



# NEWSLETTER II

## EL PROYECTO

### El contexto

La crisis del coronavirus ha afectado a varios sectores, a la economía en general y a la vida de millones de personas en todo el mundo. Se han cancelado conferencias y reuniones, por nombrar algunas. Los proyectos Erasmus + también se han visto afectados por Covid-19. El proyecto Games2Guide no es una excepción. Los socios no pudieron participar físicamente en las reuniones de 2020. Sin embargo, los socios no dejaron de trabajar en el proyecto y también celebraron reuniones en línea y llevaron a cabo las actividades del proyecto de forma virtual.

### Actualización del proyecto

En el segundo año del proyecto, cada socio aplicó el juego serio seleccionado a un grupo de estudiantes y NEET (sin empleo ni formación) en diferentes instituciones educativas, en función del grupo objetivo con el que decidieron trabajar. En cada país había un grupo experimental que jugaba al juego seleccionado y respondía a 3 cuestionarios (antes y después de jugar al juego serio) pero también un grupo de control, que no jugaba al juego pero respondía a los mismos cuestionarios. El objetivo era comprobar si el juego serio cambiaba la idea/concepción de los estudiantes/NEETs sobre su propio futuro profesional/carrera.

Los cuestionarios aplicados fueron:

## Juegos Serios y Prácticas de Orientación

2018-I-FR01-KA201-048216

*¡Games2Guide es un proyecto europeo que reúne los principales juegos serios utilizados en la educación y la orientación profesional en Europa!*



- Escala de reflexividad del proyecto de vida (LPRS; Di Fabio, Maree, & Kenny, 2018) [medida cuantitativa].
- Autobiografía de la carrera futura (Reh fuss& Di Fabio, 2012) [evaluación cualitativa].
- Evaluación cualitativa de la adaptabilidad a la vida (LAQuA, Di Fabio, 2015) [evaluación cualitativa].

A continuación se ofrece información sobre el grupo de encuestados en cada país:

- FASE (España) - NEET | 16 a 24 años
  - 20 jóvenes (grupo experimental)
  - 10 jóvenes (grupo de control)
- AEVA (Portugal) - Instituto | 16 à 18 años
  - 60 alumnos (grupo experimental)
  - 30 alumnos (grupo de control)
- UNIFI (Italia) - Instituto | 16 à 19 años
  - 62 alumnos (grupo experimental)
  - 30 alumnos (grupo de control)
- ASPIRE (Reino-Unido) - Jóvenes sin trabajo (casi NEET) | 16 à 19 años
  - 30 jóvenes (grupo experimental)
  - 15 jóvenes (grupo de control)
- ONISEP (France) - Instituto | 13 à 14 años
  - 24 alumnos (grupo experimental)
  - 16 alumnos (grupo de control)

## JUEGOS SERIOS : PROCESO DE EVALUACIÓN

### Juego serio #1 (Francia) :

- Nombre : **L'avenir s' imagine !** Creado por Onisep Occitanie
- Link : <https://www.lavenirsimagine.com/>
- El experimento, que tuvo lugar en octubre de 2020, llevado a cabo por Onisep Occitanie en torno al juego "L'avenir s' imagine!", pretendía poner de manifiesto los beneficios de los Serious Games y cómo su uso cambia la percepción de los jóvenes sobre sus opciones profesionales.
- El futuro se imagina" es un juego serio para concienciar sobre las opciones profesionales. Anclado en las prácticas de información de orientación, está diseñado para ser utilizado en grupos o individualmente. Su objetivo es ayudar a los usuarios a explorar sus propias opciones profesionales. Los participantes completan misiones en la Tierra y en un planeta imaginario "Xi" y ganan objetos que les ayudan a resolver un rompecabezas. A lo largo del juego, ven vídeos de profesionales que describen su trabajo y hacen pruebas.

Onisep – G. Zaneboni



- Una vez terminado el juego, se invita al jugador a publicar una presentación (de texto o multimedia) para demostrar que ha adquirido los conocimientos de lo que es un trabajo y que ha pensado en un futuro trabajo en un mundo donde la igualdad de género sea una realidad. Esta presentación les permitirá participar en el concurso y ganar premios.
- Implementamos este juego en una clase de jóvenes de 14 años del instituto Echoliers de la Mosson, para entender el impacto en sus elecciones antes y después del juego. Elegimos el grupo de edad de acuerdo con el sistema educativo nacional francés antes de la fase de orientación de la elección hacia la vía general y tecnológica o la vía profesional. Dividimos a los estudiantes en dos grupos, un grupo respondió a los cuestionarios de orientación profesional antes y después del juego y un segundo grupo respondió a los cuestionarios dos veces sin pasar por el juego. Para acompañar a los alumnos durante este proceso, realizamos este experimento con sus profesores y un PsyEN (Psicólogo de la Educación Nacional).
- El análisis de los resultados de los cuestionarios pone de manifiesto un aumento de los cambios en el grupo experimental en comparación con el grupo de control en cuanto a la reflexión después del juego serio, lo que podría explicarse por el hecho de que el juego serio empuja en primer lugar al alumno a reflexionar sobre su vida y sus planes de carrera, lo que le lleva a una especie de crisis interior que le permite cuestionarse e informarse y a interesarse realmente por su elección de carrera. Por ejemplo, después del partido, hay un deseo de probar el apetito por un campo o un entrenamiento, de analizar la propia situación y de proyectarse y prever posibles desarrollos futuros.

