de una aplicación para dispositivos móviles que utilizan los elementos básicos de la gamificación para motivar a los estudiantes y jóvenes a aprender idiomas y conocer culturas para ser ciudadanos en este mundo globalizado.

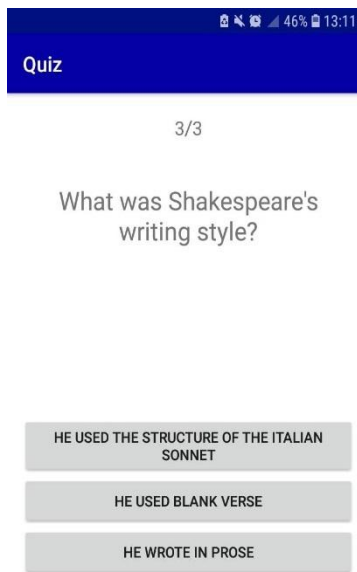
Con esta idea, los estudiantes participarán en el juego para aprender idiomas, incluidos las lenguas más antiguas, como el latín y el griego, que son imprescindibles para entender las culturas europeas, promoviendo de la ciudadanía europea.

Objetivos principales:

- Incrementar las oportunidades de los jóvenes de vivir en el extranjero y viajar más fácilmente
- Facilitar un entorno que favorezca la elasticidad mental
- Aumentar el interés de los jóvenes para conocer diversas culturas
- Incentivar a los jóvenes a ejercer una ciudadanía activa
- Promover la ciudadanía europea

Material gráfico





Thomas Hobbes (1588-1679) is best known for his political thought, and deservedly so. His vision of the world is strikingly original and still relevant to contemporary politics. His main concern is the problem of social and political order: how human beings can live together in peace and avoid the danger and fear of civil conflict. He poses stark alternatives: we should give our obedience to an unaccountable sovereign (a person or group empowered to decide every social and political issue). Otherwise

6.2.2.

Título del proyecto

EMERGENCY ROOM, FIRST AID ONLINE COURSE - *SALA DE EMERGENCIA, CURSO EN LÍNEA DE PRIMEROS AUXILIOS*

Miembros

- Alice Del Casale
- Alessia Buttiglieri
- Rebecca Acconcia
- Mihai Eusobiu Trifan
- Vlad Constantin Mihal

Resumen

Decidimos implementar este proyecto porque pensamos que conocer los protocolos y procedimientos de los Primeros Auxilios es importante para responder a cualquier urgencia o situación, pero que no son conocidos por la mayoría de estudiantes y jóvenes.



Por ello desarrollamos Emergency Room. Una aplicación móvil con un curso que enseña los principales procedimientos de Primeros Auxilios, en situaciones en las que la dificultad va aumentando progresivamente, utilizando elementos del juego y gamificación.

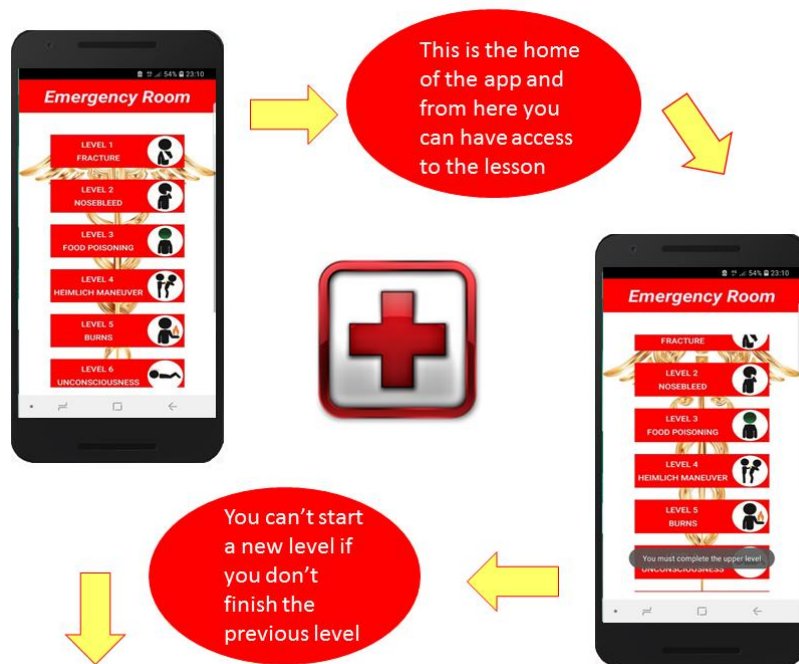
Objetivos principales:

- Transmitir los conocimientos acerca de los procedimientos y protocolos básicos de Primeros Auxilios que son importantes para resolver situaciones cotidianas de emergencia, a través de vídeos y elementos de juego
- Crear conciencia en los jóvenes sobre este tema;
- Incrementar el interés de los jóvenes y estudiantes hacia el servicio de voluntariado.

Se esperan lograr estos objetivos a través de una red en línea que es tanto un juego como un curso y tendrá una duración máxima de 3 meses. Se dividirá en niveles y cada uno de ellos corresponderá a situaciones potencialmente peligrosas o de emergencia, en la cual la dificultad irá incrementando progresivamente. A los alumnos se les enseñarán los procedimientos y protocolos a través de una serie de vídeos, con una historia y un personaje principal, un niño. Posteriormente, el conocimiento adquirido se evaluará con un cuestionario y los resultados se medirán por un número de puntos especificados que serán incluidos en una tabla de clasificación. La clasificación incluirá a todos los participantes del curso.

Material gráfico





6.2.3.

Título del proyecto

SPORTS AND PHYSICS. THAT'S THE GAME! - *DEPORTES Y FÍSICA. ¡ESE ES EL JUEGO!*

Miembros

Sara Gallo

Chiara Lauditi

Federica D'Andreamattéo

Fabiola Rossi

Vladut Bobeica

Erika Gualteri

Nicolò Maccione

Resumen

Recientes estudios sobre educación destacan graves deficiencias de los estudiantes en referencia a habilidades tecnológicas, científicas y conceptos básicos de ciencia,

tecnología, ingeniería y matemáticas. Y la realidad es que el mercado laboral globalizado requiere este tipo de habilidades.

STEM Education es un programa educativo basado en el concepto de enseñar estas disciplinas con un enfoque interdisciplinario y de acuerdo con los principios del aprendizaje práctico y cooperativo.

Actualmente estudiamos en un instituto de enseñanza secundaria, la especialidad científica y el tema que más nos cuesta aprender es la asignatura de Física, mientras que el más activo y atractivo es la Educación Física.

La solución para el problema planteado podría ser hacer que los estudiantes interesados en la Física propongan la combinación teórica entre la Física y la Educación Física.

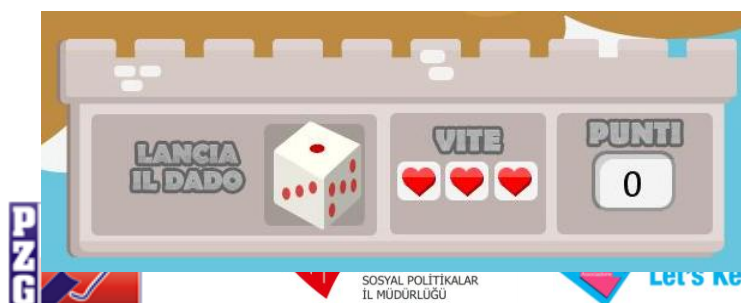
Nuestro proyecto consiste en un App Game para dispositivos móviles con diferentes niveles, en el que presentan varios problemas sobre temas de Física aplicados a una situación común que se puede dar en varios deportes. Por ejemplo, el cálculo de la potencia y el ángulo de golpeo que necesita un jugador de fútbol para marcar un tiro de penal en la final del Mundial 2018 y ganar la Copa del Mundo.

Similar a un videojuego normal, hay varios niveles que deben ir superando: resolver algunos problemas, ganar monedas y puntos, que te dan la oportunidad de continuar jugando y ganar tu torneo.

Objetivos principales:

- Mejorar las competencias académicas de los jóvenes en conceptos básicos de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas;
- Incrementar el interés en la práctica deportiva de los jóvenes;
- Provocar un mayor interés de los estudiantes en la asignatura de Física.

Material gráfico





6.2.4.

