

The background features a network of light blue lines connecting various circular icons. The icons include a person with a hard hat, a person with a speech bubble, a person with a magnifying glass, and a person with a document. The overall theme is professional and collaborative.

EMPOWERING **You!**

**Manual de usuario de la
plataforma EmpoweringYou**

ÍNDICE

Capítulo 1

La gamificación en la educación.

- 1.1 Qué es la gamificación?
- 1.2 Por qué usar la gamificación en la educación?
- 1.3 Términos y definiciones de la gamificación.

Capítulo 2

Plataforma Empowering You

- 2.1 Cómo crear una cuenta?
- 2.2 Iniciando el juego
- 2.3 Jugando el juego

Capítulo 3

Estudios de casos nacionales

- 3.1 Reino Unido - Val Boulding
- 3.2 Rumanía - Soare George Bogdan
- 3.3 Grecia - Giorgos Petropoulakos
- 3.4 Chipre - Andreas Georgiou
- 3.5 Italia - Lucia Canella
- 3.6 España - Fabian Ferreira

Capítulo 4

Acreditación ECTS (Sistema Europeo de Transferencia y Acumulación de Créditos)

- 4.1 Resumen general del sistema ECTS
- 4.2 Contexto del programa
- 4.3 Resultados del aprendizaje del programa
- 4.4 ECTS y el aprendizaje permanente.
- 4.5 Otorgar crédito a la educación formal y no formal



www.edaverneda.org



www.cardet.org



www.csv.marche.it



www.gie.ro



KINDLING A BETTER WORLD

www.kmop.eu



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.

CAPÍTULO 1:

LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN



1. Qué es la gamificación?

Existen varias definiciones de Gamificación, pero es esencialmente la integración de elementos y lógica del juego en un formato que no es típico del juego (Kapp, 2012). En pocas palabras la gamificación toma elementos de los juegos (como la interfaz de usuario, avatares, clasificaciones, premios, objetivos, etc.) para hacer que las actividades y los materiales de aprendizaje sean mucho más atractivos y accesibles en un entorno de aprendizaje inmersivo e interesante. (Randel, Morris, Wetzel y Whitehill, 1992).

2. Por qué usar la gamificación en la educación?

Diferente en algunos aspectos de los juegos, la gamificación utiliza algunos elementos y enfoques que tienen como objetivo mejorar la motivación y el compromiso del usuario (Marczewski, 2013). La motivación puede mejorarse a través de la mecánica del juego que también aumenta el aprendizaje en condiciones tanto formales como informales (GamifyingEducation.org), lo que significa que está dirigido a todo tipo de personas en diferentes entornos de aprendizaje. Los expertos de la industria del juego utilizan la teoría de la autodeterminación para explicar por qué la educación puede beneficiarse de la Gamificación. La teoría de la autodeterminación incluye tres elementos clave (autonomía, competencia y relación) que se han identificado en relación con la motivación (Werbach y Hunter, 2012). Las personas pueden estar motivadas de dos maneras, tanto extrínseca como intrínsecamente: una persona con una motivación extrínseca realiza una tarea para alcanzar una meta, mientras que una persona intrínsecamente motivada realiza una tarea por puro disfrute o interés (Ryan & Deci, 2000). La gamificación cubre los tres aspectos de la teoría de la autodeterminación, proporcionando a los estudiantes la capacidad de aprender a su propio tiempo y ritmo. Permite el aprendizaje autónomo, para que los estudiantes puedan seguir su propio progreso (Klopfer et al., 2009), mientras experimentan actividades sin miedo al fracaso (Cook, 2013).

3. Términos y definiciones de la gamificación.

Hay algunos términos comunes en la gamificación que se usan para describir una persona o acción. Estos términos, que también se encuentran en la plataforma Empowering You, incluyen:

Usuario – la persona que usa la plataforma; en este caso tú.

Nivel – el espacio total disponible para un usuario para completar una misión

Misión – un objetivo discreto que el usuario debe cumplir; Usualmente se compone de varios desafíos/Tareas

Desafíos/tareas – diferentes acciones que se requieren para progresar, generalmente en forma de ejercicios y/o pruebas

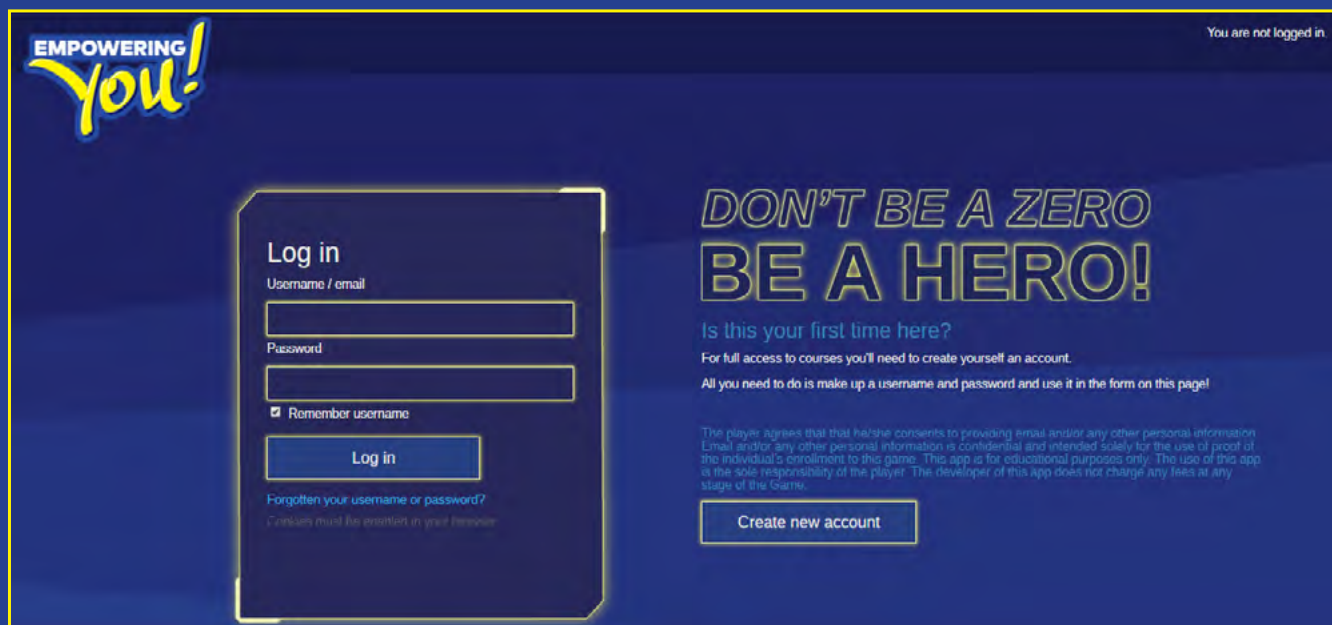
Insignia – la recompensa virtual por completar un nivel.