### Juego Serio #2 (Italia)

- Nombre : **GEM Guidance and Entrepreneurship** – La formación de la mente a través de los juegos / Orientación y espíritu de empresa - Mentalidad a través de los juegos
  - Link : <http://www.gemgame.eu>
- GEM es un juego en línea que permite a los estudiantes explorar varias profesiones y habilidades blandas de una manera divertida y atractiva. Permite a los estudiantes reflexionar sobre las habilidades que son importantes para construir su futuro.
- El UNIFI movilizó el juego serio GEM que incluía, de acuerdo con el protocolo de evaluación de la eficacia de los juegos serios, un grupo experimental y uno de control, así como herramientas cualitativas y cuantitativas y la administración de cuestionarios a ambos grupos (experimental y de control) en T1 (antes de la aplicación del juego serio en el grupo experimental) y en T2 (después de la administración del juego serio en el grupo experimental). Ambos grupos recibieron la administración de las herramientas para evaluar la eficacia de la intervención en T1 y T2, pero sólo el grupo experimental recibió la intervención (la aplicación de los juegos serios GEM) mientras que el grupo de control realizó una actividad didáctica normal.
- En Italia, participaron en el experimento estudiantes de entre 16 y 19 años de un centro de

© Onisep – G. Zaneboni



© Onisep – G. Zaneboni



enseñanza secundaria de la Toscana (provincia de Arezzo). 62 estudiantes estaban en el grupo experimental y 30 en el grupo de control. Una submuestra (15 estudiantes) del grupo experimental y una submuestra (15 estudiantes) del grupo de control también completaron las herramientas cualitativas además de la medida cuantitativa. La escala de reflexividad del proyecto de vida (LPRS; Di Fabio, Maree, & Kenny, 2018) fue la medida cuantitativa utilizada. Como herramientas de evaluación cualitativa se administraron la Autobiografía de la Carrera Futura (Rehfuß& Di Fabio, 2012) y la Evaluación Cualitativa de la Adaptabilidad a la Vida (LAQuA, Di Fabio, 2015).

- La experimentación (T1 y T2) se llevó a cabo en febrero de 2020, antes del inicio de la pandemia de Covid-19.
- Los resultados mostraron un aumento en las tres dimensiones de la LPRS (Autenticidad, Claridad/Proyección y Conformidad) en el grupo experimental en comparación con el grupo de control, confirmado también a nivel cualitativo por los cambios narrativos impregnados de mayor conciencia sobre el proyecto profesional.
- En conclusión, tras la aplicación del juego serio GEM, en Italia, el grupo experimental mostró una mayor reflexividad y concienciación respecto a los proyectos profesionales y vitales futuros en comparación con el grupo de control, lo que subraya las potencialidades del uso de este juego en el ámbito de la orientación.

### **Juego Serio #3 (España)**

- Nombre: **Playhost / Juega a ser anfitrión**
  - Link :<https://www.fase.net/playhost/>
- Mediante la selección de respuestas a múltiples situaciones laborales, el NEET puede averiguar si tiene habilidades en tres áreas relacionadas con la gastronomía: Hostal (hotel), Cafetería / Snack Bar y Restaurante. En cada área hay situaciones/preguntas para diferentes departamentos de una empresa: Recursos Humanos, Atención al Cliente, Marketing y Gestión, Gestión de la Cadena de Suministro, Asuntos Financieros y Legales. Y para cada departamento de la empresa, el NEET pudo ver sus capacidades eligiendo diferentes respuestas a las situaciones reales que se planteaban en el juego, y así decidir si quiere formarse o buscar empleo en ese campo/sector.
- En cuanto a la organización de los experimentos, FASE probó su juego con 20 NEET para el grupo experimental y 10 NEET para el grupo de control. La preparación de los experimentos comenzó en agosto de 2020 y terminó en noviembre de ese mismo año. En cuanto al grupo experimental, observamos un cambio positivo en las respuestas a los cuestionarios después de jugar al juego serio, ya que les hizo tomar conciencia de las múltiples situaciones y exigencias del lugar de trabajo. Los ninis pudieron comprobar que eran buenos en determinadas áreas y, por tanto, se animaron a profundizar en ellas y a buscar trabajos relacionados con sus capacidades. El juego también les mostró todas las habilidades necesarias para abrir un negocio relacionado con las 3 áreas, y algunos estaban muy

entusiasmados con tener su propio restaurante, ya que el juego serio con situaciones de la vida real les demostró que tenían las habilidades para dirigirlo.