Título del proyecto

DANTE FOR GRAMMAR - *DANTE PARA LA GRAMÁTICA CORRECTA*

Miembros

Matteo Brunetti

Marco Di Virgilio

Diana Karmanschi

Gaetano Lella

Jacopo Decoroso Boschetti

Francesco Tartaglia

Marco Boschetti

Resumen

Decidimos implementar este proyecto porque pensamos que los métodos de gamificación y educación no formal son las mejores herramientas para facilitar a los profesores de gramática italiana un instrumento en la "lucha" contra los errores más comunes gramática de italiano de sus alumnos.

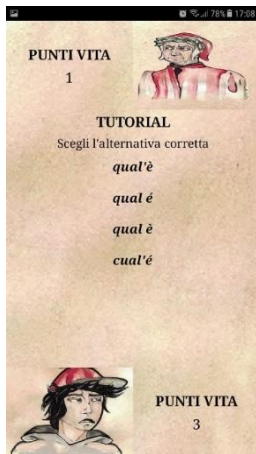
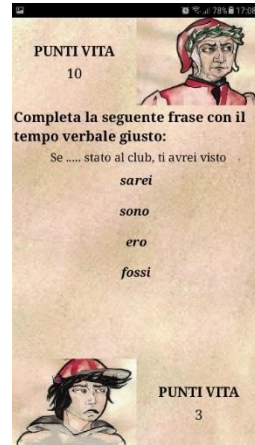
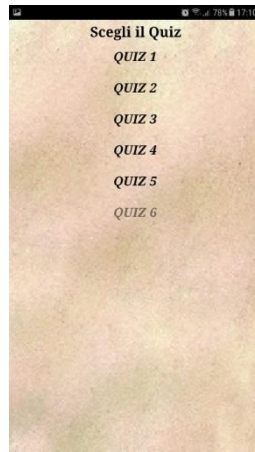
El objetivo del juego es analizar los errores más comunes que surgen en el idioma italiano a través de varios niveles de juego que irán incrementado su dificultad de manera progresiva. El personaje principal es Dante Alighieri, que viaja del pasado a la actualidad para ayudar a la gente a poner gramatical correcta.

Objetivos principales:

- Mejorar el conocimiento del idioma italiano;
- Reducir los errores más comunes de la gramática italiana.

Este juego se dividirá en niveles y cada uno de ellos corresponderá la situación más común en la que las personas cometen errores de gramática italiana. Los estudiantes incrementarán sus conocimientos en la lengua italiana por medio de una serie de vídeos, con una trama y dos personajes principales: un niño llamado Mario y Dante. El juego consiste en un cuestionario y los resultados del mismo darán como recompensa una cierta cantidad de puntos para incluir en una tabla de clasificación. La tabla de clasificación incluirá a todos los participantes del curso.

Material gráfico



6.3. Proyecto de los jóvenes de Polonia

Título del proyecto

WORLD OF SILENCE, EDUCATION - MUNDO DE SILENCIO, EDUCACIÓN

Miembros

Emilia Brzeska

Przemysław Mąkosa

Joanna Suchecka

Zuzanna Szeliga

Adrian Wiśnios

Resumen

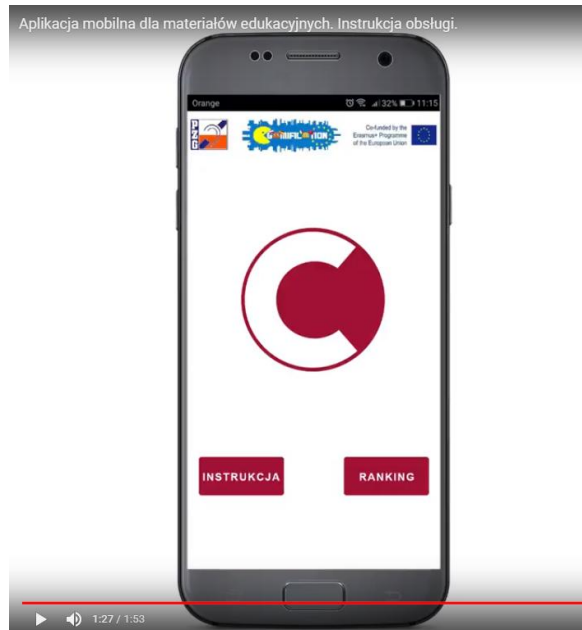
Hemos decidido participar en este proyecto abordando un problema actual que no es muy visible, como lo es la desmotivación que surge por parte de las personas con discapacidad auditiva para aprender el idioma polaco. Además, otra motivación para la implementación de este proyecto es ampliar nuestros conocimientos sobre la programación y mejorar nuestras habilidades comunicativas. Nuestro objetivo principal, sin embargo, es incidir en las personas de nuestro entorno y crear herramientas que puedan ser útiles para ellos en el futuro.

Hemos estado trabajando en una aplicación que se publicará en el página web de la Asociación Polaca de Sordos. Nuestro objetivo es hacer más accesible esta página web y permitir que sus usuarios estén constantemente actualizados. Para lograr esto, queremos diseñar el sistema con métodos de gamificación, los cuales se diseñarán con la con el fin de motivar a los participantes para aprender. El grupo objetivo son los compañeros y las personas menores de 21 años. Queremos que en la actividad se implementen muchos detalles y elementos visuales.

Ya que tratamos con personas con discapacidad auditiva, también nos gustaría conocer su comunidad y comportamiento para elegir la mejor forma y más útil para desarrollar la aplicación. Para llevarlo a cabo, se prepararon preguntas específicas que sirven para poder adaptar la aplicación a sus necesidades.

Material gráfico





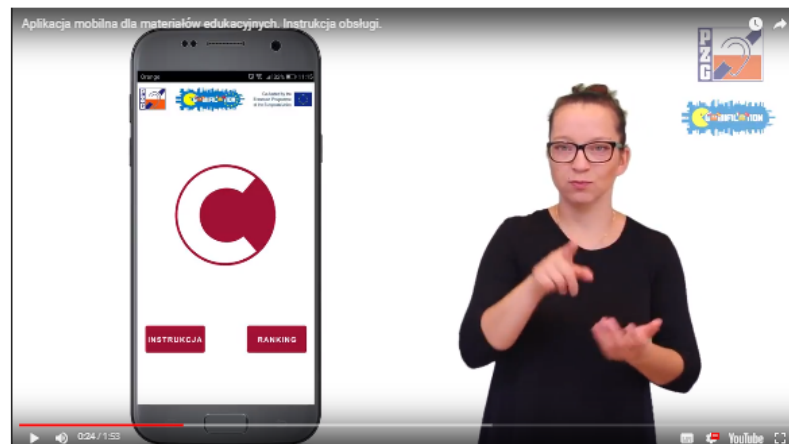
Aplikacja mobilna dla ma
zy.pl/index.php/aktualnosci/188-aplikacja-mobilna-dla-materialow-edukacyjnych-instrukcja-obslugi

Świat Ciszy

START O NAS AKTUALNOŚCI EDUKACJA KWARTALNIK KONTAKT

Aplikacja mobilna dla materiałów edukacyjnych. Instrukcja obsługi.

Odsłony: 102



Prezentujemy Wam aplikację mobilną, kompatybilną z materiałami edukacyjnymi do języka polskiego na naszej stronie.

Aby pobrać i zainstalować aplikację:

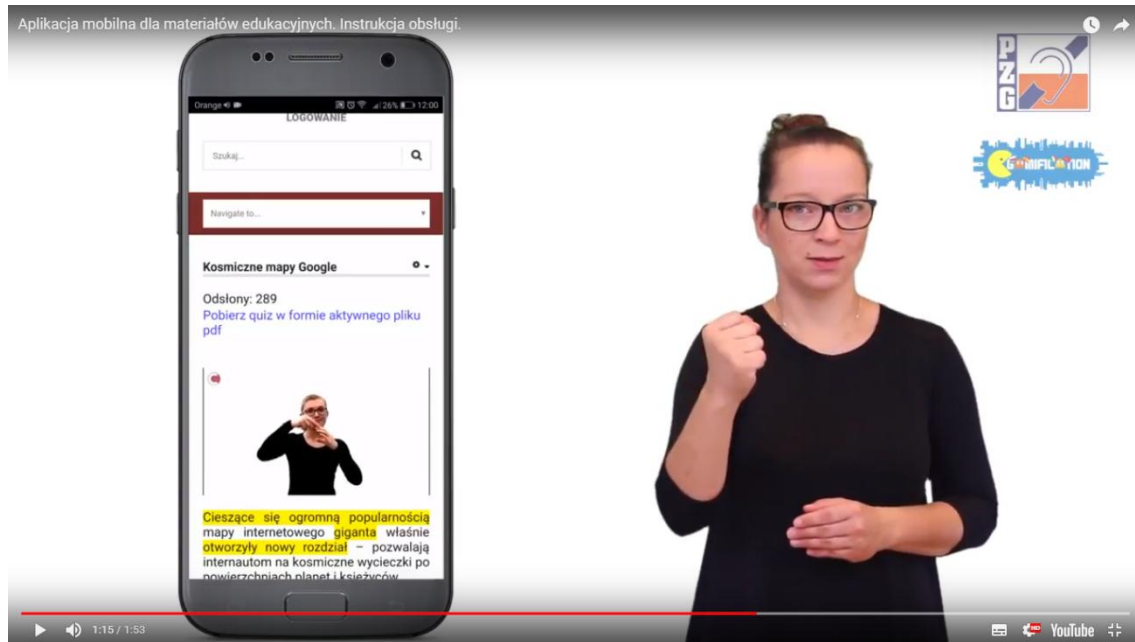
1. W ustawieniach telefonu wyszukujemy opcję "Prywatność i bezpieczeństwo".
2. Wyszukujemy opcję "Nieznane źródła" (Zezwalaj na instalowanie aplikacji spoza oficjalnych źródeł) - zaznaczamy.
3. Pobieramy pakiet instalacyjny.
4. Przechodzimy procedurę zgodnie z poleceniami w telefonie.