CAPITULO 2:

LA PLATAFORMA EMPOWERING YOU



1. Cómo crear una cuenta

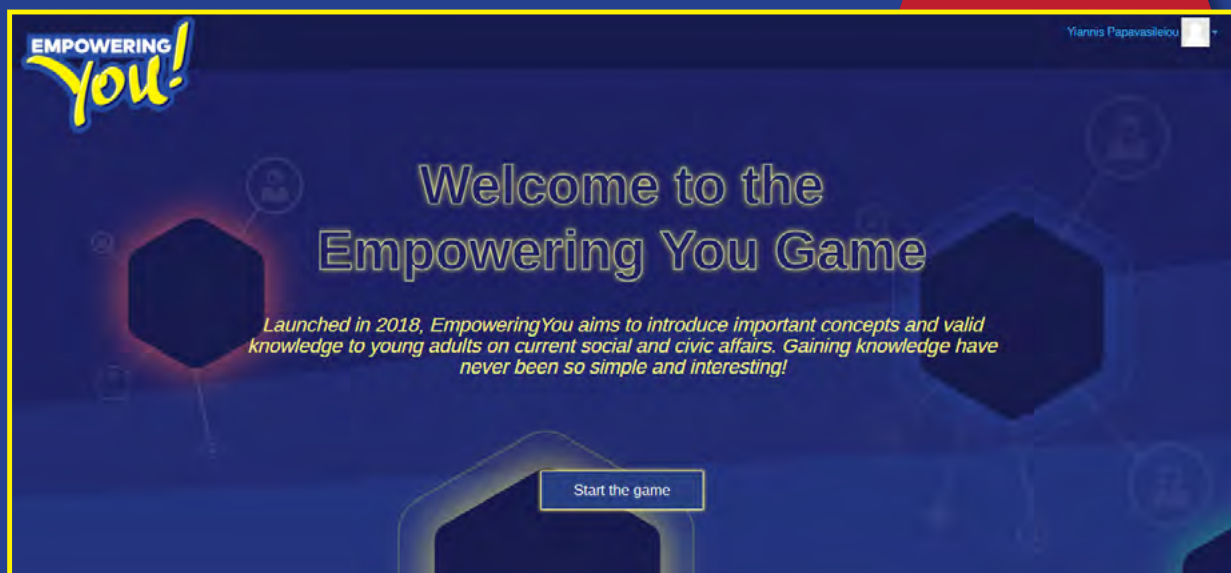
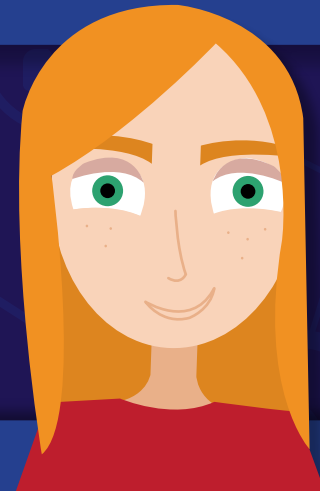


Vaya a [www.http://empoweringyouproject.eu/game/](http://empoweringyouproject.eu/game/) y aparecerá la pantalla de arriba. Como puede ver en la parte izquierda de la pantalla, se requieren algunas credenciales para continuar con el sitio principal. Puede crear una cuenta fácilmente haciendo clic en "Crear nueva cuenta" en la parte derecha de la pantalla, que lo llevará a la pantalla de abajo.



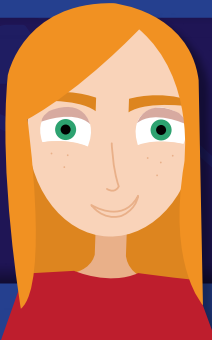
The screenshot shows the 'New account' page on the Empowering You! website. The page has a dark blue background with the 'EMPOWERING You!' logo in yellow and white. At the top right, it says 'You are not logged in. (Log in)'. Below the logo, there's a 'New account' section with a 'Collapse all' link. The main form is titled 'Choose your username and password'. It has two input fields: 'Username' and 'Password'. The 'Username' field has a red error message 'Missing username'. The 'Password' field has a red error message 'Missing password'. Below the password field, there's a note: 'The password must have at least 6 characters, at least 1 digit(s), at least 1 lower case letter(s), at least 1 upper case letter(s), at least 1 non-alphanumeric character(s) such as !, #, \$, % or &'. To the right of the password field is the 'EMPOWERING You!' logo. Below the password field is a 'More details' section with several input fields: 'Email address' (with error 'Missing email address'), 'Email (again)', 'First name', 'Surname', 'City/town', and 'Country' (a dropdown menu with 'Select a country'). There is also a 'Security question' section with a checkbox for 'I'm not a robot' and a CAPTCHA logo. At the bottom of the form are two buttons: 'Create my new account' and 'Cancel'. A small red error message at the bottom left says 'There are required fields in this form marked *'.

Al completar la información requerida puede crear su cuenta. Se le enviará un correo electrónico solicitando que verifique su registro. Una vez que haga clic en el enlace en este correo electrónico,



2. Iniciando el juego

Lo primero que verá al comenzar el juego es la posibilidad de elegir el idioma que prefiera para continuar. Para los fines de esta guía, seleccionaremos Spanish.



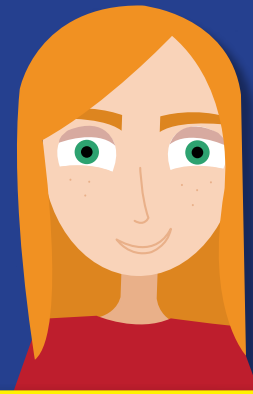
Después de eso, seremos redirigidos a una pantalla donde podremos ver todas las opciones que se detallan a continuación:

- Los tres bloques de aprendizaje titulados “Cuestiones sociales”, “Participación cívica” y “Medio ambiente”.
- Instrucciones sobre cómo jugar el juego.
- Las insignias y el estado de progreso del jugador.



