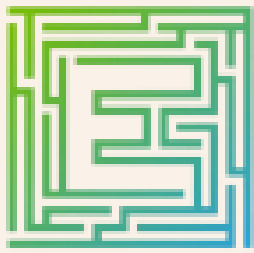




Cofinanciado por
la Unión Europea



E-SCAPE



E-SCAPE

GUÍA DE MULTIPLICACIÓN

ESCAPE es un proyecto Erasmus+

Este proyecto está financiado con el apoyo del Programa Erasmus+ de la Unión Europea. Proyecto No: 2021-1-BG01-KA220-HED-000035886.

INDICE

01

INTRODUCCIÓN

02

PILOTAJE

03

FEEDBACK NACIONAL E
IMPACTO EN LOS
PARTICIPANTES

04

CONCLUSIONES

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA son responsables de las mismas.

1 - INTRODUCCIÓN

En un mundo en rápida evolución como el actual, en el que la digitalización está transformando diversos aspectos de nuestras vidas, las competencias interpersonales son cada vez más cruciales. No sólo garantizan una buena orientación en todos los aspectos de la vida, sino que también facilitan el acceso al mundo laboral y capacitan a las personas para tomar decisiones fundadas con respecto a su trayectoria personal.

Las competencias interpersonales son competencias generales que la mayoría de los empresarios buscan a la hora de contratar personal y que son necesarias para la mayoría de los puestos de trabajo. A veces los empresarios las denominan competencias transferibles o de empleabilidad. Estas competencias las adquirimos en diferentes momentos de la vida. Por lo tanto, una combinación armoniosa de habilidades técnicas e interpersonales es clave para prosperar en este mundo tan cambiante.

Aunque la digitalización ha dado pasos importantes como apoyo de los servicios de orientación para los estudiantes que se van incorporando al mundo laboral, es evidente que aún queda mucho camino por recorrer. El potencial de las herramientas y tecnologías digitales sigue estando en gran medida sin explotar y es crucial seguir invirtiendo en su desarrollo e implementación.

El objetivo principal del Proyecto E-SCAPE es diseñar y aplicar un enfoque pedagógico que se centrará en la identificación de las habilidades interpersonales “enseñables” seleccionadas, su enriquecimiento con fuentes académicas, así como casos del mundo real y su incorporación en el proceso de enseñanza de la ES a través de la asistencia de Game learning.

El propósito de este documento es resumir los resultados de nuestra acción de evaluación de impacto, revisando los resultados de los contenidos del proyecto llevada a cabo en todos los países. Los resultados y el impacto de los productos del proyecto se resumirán en una evaluación de impacto. Nuestra estrategia de evaluación del impacto servirá como herramienta de sostenibilidad tanto para los estudiantes y titulados superiores como para las partes interesadas y los responsables educativos.



1 - INTRODUCCIÓN

A través del proyecto E-SCAPE, una asociación de 6 organizaciones de 5 países de la UE (Bulgaria, Grecia, Italia, Polonia y España), proporcionamos una estrategia integral para crear nuevas herramientas digitales que puedan ayudar a los graduados de educación superior a identificar nuevas formas de pensar sobre el mundo del empleo, aumentando su comprensión sobre cómo valorizar sus propias competencias.

El equipo de E-SCAPE ha diseñado, desarrollado y probado una plataforma en línea de aprendizaje basado en juegos y un conjunto de herramientas metodológicas que apoyarán la adopción de un enfoque digital, abierto y divertido para el desarrollo de competencias interpersonales, que será fundamental para fomentar la creación de nuevas conexiones entre la educación superior y el empleo. Gracias a nuestro enfoque de aprendizaje basado en juegos, proporcionaremos un gran beneficio a un amplio número de usuarios a los que difícilmente se puede llegar a través de otros métodos y formas de contacto.