Aplikacja powstała dzięki partnerstwu przy projekcie Gamification ITC to Play and Play to learn.

W projekcie uczestniczyły organizacje z: Hiszpanii, Włoch, Turcji i Polski.

Celem projektu było zainspirowanie osób pracujących z dziećmi i młodzieżą oraz młodzieży do stosowania metod gamifikacji w edukacji oraz w życiu codziennym.

Chcieliśmy pokazać, że nowe technologie ułatwiają, czynią bardziej atrakcyjnym i skutecznym proces uczenia się w każdym wieku.



6.4. Proyecto de los jóvenes de Turquía

El grupo objetivo ha sido de 17 adolescentes, con un nivel básico de inglés y el programa MS Office. Las edades de los jóvenes comprenden entre los 13 y 19 años y fueron seleccionados de los hogares de los adolescentes que participan en nuestros programas. Estos adolescentes recibieron una formación en diseño de aplicaciones a través del Programa Scratch.

Como resultado de la formación, se evaluó la calidad de la formación, por medio de un test post-formación y las autoevaluaciones de las habilidades de diseño de aplicaciones de los adolescentes. Los resultados indican que casi todos los participantes recibieron de la formación muy positiva y de calidad.

Los participantes fueron todas mujeres y la edad promedio del grupo fue de $m = 15.65$ (rango de edad = 13-19). Los niveles educativos de los niños variaron entre el 6° y 12° grado.

En cuanto al nivel de conocimiento de codificación, 2 de los participantes tenían un nivel básico de conocimiento sobre diseño de aplicaciones, adquirido dentro de la asignatura de Informática en el instituto. 15 chicas no habían recibido ninguna formación sobre diseño de aplicaciones previo al curso de formación.

Los resultados indican que aquellos participantes que respondieron erróneamente alguna cuestión del test después de la formación, fueron los ítems a cerca del lenguaje de programación más específico. En el test, el nivel de habilidad en Scratch se examina en dos partes: Artículos de prueba que miden el conocimiento básico y elementos de prueba que miden el conocimiento avanzado. En los resultados posteriores a la prueba, casi todos los participantes respondieron positivamente a los preguntas (82%-84%). Otros ítems que medían el conocimiento avanzado fueron respondidos positivamente por más de la mitad (64%-70%) de los participantes. Las



habilidades avanzadas son las habilidades que se pueden obtener según el idioma y la práctica del mismo. En este contexto, el participante cuenta con asignaciones simples de ejercicios para mejorar las habilidades de aplicación, así como material que contiene información teórica.

Los jóvenes continúan con su formación de diseño de aplicaciones con un enfoque práctico y se comprueba la necesidad de recibir más formación al respecto, para que los participantes puedan diseñar sus propias Apps.

Los jóvenes que participaron en la formación se nombran a continuación:

- Hatice Hazal Karabüber
- Rojin Doğan
- Meryem Kenger
- Fatmanur Günay
- Fatma Akbıyık
- Melise Erol
- Buse Tokay
- Gamze Yücekaya
- Gamze Turhan
- Cemrenur Aysegul Uysal
- Nazlı Kocak
- Berivan Erdenci
- Pelin Güler
- Ozlem Demir
- Meryem Kaya
- Lale Beren Saıkaya
- Gonca Yaren Sarıkaya

7. ACCIONES DE LA UE RELATIVAS A LA JUVENTUD Y LA EDUCACIÓN

7.1. ERASMUS+

7.1.1. ¿Qué es Erasmus+?

Erasmus+ es el programa de la UE de apoyo a la educación, formación, juventud y deporte en Europa. Su presupuesto de 14.700 millones de euros ofrecerá oportunidades de estudio, adquisición de experiencia y voluntariado a más de 4 millones de europeos.



El programa Erasmus+, que se extiende hasta 2020, no se dirige solo a los estudiantes. En él se han fusionado siete programas anteriores y ofrece oportunidades a una amplia variedad de personas y organizaciones.

Personas: Erasmus+ ofrece a personas de todas las edades la posibilidad de desarrollar y compartir conocimientos y experiencias en instituciones y organizaciones de distintos países.

7.1.2. Objetivos

Erasmus+ contribuye a la Estrategia Europa 2020 para el crecimiento, el empleo, la justicia social y la inclusión, y a los objetivos del marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación (ET 2020).

Erasmus+ quiere también promover el desarrollo sostenible de los países asociados en el ámbito de la educación superior y contribuir a la realización de los objetivos de la estrategia de la UE para la juventud.

Dentro del programa se plantean los siguientes temas específicos:

- Reducir el desempleo, especialmente entre los jóvenes
- Fomentar la educación de adultos, especialmente en las nuevas competencias y cualificaciones exigidas por el mercado laboral
- Animar a los jóvenes a participar en la vida democrática de Europa
- Apoyar la innovación, la cooperación y las reformas
- Reducir el abandono escolar
- Promover la cooperación y la movilidad con los países asociados de la UE

7.1.3. Oportunidades para particulares

La UE lleva casi 30 años financiando el programa Erasmus, que ha permitido a más de tres millones de estudiantes europeos realizar una parte de sus estudios en otra institución de educación superior o con una organización en otro país de Europa.

Erasmus+ amplía estas oportunidades a todos: estudiantes, personal, becarios, profesores, voluntarios, etc. No se limita a Europa ni a los europeos. Erasmus+ ofrece oportunidades a interesados de todo el mundo.

Oportunidades para:

Estudiantes: Los estudios en el extranjero son una parte esencial del programa Erasmus+ y han demostrado sus efectos positivos en las perspectivas de empleo posteriores. También representan una oportunidad de mejorar los conocimientos de idiomas, adquirir independencia y confianza en sí mismos e introducirse en nuevas culturas.



Personal (formación): con Erasmus+, hay oportunidades de formación disponibles para el personal del sector educativo oportunidades de formación en cuestiones tanto docentes como no docentes. La formación en el extranjero puede consistir en observación de actividades profesionales o cursos específicos.

Jóvenes: Erasmus+ está abierto a todos los jóvenes, no solo a los matriculados en cursos de educación o formación. Con Erasmus+ se puede ejercer voluntariado en Europa u otros lugares o participar en intercambios de jóvenes.

Personal (enseñanza): Erasmus+ ofrece posibilidades de impartir enseñanza en una institución educativa en el extranjero, tanto al personal docente como a otras personas a las que se invita a compartir sus conocimientos y su experiencia.

Prácticas: Erasmus+ ayuda a adquirir una valiosa experiencia laboral mediante periodos de prácticas en el extranjero. Pueden pedir la ayuda de Erasmus+ para prácticas los estudiantes universitarios y de formación profesional, los recién titulados y los aprendices.

Jóvenes trabajadores: Erasmus+ contribuye al desarrollo profesional de las personas que trabajan con jóvenes mediante periodos de formación o integración en redes en el extranjero. Las actividades en el extranjero pueden consistir en cursos de formación, visitas de estudio, observación de actividades profesionales en organizaciones, etc.

7.1.4. Oportunidades para organizaciones

Las organizaciones que deseen participar en Erasmus+ pueden hacerlo mediante diversas actividades de desarrollo e integración en redes, incluida la mejora estratégica de las aptitudes profesionales de su personal, el desarrollo de capacidades y la creación de asociaciones cooperativas transnacionales con organizaciones de otros países para obtener resultados innovadores o intercambiar buenas prácticas.