3. JUGAR EL JUEGO

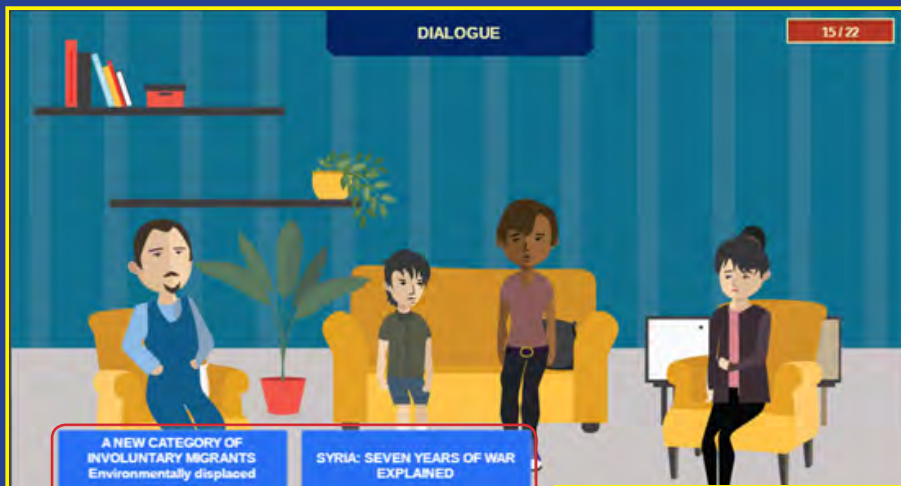
Al hacer clic en uno de los bloques de aprendizaje, seremos conducidos a las diferentes misiones que conforman cada bloque. Cada uno de estos tiene dos misiones, en total encontraremos seis misiones que cumplir.



Al seleccionar una misión comenzará la actividad. Aunque cada misión toca un tema diferente, el esquema que siguen es el mismo para todas: una presentación audiovisual en PowerPoint del tema, generalmente en forma de diálogo entre diversos personajes, seguido de un cuestionario emergente, como se muestra en las siguientes imágenes:



Cuando nos encontremos en la sección de preguntas, se nos darán múltiples respuestas para elegir. Cuando se acierte la respuesta correcta, entonces podremos continuar con el resto de la misión. En algunos casos, ya sea durante un diálogo o al responder una pregunta, hay algunos pequeños cuadros emergentes de color azul que actúan como enlaces a fuentes que pueden proporcionar más información sobre el tema en cuestión.



Correct

That's right! You selected the correct response.

HOMO ERECTUS, OUT OF AFRICA THEORY

Continue



Al finalizar una actividad, se proporciona una lista de artículos, libros y otras fuentes sugeridas por si se desea tener una visión más detallada del tema.

SOURCES 21 / 22

SUGGESTED READING

Migration

Themes, H. (2017). Migration. [online] Available at: <https://www.oce.int/en/web/compass/migration> [Accessed 10 Aug.]

Read more interesting facts and articles on Migration here:

BBC News. (2018). Myanmar Rohingya: What you need to know about the crisis. [online] Available at: <https://www.bbc.com/news/world-asia-41566361> [Accessed 11 Aug. 2018].

BBC News. (2018). Syria: Seven years of war explained-Video Available at: https://www.youtube.com/watch?v=CoL0L_DbuQQ [Accessed 10 Aug. 2018].

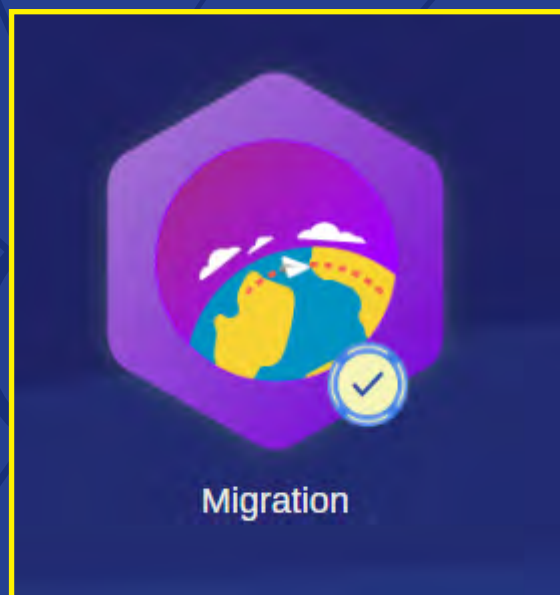
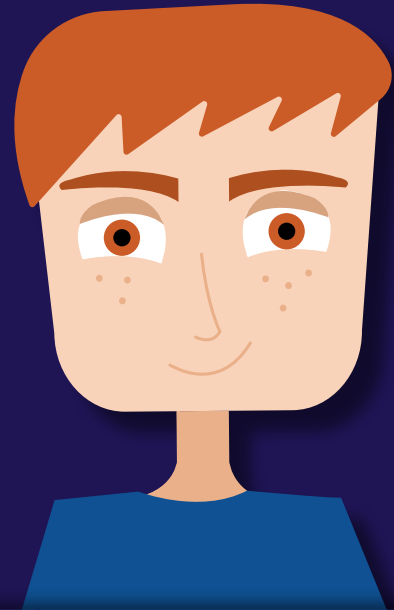
European Parliament. (2018). Migration and asylum. [online] Available at: <http://www.europarl.europa.eu/thinktank/infographica/migration/public/index.html?page=intro> [Accessed 19 Aug. 2018].

Hays, J. (2016). HOMO ERECTUS, OUT OF AFRICA THEORY | Facts and Details. [online] Factsanddetails.com. Available at: <http://factsanddetails.com/world/cat56/sub360/item1481.html> [Accessed 11 Aug. 2018].

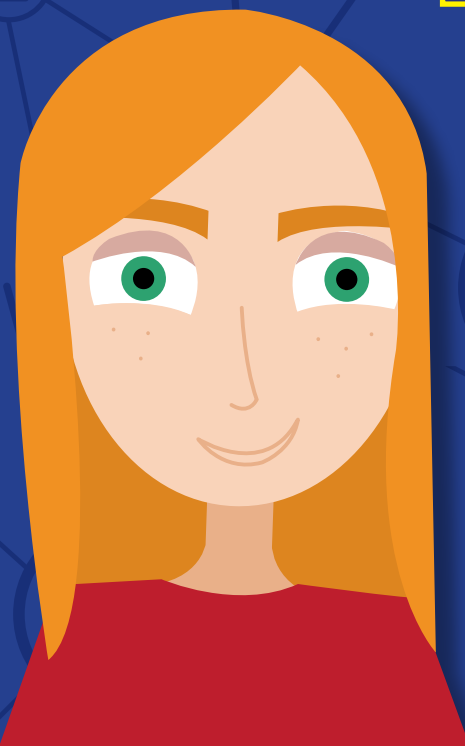
NewsComAu. (2016). 10 simple ways to understand Syria. [online] Available at: <https://www.news.com.au/world/10-simple-points-to-help-you-understand-the-syria-conflict/news-story/ab4b33fed028d63990b8c09e6778ee7> [Accessed 3 Sep. 2018].