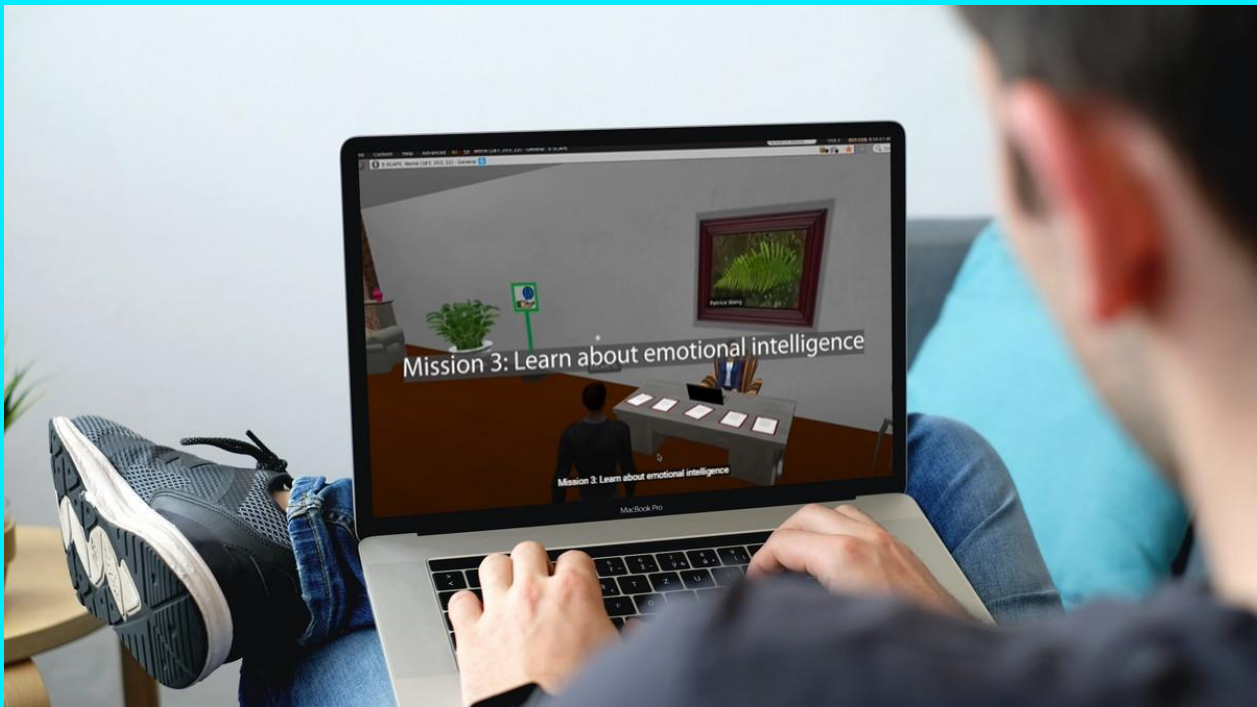
EL EQUIPO DEL PROYECTO

- 1) University of Chemical Technology and Metallurgy (UCTM) – Bulgaria
- 2) Business Foundation for Education – Bulgaria
- 3) Computer and Technology Institute and Press "Diophantus" – Greece
- 4) Università degli Studi di Roma - UnitelmaSapienza – Italy
- 5) University of Humanities and Economics in Lodz – Poland
- 6) Media Creativa - Spain



2 – PILOTAJE

Una acción de ensayo transnacional



En las páginas siguientes encontrarás información sobre los resultados de nuestro proyecto piloto, con valiosas aportaciones e información sobre cómo exportar y multiplicar los contenidos de E-SCAPE.

El principal resultado de nuestro proyecto, el escenario virtual 3D

E-SCAPE, se ha probado con 250 estudiantes, profesores y formadores de enseñanza superior a nivel europeo.

A los participantes del pilotaje se les ha pedido que prueben nuestra plataforma y que rellenen dos cuestionarios. Esto, se ha hecho para comprobar el impacto directo de los contenidos del proyecto en sus capacidades interpersonales: aprendizaje activo; resolución de problemas complejos; pensamiento crítico y análisis; resiliencia, tolerancia al estrés y flexibilidad; liderazgo e influencia social; inteligencia emocional.

Las reacciones de los participantes en el pilotaje se han clasificado según su perfil: Nivel A (estudiantes de licenciatura), Nivel B (estudiantes de máster), Nivel C (estudiantes de máster y doctorado y posgraduados; profesores y formadores...).

Aquí daremos una pista general sobre el impacto que el proyecto ha tenido en los participantes y algunas ideas para la multiplicación tanto dentro como fuera de los países socios.

3 - FEEDBACK NACIONAL E IMPACTO EN LOS PARTICIPANTES BULGARIA

RESULTADOS (UCTM)

Los resultados más relevantes son:

1. Aprendizaje activo: Los estudiantes participan activamente en la resolución de problemas y la toma de decisiones dentro de los escenarios, lo que conduce a una comprensión y retención más profundas del material;
2. Habilidades de resolución de problemas: Los escenarios basados en juegos a menudo requieren pensamiento crítico y resolución de problemas, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar estas habilidades esenciales;
3. Feedback: Los alumnos suelen recibir retroalimentación inmediata sobre sus acciones, lo que les permite aprender de sus errores y hacer ajustes en tiempo real;
4. Motivación: Los elementos de gamificación, como las recompensas y la competición, pueden motivar a los estudiantes a completar las tareas y esforzarse por lograr una mayor productividad;
5. Compromiso: los escenarios basados en juegos pueden captar y mantener el compromiso de atención de los alumnos, lo que hace que el proceso de aprendizaje sea más ameno, según las necesidades individuales de los estudiantes.

