

## GUÍA DEL USUARIO PARA EXPERTOS



## Juego online “Viaje al Futuro”



## Contenido

INTRODUCCIÓN .....	3
ELEMENTOS DE EVALUACIÓN DEL JUEGO .....	4
TUTORIAL DEL JUEGO ONLINE .....	6



## INTRODUCCIÓN

Este documento proporciona una guía completa para expertos, es decir, educadores, asesores profesionales y otros profesionales relevantes que trabajan con los jóvenes en el juego "[Viaje al futuro](#)".

*El objetivo principal del juego " Viaje al Futuro " es identificar, a través de un entorno de juego online adaptado a los jóvenes, a aquellos jóvenes (14-18 años) que corren un alto riesgo de incurrir en el fenómeno del abandono escolar prematuro y orientar a los expertos correspondientes sobre las áreas en las que deben centrarse para apoyar su desarrollo y capacitación.*

3

El término "Abandono temprano de la educación y la formación" (ATEF) o "Abandono escolar temprano" (AET) ha sido designado por la UE para describir a los "casos de jóvenes de entre 18 y 24 años que han completado como máximo la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y que no están participando actualmente en ningún programa educativo o de formación (*Tackling Early Leaving from Education and Training, Eurydice Brief, 2017*)<sup>1</sup>. Por lo tanto, en la fase de diseño del proyecto, se ha identificado una brecha entre los primeros años de la adolescencia y la edad adulta (14-18). Este grupo de edad necesita una atención especial para la prevención del AET (abandono escolar temprano) y, por lo tanto, es uno de los principales grupos objetivo de este proyecto y de esta herramienta.

El usuario puede elegir a través de opciones predeterminadas cómo debe procederse en cada caso concreto. La herramienta determinará las normas y predisposiciones relevantes del usuario basándose en las opciones elegidas. Una vez completado el juego, se elaborará un informe que indica los resultados en las cinco áreas diferentes evaluadas por el Juego:

- Motivación/compromiso escolar
- Participación social
- Percepción de la organización escolar
- Autoeficacia
- Autoestima

---

<sup>11</sup> Eurydice (2017). Tackling early leaving from education and training. Disponible en: <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/b0599400-7bac-11e5-9fae-01aa75ed71a1/language-en>



Basándose en los resultados de los informes generados a través del Juego, los expertos (profesores, orientadores profesionales, trabajadores juveniles, etc.) pueden identificar a los estudiantes que tienen un alto riesgo de abandono escolar. A continuación, puedes utilizar el [“kit de herramientas del programa de expertos”](#) de MotivatiEyoUth, que incluye material y actividades de apoyo para los expertos que trabajan con los jóvenes con el objetivo de que sigan desarrollándose en las áreas de prevención e intervención del abandono escolar.

## ELEMENTOS DE EVALUACIÓN DEL JUEGO

Los jóvenes en riesgo de abandono escolar prematuro suelen presentar signos antes de abandonar la escuela. Estos signos pueden incluir, entre otros: malestar emocional -que es difícil de identificar-, absentismo, bajo rendimiento académico, comportamiento disruptivo en el aula, etc. (VET toolkit for tackling early leaving, Cedefop).<sup>2</sup> Sin embargo, “la mayoría de los sistemas de alerta temprana se enfocan en la detección de indicadores cognitivos y conductuales más evidentes, como las calificaciones de los estudiantes, el absentismo escolar o el comportamiento transgresor. Solo unos pocos sistemas de alerta temprana tienen también como objetivo la detección sistemática y el seguimiento del bienestar emocional de los alumnos” (School-based Prevention and Intervention Measures, 2016).

Por lo tanto, la metodología del juego para evaluar a los jóvenes en riesgo de abandono escolar prematuro se basa en la evaluación de los siguientes **indicadores de abandono escolar temprano**:

- **Motivación/compromiso escolar** - implicación del alumno en la escuela. Cuanto más motivado y ambicioso sea el alumno, mayor será la probabilidad de que obtenga una titulación.
- **Participación social** puede considerarse como un término general que abarca varios aspectos. En el juego, evaluaremos los siguientes: amistad con compañeros en la escuela, aceptación por parte de los compañeros y sentimiento de soledad. Los alumnos que abandonan la educación secundaria antes de tiempo suelen manifestar sentimientos de aislamiento social y falta de pertenencia antes de dejar la escuela. Los estudiantes que no participan socialmente en su entorno escolar

<sup>2</sup><https://www.cedefop.europa.eu/en/toolkits/vet-toolkit-tackling-early-leaving/intervention-approaches/identification-learners-risk-early-leaving>

El apoyo de la Comisión Europea para elaborar de esta publicación no implica la aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él.



corren un riesgo mucho mayor de perder todo interés en la escuela y, en consecuencia, se plantean dejar los estudios.

### *Método de diagnóstico: tareas del juego*

- **La actitud hacia la organización de la escuela, la comunicación, el liderazgo y los profesores** puede influir en la decisión de un alumno de permanecer o abandonar la escuela. Las interacciones de los alumnos con los miembros del personal pueden ser especialmente decisivas para evitar el abandono escolar. El apoyo de los profesores se considera una variable importante para predecir la pérdida de interés en la escuela.
- **Autoeficacia** – hace referencia a la confianza de un individuo en su capacidad para dar los pasos necesarios para hacer frente a situaciones potenciales.
- **Autoestima** - la evaluación subjetiva de un individuo sobre su propia valía.