< PREV NEXT >

Finalmente, al completar una misión, podemos observar que la parte inferior derecha del icono ahora está marcada, lo que indica que la hemos completado con éxito. Podemos repetirla, si lo deseamos, sin perder en ningún momento nuestro progreso.



¡Eso es todo! ¡Esperamos que encuentre la plataforma Empowering You fácil de usar y que su contenido sea de gran utilidad para usted!



CAPÍTULO 3: ESTUDIOS DE CASOS NACIONALES

EMPOWERING
You!

1. United Kingdom – Val Boulding



Nombre: Val Boulding

Profesión: Tutor de desarrollo comunitario y tutor de WEA

Tareas: Desarrollar y ofrecer formación en Sheffield para grupos vulnerables, especialmente trabajando en comunidades desfavorecidas. Formación impartida para WEA (Workers Education Association), en particular cursos para mujeres, muchas de las cuales son mujeres jóvenes que buscan desarrollar nuevas habilidades y ganar confianza. Muchas de las mujeres no han completado ningún itinerario de educación formal debido a una serie de factores. Los cursos de confianza combinan y reconocen el uso de la tecnología con las habilidades cotidianas y exploran la integración de este en la comunidad.

Historia de su experiencia laboral con jóvenes:

Trabajó con jóvenes en las áreas de Manor y Wybourn de Sheffield y, en particular, en Wybourn. Anteriormente fue fideicomisario en Wybourn Youth Trust. También trabajó con mujeres jóvenes como parte de un proyecto en Together Women en Sheffield. Project Managed Sheffield Women 's Educación y Formación que trabaja con mujeres jóvenes, que buscan desarrollar habilidades tecnológicas mientras exploran formas de mejorar la confianza. Se impartieron cursos de formación sobre salud y bienestar para el Concejo Municipal de Sheffield y se trabajó estrechamente con SAVTE (Sheffield Association Volunteer Teaching of English). Parte de la formación involucra a jóvenes que trabajan codo a codo con estudiantes mayores.

Qué tan útil crees que es un proyecto como este para jóvenes?

Creo que es particularmente útil para los jóvenes que han sido excluidos de la educación o que no han podido seguir un itinerario educativo debido a problemas de salud o personales. Creo que podría usarse como parte de otros programas de capacitación para mejorar el aprendizaje, aunque se adapta mejor a un mercado más joven (adolescentes) que a los alumnos mayores. El tutor debe considerar la diferenciación y alentar a aquellos que se beneficiarían del programa a explorar la plataforma.

Cómo crees que podrías implementar la plataforma con jóvenes dentro de tu organización?

Los materiales que he visto para Empowering You podrían ser útiles para los jóvenes que tienen habilidades de TIC muy bajas y educación de bajo nivel. Muchos de los alumnos con los que he trabajado en el pasado han abandonado la educación temprano debido a problemas de salud, personales o de exclusión. Teniendo esto en cuenta, la plataforma Empowering You podría utilizarse para involucrar a los alumnos excluidos en la educación. También se podría utilizar en un entorno de aula grupal para fomentar el desarrollo de habilidades sociales y el aprendizaje y apoyo entre compañeros. Si se trabaja con diferentes grupos de edad, los alumnos mayores o más competentes podrían apoyar el uso del programa como parte del apoyo entre compañeros en el aula.

Algún otro comentario?

La plataforma no será adecuada para todos los estudiantes y el tutor deberá evaluar a las personas y su nivel de aprendizaje actual para decidir qué tan beneficioso puede ser la capacitación para ellos. Creo que la plataforma podría integrarse en otros programas de aprendizaje y beneficiaría a los jóvenes poco cualificados y, potencialmente, a las personas que se sienten aisladas y desconectadas. Sugiero que se use con el apoyo de un tutor o mentor y que los alumnos se involucren en los módulos que sean adecuados para sus necesidades.

2. Rumania – Soare George Bogdan



Es uno de los participantes de la sesión “cara a cara” que tuvo lugar el 19 de diciembre, fue invitado directamente por el Facilitador. Se interesó por los objetivos del proyecto que se presentaron en la primera parte de la reunión. Se las arregló para iniciarse rápidamente en la plataforma para probar el juego. Ha demostrado ser un buen usuario de la plataforma y ha logrado navegar fácilmente a través de las misiones del juego. Proporcionó buenos comentarios sobre la organización de la plataforma, los personajes del juego y los temas abordados en los tres módulos.

Importantes consejos y conclusiones del caso.

- Muy útil porque ofrece nueva información que no he aprendido en otros lugares.
- Cree que los temas elegidos por los creadores de la plataforma son muy buenos y no tiene otras sugerencias.
- La plataforma puede ser utilizada fácilmente por cualquier persona.
- Respuestas a la pregunta: si insistes en dar la misma respuesta dos veces seguidas, la plataforma lo considera correcto aunque sea incorrecto?!?
- Durante el juego o después de terminarlo, no hay medallas o se otorgan certificados.

3. Greece – Giorgos Petropoulakos



Giorgos ha sido voluntario durante mucho tiempo y ha participado en muchos proyectos diferentes, en su mayoría nacionales. Participó en los entrenamientos presenciales que realizó KMOP para Empowering You. Estuvo muy interesado en convertirse en embajador y promover la plataforma. Tiene una pequeña red de contacto con jóvenes que también hacen voluntariado y les ha promovido la plataforma, quienes a su vez se la mostraron a otros. Entre otras, participa en muchas acciones sociales donde se distribuyen alimentos y medicamentos farmacéuticos a los necesitados, especialmente a los migrantes y refugiados, por lo que tiene sentido que los módulos de “temas sociales” y “participación cívica” sean los que más llamen su atención.

Importantes consejos y conclusiones de este caso .

- Muy útil para las personas que tienen alguna idea general sobre la participación cívica pero sienten que les faltan todos los detalles importantes.
- Plataforma fácil de usar que no debería causar problemas incluso a aquellos que no están tan familiarizados con la tecnología.
- Me encantan las referencias en cada capítulo, incluyen algunos enlaces realmente útiles para leer más en detalle.
- Me encantaría tener la opción de comunicarse con otros jugadores en algún tipo de foro para que podamos intercambiar ideas y otras buenas prácticas.
- Se necesitará agregar más capítulos en el futuro.
- Funciona muy bien con los jóvenes ya que utiliza la gamificación.