- En cuanto al grupo de control, que no se benefició del juego, los cuestionarios les animaban a pensar en su propio futuro, a preguntarse si creían estar orientados al futuro y lo que eso significaba para ellos, etc.
- Así, la impresión general fue muy positiva durante los experimentos en España, ya que los 30 niños que participaron en la prueba profundizaron en su visión de su futuro, pensando en cómo ser responsables de él y en cómo lograr el futuro feliz que soñaban.

### Juego Serio #4 (Portugal)

- Nombre : **Future Time Traveller /Viajero del Futuro**
  - Lien :<http://future-time-traveller.eu/pt/future-time-traveller-3/>
- Future Time Traveller es una innovación europea que combina la orientación profesional en torno a los empleos del futuro con el aprendizaje gamificado en un entorno de mundo virtual en 3D. Los jugadores participan en el juego con sus avatares, que les teletransportan a 2050 para descubrir cómo cambiará el mundo del trabajo. Durante el juego, las misiones y los retos ayudan a los participantes a descubrir los trabajos del futuro y, al mismo tiempo, a desarrollar diversas habilidades profesionales.
- La fase de los experimentos tuvo lugar entre los meses de septiembre de 2020 y diciembre de 2020 y AEVA aplicó este serious game a un grupo de 60 alumnos del inicio del nivel IV de EQF, con edades comprendidas entre los 16 y los 18 años. El grupo de control estaba formado por 30 estudiantes del mismo nivel educativo. Tras algunas dificultades iniciales para entender cómo se juega, los alumnos mostraron entusiasmo e interés por completar cada misión y pasar al siguiente nivel. La parte menos entusiasta fue responder a los 3 cuestionarios de cada fase (antes y después del juego), ya que los alumnos no entendían por qué tenían que responder a los mismos cuestionarios en un periodo de tiempo tan corto. La sensación fue aún más profunda entre el grupo de control, ya que no jugaron a ningún juego.
- El grupo experimental experimentó un cambio positivo en las respuestas a los cuestionarios después de jugar al juego serio y, en consecuencia, en la percepción de su propio futuro. Tuvieron la oportunidad de reflexionar sobre las competencias necesarias en diferentes ámbitos profesionales (sociales, profesionales y blandas). Por otra parte, aunque el grupo de control no participó en el juego, al responder a los cuestionarios pudo reflexionar sobre sus propios objetivos y perspectivas de futuro.

### Juego Serio #5 (Reino-Unido)

- Nom : **Strengths Tool/ Herramientas de competencias**, desarrollado por Skills Development Scotland, para probarlo con jóvenes NEET de entre 16 y 18 años.

- Link : <https://www.myworldofwork.co.uk/what-are-my-strengths-0>
- Strengths Tool es un cuestionario de autoevaluación que le permite descubrir las habilidades en las que es más fuerte. Consta de tres secciones: lo que hace bien, lo que hace a menudo y lo que le gusta. Utiliza un lenguaje sencillo y le pide que responda a preguntas basadas en una escala de acuerdo. Después de responder a estos tres cuestionarios, se le muestran al jugador sus puntos fuertes (por ejemplo, ser organizado, trabajar duro, escribir, etc.) y se le da más información sobre estas habilidades, así como las habilidades clave para el trabajo indicado (por ejemplo, trabajar duro, tener una actitud positiva, ser capaz de comunicarse, etc.). A partir de estos puntos fuertes, pueden ver los empleos, sectores y aprendizajes que requieren el uso de estos puntos fuertes.
- Para evaluar el impacto de la herramienta en los jóvenes NEET, se les dividió en dos grupos: el grupo experimental, que utilizó la herramienta, y el grupo de control. El grupo experimental estaba formado por 13 niños que rellenaron un cuestionario sobre sus aspiraciones profesionales futuras y sus puntos fuertes antes de utilizar la herramienta y de nuevo después de utilizarla. El grupo de control sólo completó el cuestionario.
- La principal conclusión de estos grupos fue que los jóvenes fueron capaces de reflexionar sobre sus ambiciones y puntos fuertes. Esto fue especialmente beneficioso para el grupo experimental, ya que pudieron conocer mejor sus puntos fuertes, lo que puede servirles para redactar currículos y comunicar sus habilidades clave para el empleo.

Visitez notre site :

<https://www.games2guide.eu/>

*Cette Newsletter a été rédigée par AEVA avec la collaboration des partenaires*



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.