Además, las organizaciones deben facilitar las oportunidades de movilidad por aprendizaje de estudiantes, trabajadores, aprendices, voluntarios, animadores juveniles y jóvenes.

Entre los beneficios que obtienen las organizaciones participantes están la mayor capacidad para manejarse en el contexto internacional, mejores métodos de gestión, el acceso a más oportunidades de financiación y proyectos, mayor capacidad para preparar, gestionar y seguir proyectos y una variedad más atractiva de oportunidades para los estudiantes y el personal.



7.1.5. ACCIONES CLAVE

➤ **Acción clave 1: movilidad de las personas por motivos de aprendizaje:**

La Acción clave 1 tiene como objetivo fomentar la movilidad de estudiantes, trabajadores, voluntarios, animadores juveniles y jóvenes. Las organizaciones pueden enviar estudiantes y miembros del personal a países participantes, o acoger estudiantes y miembros del personal de países participantes, y organizar actividades de docencia, formación, aprendizaje y voluntariado.

➤ **Acción clave 2: Innovación y buenas prácticas:**

La acción clave 2 está pensada para el desarrollo de los sectores de la educación, la formación y la juventud mediante cinco actividades principales:

- Asociaciones Estratégicas que promuevan la innovación en el sector e iniciativas conjuntas de fomento de la cooperación, el aprendizaje entre iguales y el intercambio de experiencia.
- Alianzas para el Conocimiento para estimular la innovación en la educación superior junto con empresas y contribuir a nuevos planteamientos de la enseñanza y el aprendizaje, al emprendimiento en la educación y a la modernización de los sistemas de educación superior en Europa.
- Alianzas para las Competencias Sectoriales con objeto de abordar las carencias de competencias profesionales y adecuar mejor la formación profesional a las necesidades del mercado laboral. Hay oportunidades para modernizar la FP, intercambiar conocimientos y prácticas, fomentar el trabajo en el extranjero y ampliar el reconocimiento de cualificaciones.
- Desarrollo de las Capacidades en el ámbito de la educación superior para impulsar la modernización, la accesibilidad y la internacionalización de la educación superior en los países asociados.
- Proyectos de desarrollo de las capacidades en el ámbito de la juventud para apoyar el trabajo con jóvenes, el aprendizaje no formal y el voluntariado, además de las oportunidades de aprendizaje no formal con los países asociados



➤ **Acción clave 3: Apoyo a la reforma de políticas**

La acción clave 3 pretende incrementar la participación de los jóvenes en la vida democrática, especialmente mediante debates con los responsables políticos, y el conocimiento en los ámbitos de la educación, la formación y la juventud.

➤ **Jean Monnet**

Oportunidades de docencia, investigación y debate sobre la UE y sus políticas.

➤ **Deporte**

Diseñado para desarrollar e implementar actividades conjuntas para promover y realizar actividades de fomento del deporte y el ejercicio físico, así como actividades innovadoras en este ámbito, además de organizar acontecimientos no lucrativos destinados a promover la participación en el deporte.

7.1.6. Resultados

Los resultados del programa Erasmus+ están disponibles en informes y recopilaciones de estadísticas, así como en la Plataforma de los Proyectos de Erasmus+, que presenta la mayor parte de las iniciativas financiadas por el programa y una selección de buenas prácticas y logros alcanzados.

7.1.7. Estadísticas

Las estadísticas sobre el programa Erasmus+ se encuentran en la página de estadísticas.

La información sobre los avances alcanzados respecto de los criterios de referencia del ET 2020 figura en el Monitor de la Educación y la Formación.

Los avances realizados en relación con dichos criterios también pueden verse en una serie de mapas interactivos.

En el monitor de la juventud se encuentra información sobre la situación de los jóvenes en Europa.



7.1.8. Informes

El programa Erasmus+ será objeto de una revisión intermedia, que se llevará a cabo en 2017, y de un estudio de impacto, que se publicará al término del programa, en 2020.

En 2014, tras la finalización del programa Erasmus, se publicó un estudio de impacto con los principales resultados del programa.

7.1.9. ¿Quién puede participar?

Erasmus+ está abierto a muchas personas y organizaciones, aunque los criterios de admisión varían según la acción y el país.

Los particulares pueden participar en muchas oportunidades financiadas por Erasmus+, si bien la mayoría lo hace a través de una organización participante en el programa. Los criterios de admisión para particulares y organizaciones dependen del país donde estén radicados.

Los países que pueden optar a participar se dividen en dos grupos: países del programa y países asociados. Los países del programa pueden participar en todas las acciones de Erasmus+, mientras que los países asociados solo pueden participar en algunas y bajo determinadas condiciones.

Para más información sobre los criterios de admisión, pueden consultarse las páginas de oportunidades específicas (para particulares y organizaciones) y la Guía del programa.

7.1.9. ¿Cómo funciona?

Administran el programa Erasmus+ la Comisión Europea (órgano ejecutivo de la UE), la Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural (EACEA) y una serie de agencias nacionales en los países del programa y algunos países asociados.



La Comisión Europea:

La Comisión Europea se encarga de la gestión general del programa, que incluye:

- Administrar el presupuesto
- Fijar prioridades
- Determinar los objetivos y criterios del programa
- Supervisar y orientar su aplicación
- Seguir y evaluar el programa.

La Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural (EACEA) de la Comisión Europea es responsable de gestionar los elementos "centralizados" del programa, a saber:

- Promocionar el programa y las oportunidades
- Publicar convocatorias de propuestas
- Estudiar las solicitudes de becas y ayudas
- Contratar y supervisar los proyectos
- Comunicar los resultados

Además, la EACEA y la Comisión hacen estudios e investigaciones y gestionan y financian las demás agencias y redes apoyadas por Erasmus+.

Más información sobre la gestión de Erasmus+ en los programas anuales de trabajo publicados por la Comisión Europea.

Las Agencias Nacionales:

En los países de la UE, la Comisión deja gran parte de la gestión de Erasmus+ en manos de agencias nacionales. Fuera de la UE, y en el campo concreto de la educación superior, desempeñan esa labor las oficinas nacionales de Erasmus+.

La Comisión financia las agencias nacionales, que utilizan los fondos para administrar las actividades "descentralizadas" del programa. Esto permite a las agencias adaptar el programa a los sistemas nacionales de educación, formación y juventud.

Las agencias nacionales son responsables de:





- Facilitar información sobre el programa
- Estudiar las solicitudes presentadas en su país
- Supervisar y evaluar la aplicación del programa en su país
- Apoyar a las personas y organizaciones que participan en Erasmus +
- Promover el programa y sus actividades a nivel local y nacional

Estas agencias también respaldan a los beneficiarios del programa desde la solicitud hasta el final del proyecto. Las agencias también trabajan con los beneficiarios y otras organizaciones para apoyar la política de la UE en los campos apoyados por el programa.

Oficinas nacionales de Erasmus+: Fuera de la UE, en los países asociados que participan en Erasmus+ en el campo de la educación superior, gran parte de la labor de las agencias nacionales corre a cargo de las oficinas nacionales de Erasmus+. Las oficinas, punto de encuentro para quien desee participar en Erasmus+, se encargan de:

- Informar sobre el programa y quién puede participar
- Asesorar y ayudar a los posibles solicitantes
- Seguir los proyectos de Erasmus+
- Apoyar el diálogo, los estudios y los eventos sobre políticas
- Mantener contactos con los expertos y las autoridades locales
- Seguir la evolución de las políticas

Otros organismos:

También apoyan el programa organizaciones tales como:

- Red Eurydice: ofrece información sobre las políticas y sistemas educativos nacionales.
- eTwinning: plataforma colaborativa *online* que también ofrece herramientas, apoyo y servicios.
- EPAL: la plataforma electrónica para el aprendizaje de adultos en Europa es una comunidad de empleados y profesionales del sector.



- Red de expertos sobre la reforma de la educación superior: apoyo al diálogo y el desarrollo de políticas, comunicación sobre los proyectos de Erasmus+ y formación y asesoramiento en los países asociados.
- Euroguidance: red de recursos nacionales y centros de información para profesionales y responsables de educación y empleo.
- Centros Nacionales de Información sobre Reconocimiento Académico (NARIC): informa sobre reconocimiento de títulos y periodos de estudio en el extranjero y da consejos para estudiar en otros países.
- Equipos nacionales de expertos de ECVET Experts: impulsa la adopción, aplicación y uso del Sistema Europeo de Créditos para la Educación y la Formación Profesionales.
- Centros de recursos SALTO-YOUTH: ofrecen a los jóvenes trabajo, formación, recursos y actividades para hacer contactos, además de apoyar los proyectos de Erasmus+ y ofrecer una herramienta de búsqueda de socios.
- Red Eurodesk: servicios de información sobre educación, formación y oportunidades para los jóvenes.