FEEDBACK DE LOS PARTICIPANTES

„Me gustó mucho la plataforma en sí y las misiones. La información que obtuve de las fichas de enriquecimiento para cada una de las áreas que se presentaron en la sala de escape en particular me pareció bastante útil.“ – Participante de nivel A

„Las salas de escape creadas por el equipo del proyecto son muy interesantes. Los escenarios eran muy emocionantes e inconscientemente pusieron a prueba mis habilidades gracias a la adecuada multiplicación de información y conocimientos en las misiones a través del juego.“ – Participante de nivel B

„El equipo que ha desarrollado la plataforma y los escenarios ha hecho un gran trabajo. La plataforma es innovadora e interesante para los estudiantes. Mostraron gran interés por el proceso y la información presentada de forma accesible. Los escenarios de juego informan y ponen a prueba a los participantes sobre estas 6 competencias blandas clave de una forma muy atractiva para los estudiantes.“ – Profesor asociado

RESULTADOS (BFE)

·El feedback recibido por los participantes durante la sesión guiada antes y después de la prueba del Mundo Virtual 3D de E-SCAPE son muy positivos y más del 90% de los participantes han declarado que han mejorado sus habilidades jugando a los escenarios.

Los resultados más relevantes son:

- Mayor compromiso y motivación para aprender.
- Mayor retención de conocimientos y conceptos gracias a la experiencia práctica.
- Mejora de las capacidades de resolución de problemas y de pensamiento crítico.
- Mejor autoconocimiento y capacidad para gestionar el estrés.
- Mayor tolerancia al estrés y capacidad de recuperación, ya que los participantes tuvieron que gestionar la presión del tiempo y la frustración.
- Mayor adaptabilidad y flexibilidad.

3 - FEEDBACK NACIONAL E IMPACTO EN LOS PARTICIPANTES

ITALIA Y GRECIA

RESULTADOS (CTI)

Principales ventajas de las pruebas griegas:

1. Mejora de las habilidades interpersonales: Uno de los principales beneficios es el desarrollo y la mejora de las habilidades interpersonales. La metodología E-SCAPE incluye escenarios interactivos y simulaciones que permiten a los participantes practicar y perfeccionar sus habilidades blandas
2. Feedback inmediato: Los participantes pueden recibir feedback inmediato sobre su actuación en los escenarios de E-SCAPE. Esta retroalimentación permite a los individuos reconocer áreas de mejora y hacer los ajustes necesarios de manera oportuna.
3. Eficiencia de tiempo: La formación E-SCAPE puede ser más eficiente en el tiempo porque permite a los participantes aprender a su propio ritmo. Elimina la necesidad de programar y se puede acceder a ella cuando y donde sea conveniente para el alumno.
4. Mejora continua: Las metodologías E-SCAPE pueden actualizarse y mejorarse fácilmente a medida que se dispone de nueva información o técnicas, lo que garantiza que la formación siga siendo pertinente y eficaz.

RESULTADOS (UNITELMA)

Unitelma Sapienza Universidad de Roma recibió una valoración principalmente positiva de la actividad piloto por parte de los participantes. Satisfactoriamente, la gran mayoría de los participantes percibieron que sus habilidades habían mejorado con los escenarios de juego. Al resumir los comentarios recibidos de los participantes, Unitelma Sapienza Universidad de Roma cree que los resultados positivos más importantes son:

- Una mayor capacidad para dividir problemas complejos en partes más sencillas que puedan entenderse más fácilmente.
- Una mayor adaptabilidad para resolver diversos problemas en diferentes entornos que requieren la capacidad de pensar de forma crítica.
- Una mayor capacidad para tolerar el estrés, ya que los participantes tuvieron que enfrentarse a la presión del tiempo y a la frustración durante los retos virtuales.
- Una mayor capacidad para comunicarse y tomar decisiones bajo presión, ya que los participantes se enfrentaron a escenarios desafiantes que debían resolverse estratégicamente...

FEEDBACK DE LOS PARTICIPANTES

Las siguientes citas seleccionadas ilustran bien las impresiones y percepciones de los participantes sobre el mundo virtual tridimensional de E-SCAPE:

- "El mundo virtual me ayudó a empezar a desarrollar un enfoque más sistemático de la resolución de problemas al desglosar los problemas complejos."
- "Examinar la información y tomar decisiones dentro del mundo virtual me supuso un reto y me hizo pensar de forma crítica."
- "Resolver los enigmas del mundo virtual me parece una forma innovadora de afrontar los retos del mundo real en el futuro."

3 - FEEDBACK NACIONAL E IMPACTO EN LOS PARTICIPANTES

POLONIA Y ESPAÑA

RESULTADOS (AHE)

A los alumnos les gustó mucho conseguir el trofeo al final del juego. Creemos que sería bueno introducir algunas recompensas más pequeñas por completar etapas individuales del juego.