4. Chipre – Andreas Georgiou



Andreas Georgiou tiene experiencia práctica y estratégica en diferentes campos de la educación. Específicamente, durante los últimos 4 años ha estado trabajando en más de 10 proyectos nacionales e internacionales como gerente de proyectos, formador e investigador. Algunas de las áreas dónde acumula experiencia son: la educación de adultos, aprendizaje a lo largo de la vida, inclusión social, empoderamiento de los jóvenes, innovación y espíritu empresarial. Participa y dirige numerosas formaciones y talleres, aplicando métodos y herramientas de la educación no formal y trabaja con una amplia gama de audiencias objetivo, incluidos estudiantes, profesores, responsables políticos y jóvenes. Sus atributos principales están relacionados con el compromiso social, el desarrollo de capacidades y el espíritu empresarial. Impartió numerosos cursos para jóvenes, especialmente para jóvenes con menos oportunidades, en las áreas de habilidades para el futuro, empleabilidad y conocimientos y competencias.

Narrativa de la implementación.

Andreas Georgiou ha estado involucrado desde el inicio del proyecto, ya que asistió al grupo de discusión que se llevó a cabo durante la fase de investigación del proyecto. Desde entonces, sigue de cerca el proyecto y proporciona comentarios y sugerencias para el desarrollo de los principales resultados. Se le invitó a asistir a las pruebas piloto de la 'Empowering You Platform', donde tuvo la oportunidad de aprender cómo se desarrolló el juego y la plataforma gamificada y de jugar las seis misiones del juego.

Importantes consejos y conclusiones del caso.

Andreas Georgiou estaba muy impresionado y satisfecho tanto con la plataforma como con el juego. Se inscribió en las 6 misiones del juego y tuvo la oportunidad de navegar a través de toda la plataforma. Le pareció que la estructura de la plataforma es muy fácil de usar, fácil de navegar y explorar. Estuvo muy satisfecho con todas las misiones y afirmó que la carga de trabajo de todo el juego es muy manejable; No es demasiado agotador ni demasiado corto. También destacó que la plataforma es muy informativa y contiene información útil y específica que mejorará el conocimiento de los jóvenes sobre todas las cuestiones descritas. Le gustó todo el material audio y visual y los recursos y videos de mini-aprendizaje y afirmó que los colores y el diseño de la plataforma, incluidos todos los personajes, son muy atractivos, especialmente para los usuarios jóvenes.

Le pareció que el lenguaje del juego en algunas misiones era "un poco difícil para los jóvenes adolescentes" de entre 11 y 14 años, pero realmente cree que el juego puede dar "alimento para el pensamiento" a todas las personas que jueguen el juego.

5. Italia – Lucia Canella



CSV MARCHE la contactó ya que pertenece a una de las escuelas secundarias más difíciles pero activas de la ciudad, donde la organización ha estado trabajando durante muchos años. Ella estaba interesada en los objetivos del proyecto que fueron presentados durante una llamada telefónica por la facilitadora Valeria Bochi. Se las arregló para crear una cuenta rápidamente en la plataforma para poder jugar el juego y tener una visión general de ello. Proporcionó útiles comentarios sobre la organización de la plataforma, los personajes del juego y los temas abordados en los módulos, incluso si considera que el contenido y el nivel de gráficos son adecuados para jóvenes (14/17 años) no mayores. Además está convencida de que tales temas deben discutirse con los niños tan pronto como sea posible, incluso si aún no están en la edad de votar, porque el sentido de pertenencia a la comunidad, el respeto de otras personas y la ciudadanía activa (que son la base de la decisión de voto) debe fomentarse desde el principio, de lo contrario, a los 18 años ya es demasiado tarde, en su opinión, especialmente en los casos de niños vulnerables como los “nini”. Canella involucró a 5 estudiantes en una versión piloto de la plataforma, lo que los convirtió en posibles embajadores para el grupo objetivo.

Importantes consejos y conclusiones del caso.

- Una herramienta tan increíble como esta es muy útil para despertar a los niños y hacerlos conscientes de los problemas sociales y cívicos en cualquier nivel, y la necesidad de su participación.
- La participación cívica es en realidad uno de los temas más importantes a debatir en el contexto educativo formal e informal. Creo que esta herramienta ayudará a muchos maestros y educadores a enriquecer el currículo y las actividades fuera de la escuela, especialmente con aquellos estudiantes “difíciles” que no están interesados en estudiar a través de libros y que deben ser motivados a participar a través de otras herramientas. La plataforma es muy fácil de usar, también para una persona analfabeta digital (TIC), como yo.
- Algunas historias no son muy realistas, diría yo. Ninguna madre conduciría a su hijo por el pueblo para conocer gente en caso de mal comportamiento... Creo que ningún niño o niña reconocerá esto como una situación realista.
- La simulación es una buena manera de involucrar a los jóvenes.
- No existe una herramienta de intercambio (por ejemplo, una comunidad para conocer a otros jugadores) que sea divertida para los jóvenes.
- Una bibliografía más rica sería útil para trabajar en los contenidos y hacer un trabajo / investigación más profundo fuera de la plataforma. Algunos documentos importantes solo se citan, pero no están disponibles para descargar.
- Sería útil tener una sección dedicada a la UE, cómo funciona y cómo los jóvenes europeos pueden lidiar con eso.

6. España – Fabian Ferreira



Su nombre es Fabian, tiene 30 años. Es un estudiante de Seguridad Ambiental que ha venido de Argentina a Barcelona para continuar estudiando aquí y verificar si se siente cómodo en esta ciudad. Actualmente está trabajando a la espera de continuar sus estudios. En su país de origen era voluntario en una asociación para niños en riesgo de exclusión social, que realiza diferentes actividades. Actualmente, participa como voluntario en la Escuela de Adultos de La Verneda, dando clases de español para personas que acaban de llegar a la ciudad.

Narrativa de la implementación piloto.

“La prueba eran diferentes tipos de asignaturas en las cuales te orientan y te concientizan en las cosas de la vida cotidiana. Tenían una serie de preguntas que me parecían adecuadas y un speech que te planteaban situaciones a las cuales te puedes llegar a enfrentar. Me pareció bastante interesante, lo que vi es que estaba dirigido más a un público joven [estudiantes] porque personas de más edad creo que lo ven cotidianamente eso y es más difícil poder concientiar a este grupo de personas, que ya tienen una forma de vida, en cambio a los estudiantes, lo que se les enseña, es más propenso a que lo puedan desarrollar. No quiero decir que las personas grandes no lo puedan utilizar y poder aplicarlo, pero lo vi más como un juego en el cual en una escuela o en algún lugar parecido, se puede dar una charla sobre los temas que toca la plataforma. Es decir que sería como un complemento para poder acabar de tratar estos temas”.