7.1.10. Figuras claves

- Presupuesto total: 14.700 millones de euros. Además, a través del presupuesto de la UE para acción exterior se han movilizado 1.680 millones de euros para financiar acciones con terceros países (países asociados).
- Total de oportunidades de movilidad: Más de 4 millones de personas.
- Educación superior: Cerca de 2 millones de estudiantes.
- Estudiantes de educación y formación profesional: Cerca de 650.000 estudiantes.
- Movilidad del personal: Cerca de 800.000 profesores, maestros, formadores, educadores y trabajadores en el ámbito de la juventud.
- Programas de voluntariado e intercambio de jóvenes: Más de 500.000 jóvenes.
- Mecanismo de garantía de préstamos para estudios de máster: Cerca de 200.000 estudiantes.
- Másteres conjuntos: Más de 25.000 estudiantes.



- Asociaciones estratégicas: Cerca de 25.000, que reunirán a 125.000 centros escolares, instituciones de formación profesional, instituciones de educación superior y de adultos, organizaciones juveniles y empresas.
- Alianzas para el conocimiento: Más de 150, establecidas por 1.500 instituciones de educación superior y empresas.
- Alianzas para las competencias sectoriales: Más de 150, establecidas por 2.000 proveedores de formación profesional y empresas.

7.2. EUROPASS

7.2.1. ¿Qué es Europass?

Europass es una iniciativa que tiene como objetivo ayudar a las personas a que sus habilidades y competencias sean entendidas de una forma clara y fácil en Europa, facilitando así la movilidad tanto de los alumnos como de los trabajadores. Los documentos de Europass han sido diseñados de tal manera que ayudan a las personas a relatar sus habilidades y competencias de forma coherente, ya sea que planeen inscribirse en un programa de educación o formación, buscar trabajo o adquirir experiencia en el extranjero.

Europass consiste en una cartera de cinco documentos de la siguiente manera:

Dos documentos que las personas pueden completar de forma independiente:

- [Currículum Vitae Europeo \(CV\)](#)
- [Pasaporte de Idiomas Europass](#)

Tres documentos completados por la organización competente en nombre del individuo:

- [Movilidad Europass](#)
- [Suplemento del Certificado Europass](#)
- [Suplemento del Diploma Europass](#)



7.2.2. ¿Para qué sirve el Europass?

Europass es utilizado por personas que deseen comunicar sus cualificaciones y competencias de manera efectiva. Las personas pueden usar Europass cuando buscan trabajo y cuando desean ingresar a programas de educación y formación.

Europass es especialmente útil cuando las personas se desplazan entre países para aprender o trabajar porque:

- Europass facilita a los empresarios la comprensión de las habilidades y competencias de los solicitantes de empleo de otros Estados miembros de la UE.
- Europass ayuda a los profesionales de la educación, la formación y la orientación para asesorar a las personas sobre las rutas y oportunidades de aprendizaje más adecuadas.

7.2.3. Beneficios

Europass tiene una serie de beneficios asociados, los principales son:

- Ayuda a los ciudadanos a transmitir sus habilidades y competencias de una manera efectiva.
- Proporciona una herramienta integral para usuarios basada en una plataforma electrónica accesible.
- Permite a personas con diversas aptitudes y experiencias tener acceso a oportunidades de aprendizaje y empleo en toda Europa, en particular ayuda a las personas a moverse entre países o en todos los sectores de empleo.

7.2.4. Currículum Vitae Europeo (CV)

Son utilizadas por muchas personas como una herramienta para poder promocionarse y describir su formación académica y profesional a la hora de solicitar un trabajo, formación complementaria, etc. Dado que el CV es utilizado por una gran cantidad de personas en varios países, se ha desarrollado de tal manera para que



haya un formato de CV estándar que las personas puedan usar para detallar sus competencias y habilidades de una manera sencilla y comprensible.

El CV Europass se puede completar en 26 idiomas diferentes y se puede adjuntar al mismo otros documentos Europass.

7.3. ECVET

7.3.1. ¿Qué es ECVET?

El Sistema Europeo de Créditos para la Educación y Formación Profesional, a menudo denominado ECVET, como marco metodológico que puede servir para describir las cualificaciones en términos de unidades de resultados de aprendizaje con puntos asociados, con vistas a la transferencia y acumulación de dichos resultados. Guiado por una Recomendación a Nivel Europeo, ECVET se basa en el diseño de unidades de resultados de aprendizaje coherentes y con sentido, en los procesos de transferencia, reconocimiento y acumulación y en una serie de documentos complementarios, como un Memorando de Entendimiento y un Acuerdo de Aprendizaje.

ECVET tiene como objetivo facilitar el reconocimiento de los resultados de aprendizaje de acuerdo con la legislación nacional, en el marco de la movilidad, con el fin de lograr una acreditación.

Además, ECVET tiene como objetivo apoyar la movilidad de los ciudadanos europeos, facilitando el aprendizaje permanente - logrado en entornos formales e informales - y proporcionar una mayor transparencia en relación con las experiencias de aprendizaje individuales, fomentando y facilitando la movilidad entre diferentes países y diferentes entornos de aprendizaje.

En referencia a los sistemas de educación, ECVET tiene como objetivo una mayor compatibilidad entre los diferentes sistemas de educación y formación profesional (EFP) existentes en Europa y sus acreditaciones.

Desde una perspectiva de movilidad geográfica, ECVET tiene como objetivo facilitar la validación, el reconocimiento y la acumulación de conocimientos y habilidades



adquiridos durante una estancia en otro país, con el fin de garantizar que dicha formación pueda revertir de una forma positiva de las oportunidades laborales.

7.3.2. ¿Por qué usar ECVET?

ECVET ofrece diversos beneficios para aquellas personas implicadas en la movilidad geográfica y el aprendizaje permanente.

Beneficios de ECVET para la movilidad geográfica

Si bien la movilidad en la Educación y Formación Profesional (EFP) se está produciendo, la ambición política de la UE es incrementar significativamente el número y la duración de los intercambios. Desarrollar y mejorar la movilidad geográfica implica poner en marcha una serie de mecanismos y actividades de apoyo para los alumnos incluido, por ejemplo, el aprendizaje de idiomas y apoyo económico a través de becas. La visibilidad y el reconocimiento del aprendizaje recibido en el extranjero es igualmente crucial para mejorar la movilidad de la Formación Profesional.

ECVET ha sido diseñado como un instrumento europeo (también existen el Europass y el Marco Europeo de Cualificaciones), con el objetivo de mejorar el reconocimiento y la transparencia del aprendizaje.

ECVET proporciona un marco para la evaluación, validación y reconocimiento de los resultados del aprendizaje, junto con una serie de herramientas e instrumentos comunes capaces de comprobar la calidad de la movilidad.

ECVET promueve la integración de la movilidad dentro del marco de aprendizaje existente.

ECVET fomenta la valorización de las competencias clave (como las habilidades en el idioma extranjero o la competencia intercultural) junto con aquellas que tienen una orientación vocacional.



ECVET contribuye al desarrollo de un lenguaje común para las diferentes partes involucradas de EFP y promueve la confianza mutua dentro de la comunidad de la Formación Profesional más amplia.

Beneficios de ECVET para el aprendizaje permanente

En el contexto de la reorganización económica actual, donde ciertos sectores se ven más afectados, otros tienen dificultades para contratar personal adecuadamente cualificado, existe la necesidad de fomentar la flexibilidad en el trabajo. Se requiere que las personas tengan tanto la aptitud como posibilitar el aprendizaje permanente y el desarrollo de nuevos conocimientos, habilidades y competencias. El aprendizaje permanente, el reconocimiento de las aptitudes y destrezas fomenta la transición entre diferentes puestos de trabajo, empresas o sectores, así como la transición del desempleo o la inactividad al empleo a la empleabilidad. Es un medio para mejorar el equilibrio entre la demanda y la oferta del mercado laboral y para promover la inclusión social.

ECVET es una herramienta que fomenta el aprendizaje permanente al reconocer las habilidades adquiridas en el pasado, independientemente del entorno de aprendizaje. Facilita el desarrollo de itinerarios de aprendizaje individualizados y flexibles que permitan a los alumnos adquirir conocimientos, habilidades, competencias y, en última instancia, una acreditación de las mismas.