Al probar el juego en las instalaciones de la universidad, el instructor fue objeto de muchas preguntas sobre las distintas fases del juego y consejos sobre cómo jugar. Al probar el juego en un entorno de aprendizaje electrónico, en la plataforma de la Universidad Virtual polaca, los estudiantes no necesitaron ayuda del profesor.

El juego se consideró útil para

- repetir el material
- sistematizarlo
- aprender algo nuevo.

A los alumnos les gustó mucho el argumento. Les gustó la división del material y asignarlo a los científicos adecuados. En su opinión, la historia era el punto fuerte del juego.

RESULTADOS (M CREATIVA)

Los resultados más relevantes de los escenarios y de las propias actividades piloto fueron los siguientes: - Mayor compromiso y motivación de los participantes para aprender. - Mejor retención de conocimientos y conceptos gracias a las experiencias prácticas. - Mejora del trabajo en equipo y de las habilidades de comunicación. (ya que algunos de ellos utilizaron la plataforma en grupos) - Han mejorado las habilidades de resolución de problemas, ya que los participantes tuvieron que descifrar pistas y resolver rompecabezas.

Se trata de una competencia crucial para afrontar los retos del mundo real en el lugar de trabajo. - Tienen una mayor capacidad de pensamiento crítico, ya que necesitan analizar la información y tomar decisiones. - Mayor capacidad para descomponer problemas complejos en partes más pequeñas y manejables. - Mejor autoconocimiento y regulación emocional, importantes para gestionar el estrés y los conflictos en el lugar de trabajo. - Mayor tolerancia al estrés y resiliencia, ya que los participantes tuvieron que gestionar la presión del tiempo y la frustración

FEEDBACK DE LOS PARTICIPANTES

"El juego se volvía más y más interesante con cada sala. En el juego, el participante tenía que demostrar perspicacia e ingenio".

Estudiante de nivel B

"El juego era fascinante, era una experiencia que requería astucia, pensamiento lógico, capacidad para resolver enigmas y percepción".

Estudiante de Nivel B

4 - CONCLUSIONES

PRINCIPALES CONCLUSIONES SOBRE CÓMO MULTIPLICAR EL ENFOQUE E-SCAPE A ESCALA EUROPEA

Los resultados de la acción de prueba E-SCAPE muestran que la plataforma del proyecto tuvo efectos positivos y significativos en los estudiantes, haciéndoles más conscientes de sus habilidades interpersonales existentes y de las áreas en las que tienen que mejorar

Una amplia mayoría de los participantes valoró positivamente el mundo virtual tridimensional E-SCAPE como una forma innovadora y atractiva de aprender. Los participantes también experimentaron una mayor motivación, mejoraron su capacidad para resolver problemas y potenciaron su pensamiento crítico.

En conclusión, el informe nacional sobre las actividades piloto de E-SCAPE 3D Virtual World se centra en el prometedor potencial de los escenarios basados en juegos en la educación. Los resultados revelan que los participantes experimentaron un mayor compromiso y motivación, mejoraron su capacidad para resolver problemas y reforzaron su pensamiento crítico.

Estas conclusiones hacen hincapié en el impacto positivo de los entornos de aprendizaje interactivos y gamificados. Las recomendaciones y los comentarios de los participantes son valiosas para perfeccionar la metodología E-SCAPE y ampliar su alcance.



Es esencial reconocer que un enfoque único puede no ser eficaz dadas las diversas necesidades y contextos de los distintos países. Por ello, cada socio debe adaptar y ajustar la propuesta de E-SCAPE a su marco nacional específico.

Las competencias interpersonales son un pilar fundamental para capacitar a las personas para que forjen su propio destino. Al adoptar el aprendizaje basado en el juego, y desarrollar una red cohesionada, Europa puede allanar el camino hacia un futuro más inclusivo, solidario y exitoso para sus sistemas de Educación superior.



JUEGA AHORA

ENCUENTRA AQUÍ
INDICACIONES SOBRE
CÓMO DISFRUTAR AL
MÁXIMO DE LA
EXPERIENCIA E-SCAPE:
DESCARGA EL SERVIDOR
DEL JUEGO EN POCOS
PASOS, CREA UNA
CUENTA. INICIA SESIÓN EN
EL ESCENARIO DEL JUEGO
Y EMPIEZA A HACER LOS
CUESTIONARIOS PARA
REFORZAR TUS
COMPETENCIAS

E-SCAPE
EDUCACIÓN PARA EL
CAMBIO SOCIAL BASADA EN
PEDAGOGÍAS ACTIVAS Y
EMPODERAMIENTO

<http://www.e-scapeproject.eu>

<https://www.facebook.com/ESCAPEproject2021>