En dos horas (que duraba la implementación) no me dio tiempo a acabar todo, creo que me quedó un subtema de una área. Me pareció bastante extenso y creo que podría haber sido más reducido. Tenían cosas que estaban buenas pero otras era demasiado extenso. Me pongo a pensar a través de los ojos de alguien más joven, una persona adolescente, y me parece que quieren las cosas más rápidas, más dinámicas. Entonces tener que escuchar una explicación al completo para poder responder unas preguntas, que te llevan a otras, quizás podría ser más reducido, más dinámico”.

Según el participante, el target group lo reduciría, quizás desde los 15 a la edad que empiezas a ir a la universidad. Cree que es el momento en que hay más aceptación hacia los conceptos que se les puede enseñar. Los educadores son la figura clave ya que pueden dinamizar el juego y acercárselo a los jóvenes.

En cuanto al contenido la plataforma tiene una buena base, quizás algún tema más que otro, pero en general es interesante como plantean los temas. Habría que modificar los enlaces que te dirigen a portales externos donde encontrar más información para ampliar porque aún están en inglés. El participante aporta una idea cuando dice que estaría bien poder guardar esos enlaces como en una carpeta en la parte de usuario para poder recuperarlos después, y no tener que volver a pasar las pantallas para poder leerlos.

Sobre las pantallas, opina que podría haber un número más reducido para que se mantuviese la atención más tiempo, porque si no tienes prisa para ir pasando pantallas y llegar a las preguntas. La estructura diálogo actividad le parece interesante, empezar por la comprensión y después evaluar o reforzar los conocimientos. Le parece que el juego persigue concienciar sobre temas como el civismo, las injusticias, y que es una herramienta útil para conseguir ese objetivo. Duda sobre si los jóvenes lo utilizarían en su tiempo libre, pero sí lo ve posible en escuelas, como parte de alguna asignatura, quizás trabajando en grupos.

Sobre el diseño

Le parece una plataforma accesible para un público amplio. A nivel estético, se podrían mejorar algunos aspectos, aunque, afirma que en general le parece adecuado. Destaca las animaciones como parte fuerte de la narrativa del juego. Se le ocurre que quizás después de hacer todos los módulos podría haber una última actividad que fuera una mezcla de preguntas sobre todos los temas tratados. Y poder saltar de una "asignatura" a otra. Para hacerlo un poco más complicado y animar el juego.

En conclusión, cree que es un producto interesante y con potencial. No había utilizado ninguno parecido antes. Y rescata otra vez la figura del educador como dinamizador.

El participante aporta una idea de extensión del juego, que trataría el poder jugar con diferentes participantes a la vez. Es decir como una competición por equipos, quizás con estudiantes de los diferentes países que han participado en la creación el proyecto. O incluso crear un chat en el mismo juego para poder entablar conversaciones con otros estudiantes extranjeros, que iría de acuerdo con lo que intenta también potenciar el juego, según él.



CAPÍTULO 4: ACREDITACIÓN ECTS



Resumen general del sistema ECTS

El Sistema Europeo de Transferencia y Acumulación de Créditos (ECTS, por sus siglas en inglés) es una herramienta del Área de Educación Superior Europea (EHEA, por sus siglas en inglés) para que los estudios y cursos sean más transparentes y ayuden así a mejorar la calidad de la educación superior.

ECTS es un sistema centrado en el alumno para la acumulación y transferencia de créditos, basado en el principio de transparencia de los procesos de aprendizaje, enseñanza y evaluación. Su objetivo es facilitar la planificación, entrega y evaluación de los programas de estudio y movilidad de los estudiantes mediante el reconocimiento de logros de aprendizaje y calificaciones y períodos de aprendizaje. Se asignan 60 créditos ECTS a los resultados de aprendizaje y la carga de trabajo asociada de una jornada completa.

Curso académico o su equivalente. En la mayoría de los casos, la carga de trabajo oscila entre 1.500 y 1.800 horas por año académico, lo que significa que un crédito corresponde a 25 a 30 horas de trabajo.

Las autoridades nacionales deben indicar qué instituciones tienen derecho a otorgar créditos ECTS.

Documentación ECTS: El uso de créditos ECTS se facilita y la calidad realizada por los documentos de soporte (Catálogo de cursos, Acuerdo de aprendizaje, Transcripción de registros y Trabajo certificado de colocación). El sistema ECTS también contribuye a la transparencia en otros documentos como el Suplemento de diploma.

Un alumno independiente puede acumular los créditos requeridos para obtener una calificación a través de una variedad de modos de aprendizaje. El o la estudiante puede adquirir los conocimientos requeridos, habilidades y competencia en contextos formales, no formales e informales: esto puede ser el resultado de una decisión intencional o el resultado de diferentes actividades de aprendizaje a lo largo del tiempo. El alumno puede seleccionar componentes educativos sin orientación inmediata hacia una calificación formal.

Contexto del programa

Existen dos marcos europeos de cualificaciones: el marco para las cualificaciones del Área de Educación Superior Europea (QF-EHEA, por sus siglas en inglés) y el Marco Europeo de Cualificaciones para el Aprendizaje permanente de la UE (EQFLLL). Ambos marcos usan resultados de aprendizaje para describir las calificaciones (por ejemplo, Licenciatura, Máster, Doctor) y son compatibles entre sí en cuanto a la Educación Superior se refiere (los ciclos 1, 2 y 3 de QF-EHEA corresponden a los niveles 6, 7 y 8 de EQF-LLL) y cubren las calificaciones en los niveles 6, 7, 8 de ISCED.

QFEHEH

En el QFEHEH, se identifican tres ciclos principales, así como un ciclo corto, y descritos por los denominados descriptores de Dublín, en términos de: aplicar conocimientos y comprensión, hacer juicios, habilidades de comunicación y aprender a aprender.

Los ciclos corto, primero y segundo también se caracterizan por los rangos de crédito:

- Las calificaciones de ciclo corto incluyen aproximadamente 120 ECTS Créditos.
- Las calificaciones de primer ciclo generalmente incluyen 180 o 240 créditos ECTS.
- Las calificaciones de segundo ciclo generalmente incluyen 90 o 120 créditos ECTS, con un mínimo de 60 créditos ECTS a nivel del segundo ciclo.
- El uso de ECTS en el tercer ciclo varía.

EQF-LLL

El EQF-LLL describe los “niveles de calificación” (sin indicar ningún rango de crédito), para proporcionar un marco de referencia común que ayude a comparar los sistemas nacionales de calificaciones, los marcos y sus niveles. Se basa en ocho niveles.