ECVET está dirigida a alumnos y escenarios de aprendizaje que incluyen:

- Los estudiantes que deseen actualizar o ampliar sus conocimientos a través de un estudio a tiempo parcial.
- Los estudiantes que desean estudiar para adquirir conocimientos y habilidades adicionales que complementan o se basan en las ya realizadas.
- Los estudiantes que buscan incrementar sus conocimientos y habilidades para la progresión profesional.
- Estudiantes que retoman la educación o formación.



7.3.3. ¿Cómo funciona ECVET?

ECVET se basa en una serie de objetivos comunes, principios y componentes técnicos que se centran en el reconocimiento de los resultados de aprendizaje y las competencias de los ciudadanos europeos que realizan formación profesional, independientemente del contexto de aprendizaje, la ubicación o el método de enseñanza.

ECVET colabora estrechamente con el Marco Europeo de Cualificaciones (EQF) para proporcionar una mayor transparencia en las cualificaciones europeas, promover la movilidad de los trabajadores y los estudiantes, y facilitar el aprendizaje permanente.

ECVET implica a varias entidades, a nivel local, nacional y europeo, con el objetivo de fomentar su implementación, particularmente en el aprendizaje durante la movilidad.

7.3.4. Historia y Cronología de ECVET

Las referencias a un sistema de transferencia de créditos para EFP se remontan a la Declaración de Copenhague, de 2002, donde el Director General de Formación Profesional (DGVT) y la Comisión Europea confirmaron el reconocimiento de las competencias y cualificaciones como prioridad para la EFP.

En los años que siguieron, los subsiguientes comunicados (Maastricht 2004, Helsinki 2006, Burdeos 2008) confirmaron un compromiso con el sistema de transferencia de créditos para la EFP. Al mismo tiempo, tomaron una serie de acciones para examinar su viabilidad y consultas a nivel nacional y europeo, en las cuales intervinieron varios sectores e instituciones, con el objetivo de elaborar una propuesta ECVET que fuese convincente y pudiese presentarse para ser aprobada por las autoridades gubernamentales. La Comisión Europea también facilitó la financiación centralizada para proyectos en 2008 para fomentar el desarrollo de asociaciones ECVET y la puesta en marcha de las acciones para comprobar la viabilidad de ECVET, con un enfoque particular en la movilidad en la EFP. Como resultado, se financiaron 11 proyectos piloto.



El 18 de junio de 2009, una Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo sobre la instauración de un Sistema Europeo de Créditos para la Educación y Formación Profesional (ECVET) confirmó los principios comunes de ECVET, proporcionó especificaciones técnicas detalladas para ECVET y recomendó una mayor promoción e implementación de ECVET por parte de todos los Estados miembros.

Desde entonces, el objetivo ha sido la implementación de manera progresiva, y respaldar a los Estados Miembros a crear las condiciones que permitan que ECVET se establezca para todos los estudiantes de FP. En 2010, la Comisión Europea avaló una segunda ronda de pruebas de ECVET y la fase de experimentación del programa, y consistió en la financiación de otros 8 proyectos piloto, esta vez con un enfoque en la implementación nacional. Además, ECVET se confirmó como una prioridad dentro del Programa de Aprendizaje Permanente (2007-2013) y, más recientemente, dentro del programa Erasmus + (2014-2020).

En 2011, un grupo de 14 agencias nacionales fueron responsables de supervisar la implementación del Programa de Aprendizaje Permanente (actualmente se denomina Erasmus+) se unieron, bajo el liderazgo de la Agencia Nacional Alemana (NA BIBB), para apoyar a los profesionales de movilidad geográfica que trabajan con ECVET: esta red de las agencias nacionales, conocidas como NetECVET, fueron responsables de la producción de ECVET Mobility Toolkit actual.

En 2014, el Informe sobre la evaluación de la implementación de ECVET confirmó fortalezas y éxitos, como la incorporación del enfoque de resultados de aprendizaje, al tiempo que proporcionaba recomendaciones para el desarrollo futuro, como la necesidad de resaltar los beneficios de ECVET para todas las partes y la necesidad de alinear mejor ECVET con otras herramientas de reconocimiento y transparencia.

Estas recomendaciones se concretaron en las Conclusiones de Riga (junio de 2015) con referencia directa al apoyo a nivel de la UE para el desarrollo continuo de ECVET y con un enfoque particular en lograr una mayor coherencia entre ECVET y otras herramientas de reconocimiento y transparencia. Solo unos meses más tarde, el Borrador del Informe Conjunto del Consejo y la Comisión sobre la Implementación de ET2020 (agosto de 2015) resaltó la necesidad de simplificación y racionalización y confirmó la transparencia y el reconocimiento de habilidades y competencias para



facilitar el aprendizaje y la movilidad laboral como un objetivo nuevo de seis objetivos que surgen de manera prioritaria para la cooperación europea en educación y formación.

Más recientemente, la Nueva Agenda de Habilidades para Europa de la Comisión Europea concretó diez acciones para fomentar la capacitación de las personas en Europa con mejores habilidades, entre las cuales las ambiciones para "Hacer de la Formación Profesional una primera opción" también hablan de la posible revisión futura de ECVET.

7.3.5. Principios de ECVET y Componentes Técnicos

El Sistema Europeo de Créditos para la Educación y Formación Profesional (ECVET) es un marco técnico para la transferencia, el reconocimiento y, en su caso, la acumulación de resultados de aprendizaje, con vistas a obtener una cualificación.

El ECVET es un mecanismo descentralizado que depende de la participación voluntaria de los Estados Miembros y de las partes interesadas más amplias de la EFP, y se basa en la confianza mutua que se establece entre todos los agentes implicados.

ECVET se centra en una serie de componentes técnicos que, en conjunto, facilitan el proceso de reconocimiento del aprendizaje, independientemente del país o sistema educativo en el que se realizó el aprendizaje.

El éxito de la implementación de ECVET requiere que las competencias se describan en términos de resultados de aprendizaje, con resultados de aprendizaje agrupados en unidades y unidades que a menudo se acumulan para formar la base de las competencias. Los procesos de evaluación, validación y reconocimiento también deben acordarse entre todos los agentes implicados y deben respetar la práctica nacional, regional, sectorial o institucional existente.

En los casos en que se puede otorgar crédito, también se puede considerar un sistema de puntos con los puntos directamente atribuidos a las unidades y calificaciones de ECVET.



Los profesionales de ECVET pueden beneficiarse del uso de documentos o plantillas europeas comunes que promueven la calidad en la movilidad de aprendizaje, concretamente:

- **Memorando de entendimiento (MoU):** un acuerdo voluntario, entre instituciones competentes, que establece el marco para la transferencia y acumulación de créditos; el MoU formaliza la relación ECVET mediante la confirmación de la aceptación mutua entre el estado y los procedimientos establecidos por las instituciones competentes.
- **Acuerdo de Aprendizaje (LA):** un contrato firmado por todas las partes de la movilidad, incluido el alumno, en el que la duración del aprendizaje y los resultados de aprendizaje previstos se confirman junto con los mecanismos de evaluación, validación y reconocimiento.

7.3.6. ECVET y Resultados de Aprendizaje

¿Cuáles son los resultados de aprendizaje?

Los resultados de aprendizaje se definen en la Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo sobre el establecimiento del EQF, y en una Recomendación ECVET similar, como "declaraciones de lo que un alumno sabe, entiende y puede hacer al completar un proceso de aprendizaje". , y que se definen en términos de conocimiento, habilidades y competencias". Los resultados de aprendizaje generalmente se desarrollan como parte del proceso de diseño y creación de competencias, y los estudiantes pueden conseguir a través de diferentes vías de aprendizaje, tipos de entrega y contextos de aprendizaje (formal, no formal e informal).

¿Cómo se describen los resultados del aprendizaje?

Si bien la definición europea de resultados de aprendizaje utiliza los términos conocimiento, habilidades y competencias, como un denominador común, los resultados del aprendizaje a menudo se describen utilizando terminología ya



implementada en diferentes países, regiones y sectores europeos. Una vez desarrollados, los resultados del aprendizaje generalmente se agrupan para formar unidades, de acuerdo con uno o más criterios comunes (por ejemplo, la naturaleza lingüística, ocupacional o técnica, las competencias complementarias, el nivel de aprendizaje). Las unidades conforman competencias completas. Las decisiones sobre la agrupación de los resultados del aprendizaje permanecen con las instituciones competentes en cada país.