- Como instrumento para la promoción del aprendizaje a lo largo de toda la vida, el MEC abarca la educación general y de adultos, la educación y formación profesional, así como la educación superior.
- Los ocho niveles cubren todo el rango de calificaciones, desde aquellas que se obtuvieron al final de la educación obligatoria hasta las que se otorgaron en el nivel más alto de educación y capacitación académica, profesional o vocacional.
- En principio, cada nivel debe ser alcanzable por medio de una variedad de trayectorias educativas y profesionales.
- Los resultados de aprendizaje se especifican en tres categorías: conocimiento, habilidades y competencia. Esto indica que las calificaciones, en diferentes combinaciones, abarcan una amplia gama de resultados de aprendizaje, incluidos los conocimientos teóricos, las habilidades prácticas y técnicas y las competencias sociales donde la capacidad de trabajar con otros será crucial.

Los diferentes ciclos de QF-EHEA se refieren a los niveles de EQF-LLL de la manera que se indica a continuación:

- Cualificaciones de ciclo corto en el nivel 5
- Cualificaciones de primer ciclo en el nivel 6
- Cualificaciones de segundo ciclo en el nivel 7
- Third-cycle qualifications at level 8
- Cualificaciones de tercer ciclo en el nivel 8.

Los sistemas educativos nacionales pueden incluir niveles distintos a los incluidos en los marcos generales siempre y cuando los marcos nacionales estén auto-certificados y contrastados con el QF-EEES y el EQF. Por ejemplo, mientras que el EQF incluye 8 niveles, el número de niveles actualmente disponibles en marcos nacionales varía de 7 a 12. Por lo tanto, el hecho de que las calificaciones de ciclo corto se incluyan en el QF-EEES no obliga a los países a incluir dichas calificaciones en sus marcos nacionales, pero reconoce explícitamente el hecho de que muchas estructuras nacionales incluyen calificaciones de ciclo corto.

A través del EHEA, los términos “resultados de aprendizaje” y “competencia” se utilizan con diferentes matices de significado y en marcos de referencia bastante diferentes.

Competencia significa “la capacidad comprobada para utilizar conocimientos, habilidades y habilidades personales, sociales y metodológicas, en situaciones de trabajo o estudio y en el desarrollo profesional y personal. En el contexto del Marco Europeo de Cualificaciones, las competencias se describen en términos de responsabilidad y autonomía”.

Las habilidades pueden ser genéricas o específicas de la materia. La promoción de habilidades es el tema de un proceso de aprendizaje y un programa educativo.

Los resultados del aprendizaje expresan el nivel de competencia alcanzado por el estudiante y verificado por la evaluación. Son “declaraciones de lo que un alumno sabe, entiende y puede hacer al final de un proceso de aprendizaje” (Ibid.).

Están formulados por personal académico, con la participación de estudiantes y otras partes interesadas. Para facilitar la evaluación, estas declaraciones deben ser verificables.

Resultados de aprendizaje del programa

Se debe tener un cuidado considerable en la formulación de los resultados del aprendizaje. La siguiente lista no exhaustiva proporciona un conjunto de pautas que han demostrado ser útiles.

- Los resultados del aprendizaje deben reflejar adecuadamente el contexto, nivel, alcance y contenido del programa.
- Las declaraciones de resultados de aprendizaje deben ser concisas y no demasiado detalladas.
- Los resultados del aprendizaje tienen que ser mutuamente consistentes.
- Los resultados del aprendizaje deben ser fácilmente comprensibles y verificables en términos de lo que el estudiante realmente ha logrado al final del programa.
- Los resultados de aprendizaje deben ser alcanzables dentro de la carga de trabajo especificada.
- Los resultados de aprendizaje deben vincularse con actividades de aprendizaje adecuadas, métodos de evaluación y criterios de evaluación.
- No hay reglas sobre el número ideal de resultados de aprendizaje a nivel de programa. La experiencia sugiere que entre 10 y 12 es apropiado.
- Una forma ampliamente aceptada de formular resultados de aprendizaje se basa en tres elementos esenciales.

1. Usar un verbo activo para expresar lo que se espera que los estudiantes sepan y puedan hacer (por ejemplo, los graduados pueden “describir”, “implementar”, “sacar conclusiones”, “evaluar”, “planear”).

2. Especificar a qué se refiere este resultado *[objeto o habilidad, por ejemplo, puede explicar la “función de los componentes de hardware”, o puede presentar el “diseño de una sala de estar a mano alzada”]*.
3. Especificar la forma de demostrar el logro de los resultados de aprendizaje *[por ejemplo, “para ofrecer una visión general de los materiales más utilizados en electroingeniería”; “para desarrollar un diseño de investigación mediante la aplicación de métodos científicos actualizados”, etc.]*.

El perfil del programa se divide en componentes educativos que pueden consistir en uno o varios módulos, otros tipos de cursos, trabajos y prácticas clínicas, proyectos de investigación, trabajo de laboratorio y otras actividades de aprendizaje relevantes. También pueden incluir actividades sociales y comunitarias [por ejemplo, tutoría y mentoría] siempre que se ajusten a los resultados de aprendizaje del programa y tengan créditos. Los resultados del aprendizaje, con estrategias de evaluación y criterios de evaluación relacionados, deben definirse para cada componente educativo.

El ECTS y el aprendizaje permanente.

El Desarrollo Profesional Continuo (DPC) es cada vez más reconocido como esencial para quienes trabajan en profesiones reguladas. Esto es particularmente cierto en la industria de la salud. CPD tiene una dimensión transfronteriza que es cada vez más importante. Sea voluntario u obligatorio, tanto los profesionales como los proveedores lo perciben como un modo de aprendizaje permanente. Abarca el aprendizaje formal, no formal e informal.

La fortaleza de ECTS es que se puede utilizar en todos estos contextos de aprendizaje permanente, aplicando los mismos principios para la asignación, acumulación y transferencia de créditos. De la misma manera que los créditos se asignan a las partes componentes de los programas, los créditos asignados para el aprendizaje abierto y otros modos de aprendizaje a lo largo de la vida se basan en la carga de trabajo que generalmente se requiere para lograr los resultados de aprendizaje definidos.

Las instituciones de educación superior deben ser competentes para otorgar créditos por los resultados de aprendizaje adquiridos fuera del contexto de aprendizaje formal a través de la experiencia laboral, el trabajo voluntario, la participación de los estudiantes, el estudio independiente, siempre que estos resultados de aprendizaje satisfagan los requisitos de sus calificaciones o componentes. El reconocimiento de los resultados de aprendizaje adquiridos a través del aprendizaje no formal e informal debe ser seguido automáticamente por la asignación de la misma cantidad de créditos ECTS adjuntos a la parte correspondiente del programa formal.

Otorgar crédito a la educación formal y no formal.