¿Cómo se utilizan los resultados de aprendizaje para ECVET y la movilidad geográfica?

En términos de movilidad geográfica, ECVET tiene como objetivo mejorar el reconocimiento de los resultados de aprendizaje, permitiendo a las personas integrar plenamente los conocimientos relacionados con la movilidad en las vías de aprendizaje nuevas o existentes, reconociendo y haciendo visibles lo que han aprendido en el extranjero. El éxito de la implementación de ECVET implica que las competencias se describan utilizando resultados de aprendizaje, con muchos de los componentes técnicos de ECVET respaldados por su uso:

- en algunos países europeos, alcanzar los resultados de aprendizaje da como resultado la asignación de créditos, después de un proceso de validación, y dicho crédito a menudo implica conseguir una determinada competencia.
- en otros países, donde las competencias basadas en unidades no están en vigor, o donde los sistemas de competencias no permiten la acumulación o transferencia de créditos, los resultados de aprendizaje pueden desarrollarse específicamente con el fin de realizar una movilidad, con actividades reconocidas como parte del plan de estudios, pero con criterios a menudo reconocidos como créditos extra.

En todos los casos, los resultados de aprendizaje deben acordarse previamente y comunicarse a todos los agentes implicados, con referencia directa en el acuerdo de aprendizaje.

Se puede encontrar información adicional sobre el uso de los resultados de aprendizaje para ECVET y la movilidad geográfica en ECVET Toolkit.



7.3.7. El EQF, ECVET y otros Instrumentos Europeos

El Marco Europeo de Competencias (EQF) forma parte de una serie de instrumentos desarrollados para apoyar la cooperación europea en educación y formación (otros instrumentos incluyen EQAVET, ECTS, NARIC y Europass).

Desarrollado y testado durante muchos años, el EQF se lanzó oficialmente en abril de 2008, con motivo de una Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo.

Actuando como un dispositivo de traducción para las competencias nacionales existentes, el EQF pretende promover la movilidad de trabajadores y estudiantes, facilitando el aprendizaje permanente y el reconocimiento de competencias y aumentando la comprensión y la comparación de los niveles de competencias en diferentes países europeos vinculando los sistemas nacionales de competencias a un marco de referencia europeo común.

El EQF abarca todos los niveles y todos los tipos de aprendizaje y se centra en ocho niveles de referencia, conocidos como niveles EQF, que describen lo que un alumno sabe, comprende y puede hacer (descriptores de resultados de aprendizaje). Sin embargo, el EQF no describe las competencias específicas, sino que se basa en la nivelación de las competencias y los reconocimientos frente a los Sistemas y Marcos Nacionales de Competencias (NQF).

Actualmente, la referencia de diferentes sistemas y marcos de competencias nacionales al EQF está en curso, algunos países han completado esta actividad y otros países continúan trabajando en acciones de desarrollo del marco. Cuando se ha completado la referencia, los resultados se publican en el portal EQF (una parte de la plataforma Ploteus de la Comisión Europea) para favorecer el análisis de diferentes MNC, con el EQF y entre ellos.

El EQF comparte objetivos de transparencia comunes con ECVET, y cada uno de estos instrumentos utiliza los resultados de aprendizaje (ver la sección sobre Resultados de aprendizaje). En ECVET, los resultados de aprendizaje se utilizan como base para la transferencia y acumulación de créditos. Sin embargo, ECVET no proporciona una plantilla o taxonomía para el desarrollo de resultados de aprendizaje, sino que se basa en modelos que ya están en uso a nivel nacional, regional o de sistemas (por ejemplo, como parte de los MNC existentes).



ECVET considera prioritario garantizar que los resultados del aprendizaje estén claramente identificados y descritos para permitir la comprensión mutua de las competencias y los debates que puedan surgir a cerca de:

- si las competencias adquiridas en el marco de una asociación para la movilidad geográfica guardan relación con la misma ocupación u otra similar.
- si los resultados de aprendizaje, tal como se describen en un entorno o contexto específico, son extrapolables con aquellos que se pueden lograr en otro entorno o contexto.

Con el fin de promover la sinergia entre estos dos instrumentos, muchos países europeos han designado el mismo cuerpo u organización para actuar como punto de referencia nacional para EQF y ECVET.

7.3.8. Figuras Clave en ECVET

A nivel europeo, la actividad está dirigida por la Comisión Europea y su Dirección General de Empleo, Asuntos Sociales e Inclusión, con el requisito de informar periódicamente a los Directores Generales de Formación Profesional (ACVT-DGVT), un órgano informal que reúne ministerios responsables de la educación, la formación y el empleo, de la UE y de los países en vías de adhesión a la misma, junto con algunos organismos de interés más importantes de la EFP como Cedefop y representantes de los portavoces sociales.

Además de impulsar la implementación de ECVET y motivar a los diversos agentes nacionales y europeos, la Comisión Europea proporciona información periódica a diferentes comités y grupos consultivos, con el fin de garantizar la coherencia entre los diversos instrumentos europeos desarrollados para apoyar la cooperación europea en educación y formación.

Sin embargo, existen varios agentes adicionales a nivel europeo.

Actualmente, *ICF Consulting Services* desempeña las funciones de Secretaría de ECVET y trabaja para la Comisión Europea. Además de mantener el *ECVET Mobility Toolkit* actual, la Secretaría de ECVET también es responsable de la organización de reuniones, talleres y eventos relacionados con ECVET, a nivel europeo, y de



impulsar el ECVET [Comunidad de Práctica](#). La Comunidad de Práctica ECVET se creó en 2013 con el objetivo de crear asociaciones e intercambiar conocimientos entre los organismos, organizaciones e instituciones involucradas en la dirección, las pruebas y la implementación de ECVET. Regístrese [aquí](#) para convertirse en miembro de la Comunidad de Práctica y para saber más sobre eventos y actividades futuras.

De acuerdo con la recomendación de ECVET, se estableció un grupo de usuarios de ECVET para regular la calidad y la coherencia general de la coordinación, la cooperación y la implementación de ECVET. Presidido por la Comisión Europea, el *Grupo de Usuarios de ECVET* está formado por representantes de ministerios nacionales responsables de la EFP, junto con importantes organismos interesados en EFP involucrados en uno o más aspectos de la implementación de ECVET, por ejemplo, los interlocutores sociales, las asociaciones de empleadores y las agencias nacionales que trabajan para implementar el programa Erasmus+. Cedefop y la Fundación Europea de Formación (ETF) también proporcionan experiencia específica y aportes al *Grupo de Usuarios de ECVET*.

Como parte de las competencias referidas a la gestión y la implementación de las acciones descentralizadas del Programa Erasmus+, algunas agencias nacionales Erasmus+ trabajan conjuntamente en áreas de interés común, para mejorar la política y la prestación de servicios y la identificación de prácticas buenas. Un ejemplo de esto, en el pasado, fue *Thematic Networking*, una iniciativa dirigida a la identificación y desarrollo de buenas prácticas emanadas de los programas de desarrollo financiados por Europa: un ejemplo de *Thematic Networking* es NetECVET (2010-2013) que reunió a 14 Agencias Nacionales para apoyar a los profesionales de movilidad geográfica que trabajan con ECVET. NetECVET también fue responsable del desarrollo inicial del ECVET Mobility Toolkit actual.

En la última década, numerosos proyectos relacionados con ECVET han sido financiados dentro de los programas sectoriales de financiación para la educación y la formación (por ejemplo, los programas Lifelong Learning y Erasmus +) o en respuesta a convocatorias de propuestas dedicadas a nivel europeo, de las cuales una gran variedad de herramientas y materiales se han desarrollado y continúan existiendo; ejemplo de los [Proyectos ECVET](#) se podría destacar el ECVET Toolkit.



Más allá de la actividad y la dirección a nivel europeo, la implementación de ECVET a nivel nacional puede (y lo hace) involucrar a una cantidad de agentes adicionales, incluyendo:

- **Agencias Nacionales Erasmus +:** contratados por las autoridades nacionales de cada país (las autoridades nacionales suelen ser departamentos designados en el Ministerio de Educación, Formación o Trabajo), las *Agencias Nacionales Erasmus +* son responsables de la gestión y ejecución de las acciones de financiación descentralizadas dentro del programa [Erasmus+](#) (el programa de financiación europeo para educación, juventud y deporte). Las agencias nacionales Erasmus + promueven activamente el uso de instrumentos europeos comunes para la transparencia y el reconocimiento (por ejemplo, ECVET, EQF, Europass) y también son responsables, en muchos países, de la gestión de equipos nacionales de expertos ECVET en los que expertos seleccionados trabajan de manera conjunta para promover ECVET, fomentando su implementación.
- **Puntos de Coordinación Nacional ECVET:** los puntos nacionales de coordinación, también conocidos como puntos de referencia nacionales ECVET o NCPs, existen en muchos países europeos y brindan experiencia a centros dedicados a ofrecer formación y organismos de adjudicación (ayudándoles a comprender mejor cómo ECVET puede trabajar con la formación vocacional existente) y para los profesionales de la movilidad y los estudiantes (asesorando sobre las posibilidades de reconocimiento y validación de los resultados de aprendizaje, en particular los logrados a través de la movilidad).
- **Instituciones competentes:** los ministerios nacionales, los organismos sectoriales, las cámaras de comercio, las administraciones regionales de educación o empleo, los organismos de concesión de cualificaciones, los proveedores de formación y las empresas son solo algunos de los organismos e instituciones a los que se hace referencia, en círculos ECVET, como *Instituciones Competentes*; tales instituciones difieren de un país a otro, pero generalmente comprenden las organizaciones responsables del diseño y adjudicación de calificaciones, la asignación de créditos, de puntos de crédito a las cualificaciones y la evaluación, validación y reconocimiento de resultados de aprendizaje, con prácticas que generalmente sigue las directrices marcadas por las políticas y regulaciones nacionales.



- **Socios Sociales:** en muchos países europeos, los interlocutores sociales desempeñan un papel importante en el diseño y desarrollo de nuevas cualificaciones, y en el establecimiento de normas y criterios de evaluación; los interlocutores sociales siguen promoviendo la utilización de herramientas e instrumentos europeos comunes, como ECVET y el EQF, y han participado en sus pruebas y promociones desde el principio.
- **Participantes de movilidad:** los profesionales de la movilidad existen en todos los países europeos y son responsables de organizar la movilidad de corta y larga duración, de enviar y alojar a los alumnos. Además de los proveedores de educación y formación en el sector público y privado, los profesionales de la movilidad pueden estar integrados por empleadores, organismos sectoriales y agencias especializadas en movilidad, entre otros. Los profesionales de la movilidad son una figura clave para el desarrollo, prueba e implementación de ECVET y sus componentes técnicos.

7.4. EQAVET

7.4.1. ¿Qué es EQAVET?

Garantía de Calidad Europea en Educación y Formación Profesional (EQAVET) es una plataforma que promueve la colaboración europea en el desarrollo y mejora de la garantía de calidad en FP.

El Programa de trabajo EQAVET 2016-2017 se ha diseñado, en base a las experiencias de sus miembros en el desarrollo a nivel nacional, la implementación de la recomendación sobre el establecimiento del Marco de Referencia Europeo de Garantía de Calidad (Recomendación EQAVET). También se basa en la experiencia de implementar el Programa de Trabajo EQAVET 2013-2015 y el Programa de Trabajo EQAVET 2010-2012.

El Programa de trabajo propone varias actividades que resultan necesarias para asegurar que la Recomendación EQAVET se implemente, de manera que cree un referente de garantía de la calidad en toda la UE. Incorporar un procedimiento de garantía de la calidad para la FP entre todos los agentes implicados, entre los Estados miembros, requiere un enfoque ascendente para el desarrollo y la apropiación de los procesos de calidad en los sistemas de FP.



En base de este principio, las actividades del programa de trabajo incluyen a los agentes clave de los Estados miembros, la Comisión Europea, los portavoces sociales y las partes interesadas de la UE (en particular las asociaciones de proveedores de FP de la UE). Las actividades propuestas se caracterizan por su flexibilidad y capacidad de respuesta a las necesidades políticas emergentes

Promover, estimular y respaldar los procesos nacionales de implementación debería ser el punto focal dentro del trabajo de la red en 2013-2015 con dos niveles de acción que se distinguen claramente:

1. Fomentar la implementación a nivel nacional.
2. Reforzar las sinergias y la cooperación europea.

Miembros de la red: La Red Europea de Garantía de la Calidad en Educación y Formación Profesional está integrada por representantes de los Estados miembros de la Unión Europea, los países candidatos y los países del Espacio Económico Europeo, las instituciones sociales, los asesores científicos y la Comisión Europea. El trabajo de la Red cuenta con el apoyo de la Secretaría y expertos colaboradores.

- Estados Miembros: Los representantes de los Estados miembros designados por los ministerios competentes que son responsables de la garantía de la calidad, la certificación y las cualificaciones en educación y formación profesional.
- Puntos de referencia nacionales: Los puntos de referencia nacionales reúnen a los organismos pertinentes e implican a las instituciones sociales y a todos los agentes implicados a nivel nacional y regional a fin de garantizar el seguimiento de las iniciativas.
- Socios Sociales: Las instituciones sociales son miembros de pleno derecho de la Red representando al sector laboral en la diseño del contenido de la FP de alta calidad.
- Comisión Europea: La Comisión Europea preside la Red y en asociación con los Estados miembros y las instituciones sociales trabajan para garantizar la aplicación efectiva del Marco de Referencia.
- Asesores científicos: ETF y Cedefop apoyan a EQAVET y a la Comisión Europea en su trabajo para la creación de un conocimiento de valor añadido sobre temas relacionados con la EFP, contribuyendo en el diseño de iniciativas políticas relevantes, actualizadas e informadas.



7.5. PROCESO EEES Y BOLONIA

El Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) es el resultado de la disposición política de 48 países que, paso a paso durante los últimos dieciocho años, construyeron un espacio de consenso utilizando herramientas comunes. Estos 48 países implementan reformas en la educación superior sobre la base de valores clave comunes, como la libertad de expresión, la autonomía de las instituciones, los sindicatos de estudiantes independientes, la libertad académica, la libre circulación de estudiantes y personal. A través de este proceso, los países, instituciones y partes interesadas de la zona europea adaptan continuamente sus sistemas de educación superior haciéndolos más compatibles y fortaleciendo sus mecanismos de aseguramiento de la calidad. Para todos estos países, el objetivo principal es aumentar la movilidad del personal y de los estudiantes y facilitar la empleabilidad.

Este sitio web oficial de EHEA proporciona información general sobre este proceso e información detallada para expertos.

8. ENLACES

http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en

<http://www.europass.ie/europass/what.html>

<http://www.ecvet-toolkit.eu/introduction/what-ecvet>

<https://www.eqavet.eu/>

<http://www.ehea.info/>

<https://europass.cedefop.europa.eu/documents/curriculum-vitae/examples>

9. REFERENCIAS

[Pathways towards validation and recognition of education, training & learning in the youth field: working paper](#) *European Commission, General Direction*



“Culture and Education”. Youth, Civil Society, Ccommunication. Council of Europe, General Directorate “Education, Culture and Sport”. Strasbourg and Bruxelles, 2004

[Recommendation on the promotion and recognition of non-formal education/learning of young people](#) Rec(2003)8 adopted by Council of European Union 30° April 2003

[Study on the links between formal and non-formal education, Manuela du Bois-Reymond](#) (Ed.) Council of Europe. General directorate “Education, Culture and Heritage, Youth and Sport” Council of Europe. 2003

[Curriculum and Quality Group \(CQDG\)](#) [EN] : experts committee in the framework of Partnership Agreement between European Commission and Council of Europe about training for youth workers at a european level. DJ/EUCO(2001)9 the group was made of youth researchers, academics, youth workers and representatives of the Council of Europe, European Commission, Youth Forum and National Agencies.

[European Portfolio for youth leaders and youth workers](#) (2006) - initiative of the Council of Europe and European Youth Forum. It offers a tool to youth workers, volunteers, and professionals to evaluate and describe competencies regarding european quality standards.

“Recognising Learning in Youth Exchanges. A Hands-On Toolkit” by Léargas, Irish National Agency

“Youthpass Unfolded. Practical tips and hands-on methods for making the most of the Youthpass process.”

<https://www.youthpass.eu/pl/publications/handbooks/>

“T-Kit 10: Educational Evaluation in Youth Work” by Council of Europe
<https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-10-educational-evaluation-in-youth-work>

Videoconferencias en gamificación por Vega Pérez-Chirinos Churruca

<https://youtu.be/hgaXns7k14c>

<https://youtu.be/bMwbNhd1Xml>

<https://youtu.be/bMwbNhd1Xml>



Erasmus+

115



<https://youtu.be/vzz9RC8q3s4>

<https://youtu.be/SOBo-CChLXA>





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