El proceso de otorgar crédito al aprendizaje no formal o informal tiene cuatro etapas principales:

1. Asesoramiento y orientación iniciales [qué implica el proceso para el alumno, los límites de crédito para el aprendizaje no formal / informal; cuáles son los costos, roles y responsabilidades del alumno y tutor / asesor; y diferentes vías de aprendizaje para una calificación] .
2. Apoyo [proceso reflexivo; comprensión de los resultados de aprendizaje; identificación de los propios resultados de aprendizaje; recopilación y selección de evidencia].

3. Reconocimiento / evaluación [evaluación de la evidencia del logro de los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación].
4. Otorgamiento de crédito [el crédito otorgado a través de este proceso es del mismo valor que el crédito obtenido a través del aprendizaje formal].

Los siguientes indicadores se pueden utilizar para evaluar la calidad de la implementación del ECTS:

- Los componentes educativos se expresan en términos de resultados de aprendizaje apropiados, y hay información clara disponible sobre su nivel, créditos, entrega y evaluación;
- Los estudios pueden completarse en el tiempo asignado oficialmente a ellos (es decir, la carga de trabajo asociada con un año académico, un semestre, un trimestre o un solo componente del curso es realista);
- La supervisión anual examina cualquier variación en los patrones de logro y resultados obtenidos y hace un seguimiento con la revisión apropiada;
- Los estudiantes reciben información y consejos detallados para que puedan seguir las reglas de progresión, explotar opciones de itinerarios flexibles y seleccionar componentes educativos a un nivel apropiado para su calificación;
- Los estudiantes son informados rápidamente de sus resultados.

Para los estudiantes móviles (que participan en algún programa de movilidad) y el reconocimiento, esto significa que:

- Los procesos de transferencia de crédito se incluyen en los procedimientos de supervisión, revisión y validación;
- El personal apropiado se designa como responsable del reconocimiento de crédito y asuntos de transferencia;
- Los acuerdos de aprendizaje se completan en todos los casos; su desarrollo, y cualquier cambio posterior a ellos, están sujetos a procesos de aprobación sensibles pero robustos;
- Los estudiantes móviles entrantes emprenden componentes educativos del catálogo de cursos existente; Son evaluados y calificados como estudiantes locales;
- Se proporcionan transcripciones detalladas que registran los créditos y las calificaciones otorgadas;
- Se otorga reconocimiento a todos los créditos asociados con los componentes educativos completados con éxito realizados como parte de un aprobado.
- Acuerdo de aprendizaje en su versión final; los resultados son emitidos y transmitidos con prontitud;
- Existen tablas de calificación para interpretar las calificaciones otorgadas, de modo que las calificaciones, y no solo los créditos, se reflejen correctamente en las calificaciones finales obtenidas.

El Acuerdo de aprendizaje también es esencial para las prácticas laborales, como un documento vinculante que describe las actividades de aprendizaje que debe realizar el estudiante dentro de este componente educativo.

El compromiso de la organización receptora es proporcionar una colocación laboral de calidad, relevante para la ruta de aprendizaje del estudiante, con resultados de aprendizaje claramente definidos, y emitir un certificado de prácticas al finalizar la colocación laboral.

El compromiso de la institución de envío es garantizar la calidad y la relevancia de la colocación laboral, supervisar el progreso del estudiante y otorgar el reconocimiento de los créditos ECTS para los resultados de aprendizaje completados con éxito.

El Acuerdo de aprendizaje para las prácticas laborales debe ser firmado por las tres partes: el estudiante, la institución de envío y la organización / empresa receptora.

Elementos recomendados para el Acuerdo de Aprendizaje sobre movilidad de créditos para estudios.

- Nombre y datos de contacto del alumno.
- Nombres, direcciones y personas de contacto académicas y / o administrativas de las instituciones de envío y recepción.
- Campo de estudio del estudiante en la institución de envío (códigos ISCED-F).
- Ciclo de estudio (corto / primero / segundo / tercer ciclo).
- Período de estudio (de / a) en la institución receptora.
- Programa de estudios en el extranjero: enlace al Catálogo de cursos en la institución receptora y lista de componentes educativos que deben tomarse (con códigos y créditos ECTS).
- Componentes educativos de los que el estudiante estará exento en la institución de envío si los componentes tomados en el extranjero se completan con éxito o estipulan que el período de movilidad en su totalidad será reconocido (por ejemplo, este será el caso de las ventanas y grados de movilidad que integran un período obligatorio en el extranjero).
- Firmas de las tres partes [el estudiante, representantes de las instituciones remitentes y receptoras].

Elementos recomendados para el Acuerdo de Aprendizaje para las prácticas laborales.

- Nombre y datos de contacto del alumno.
- Nombres, direcciones y personas de contacto de la institución de envío y la organización receptora / empresa / etc.
- Campo de estudio del estudiante en la institución de envío (códigos ISCED-F)
- Ciclo de estudio (corto / primero / segundo / tercer ciclo).
- Tipo de organización / empresa (privada / pública / etc.).
- Período de capacitación (desde / hasta) en la institución receptora y créditos ECTS.
- Los resultados de aprendizaje que adquirirá el alumno al finalizar el periodo de prácticas.
- Programa detallado del período de prácticas, incluyendo tareas / resultados.
- Número de horas de trabajo por semana
- El nivel de competencia en el idioma del lugar de trabajo que el estudiante tiene o acepta adquirir al comienzo del período de estudio (si corresponde).
- Acuerdos de supervisión y plan de evaluación.
- Disposiciones para modificaciones en el Acuerdo de Aprendizaje para prácticas laborales.
- Acuerdos de reconocimiento en la institución de envío.
- Firmas de las tres partes (el estudiante, el representante de la institución que envía y la organización / empresa receptora, incluido el supervisor del/la aprendiz).

Referencias:

- Cook, W. (2013). Five reasons you can't ignore gamification. Chief Learning Officer Magazine, 5(8). Retrieved from <http://www.clomedia.com/2013/05/08/five-reasons-you-cant-ignore-gamification/>
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Klopfer, E., Osterweil, S., Groff, J., & Haas, J. (2009). Using the technology of today in the classroom today: The instructional power of digital games, social networking, simulations and how teachers can leverage them. Retrieved from http://education.mit.edu/wpcontent/uploads/2015/01/GamesSimsSocNets_EdArcade.pdf
- Marczewski, A. (2013, 03 11). What's the difference between Gamification and Serious Games? Retrieved from Gamasutra: http://www.gamasutra.com/blogs/AndrzejMarczewski/20130311/188218/Whats_the_difference_between_Gamification_and_Serious_Games.php
- Randel, J.M., Morris, B.A., Wetzel, C.D., & Whitehill, B.V. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. Simulation and Gaming, 23, 261-276.
- Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology, 25, 54-67
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.



EMPOWERING
You!



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.