5

### *Método de diagnóstico: encuesta con escala Likert – Declaraciones*

El juego tiene dos partes de evaluación principales:

- 1) La primera parte (**Tareas de juego**) se basa en historias y se centra en la evaluación de la motivación/compromiso escolar y la participación social.
- 2) La segunda parte (**Encuesta con escala Likert - Declaraciones**) implica la evaluación de la actitud del usuario hacia la organización, la comunicación, el liderazgo y los profesores de las escuelas, la autoeficacia y la autoestima.

Entorno gamificado: el usuario no tiene ganas de ser evaluado.

## TUTORIAL DEL JUEGO ONLINE

### Página principal

El juego está disponible [aquí](#) en seis idiomas: inglés, polaco, portugués, griego, italiano y español. Lo primero que tendrá que hacer el usuario es elegir el idioma de su preferencia y completar tres datos demográficos básicos en el formulario de perfil. Se solicitan los siguientes datos:

6

- Nombre y apellido (opcional)
- Género
- Edad
- País

Después de completar los datos, puede continuar con el juego.




The screenshot shows the language selection interface. At the top, the 'motivati EyoUth' logo is displayed. Below it, there are six language options arranged in two rows of three. Each option consists of the language name, its flag, and its name in its native script. The first row includes English (UK flag), Polski (Polish flag), and Português (Portuguese flag). The second row includes Ελληνικά (Greek flag), Italiano (Italian flag), and Español (Spanish flag). Below the language options, there is a text prompt: 'If you have already completed the game, and want to see again your results, write your token below:'. Underneath this prompt is a text input field labeled 'Token:' and a red 'Submit' button.

## Tareas de juego

Después de completar los datos demográficos, al usuario se le asignará un código único (Token), que será visible en la parte inferior central de la pantalla. Con este token, el usuario puede acceder a sus resultados cuando complete el juego. El usuario será redirigido a la primera parte de la evaluación, las tareas del juego. Tendrá un escenario específico y deberá elegir cómo responder a una serie de tareas.

7



**Viaje a tu futuro**

**¡Empieza a jugar!**

Token: ES-20845241

0:07 / 9:10

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea. El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos que reflejan los puntos de vista únicamente de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.

2018-2-IT03-KA205-014235

Prevenición del fenómeno del abandono escolar en la UE mediante soluciones prácticas e innovadoras

## Encuesta con escala Likert - Declaraciones

Una vez que el usuario complete las tareas del juego, será redirigido a la evaluación de declaraciones, donde tendrá que responder a varias declaraciones y preguntas.

8

### Viaje a tu futuro

Paso 1 de 4

25%

¡Bien hecho, ya has superado todos los desafíos y completado las misiones! Ahora, el siguiente paso es reaccionar a algunas declaraciones para poder evaluar tus habilidades. Por favor, lee cada enunciado atentamente y selecciona en qué grado estás de acuerdo con las siguientes frases usando la escala del 1 al 6 que aparece a continuación. No hay respuestas correctas o incorrectas, sólo respuestas que te representen mejor. Por favor, responde con sinceridad.

	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ligeramente en desacuerdo	Ligeramente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Me gustan mis profesores.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Siento que mis profesores me apoyan.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Confío en mis profesores.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Siento que mis profesores pueden entenderme.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los profesores me motivan a aprender.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Los profesores se preocupan por nosotros.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

[Siguiente](#)





### Informe de resultados de la evaluación

Cuando el estudiante complete todas las tareas y haga clic en el botón “Enviar” en la última sección del juego, las respuestas se guardarán y el estudiante será dirigido a la página del informe con los resultados.



### Journey to your Future Game Report

Nombre: ano

Fecha de finalización de la prueba: July 10, 2021

Has completado con éxito el juego Viaje al futuro, que diagnostica las principales características relacionadas con el riesgo de abandono escolar prematuro. El término ATEF "Abandono Temprano de la Educación y de la Formación" (también conocido como AET "Abandono Escolar Temprano") ha sido designado por la UE para describir a las personas de entre 18 y 24 años que han completado como máximo el primer ciclo de educación secundaria y que no están participando actualmente en ningún programa educativo o de formación (Tackling Early Leaving from Education and Training, Eurydice Brief, 2017). Este informe te permitirá a ti y a los profesionales que trabajan contigo identificar tempranamente las áreas de mejora, apoyarte para que continúes con itinerarios de progresión viables y que ayudes a prevenir el riesgo de abandono escolar prematuro. Las conclusiones que se exponen a continuación se basan en las respuestas que has dado y, por lo tanto, serán tan fiables como honestas fueron tus respuestas. A partir de tus respuestas en el juego, se ha evaluado el nivel de tus características personales:

Característico	Interpretación
Motivación/compromiso escolar	Nivel alto
Participación social	Nivel alto
Percepción sobre la organización escolar	Nivel bajo
Autoeficacia	
Autoestima	

Según las respuestas proporcionadas, tienes un nivel alto en las siguientes características:

**Motivación/compromiso escolar**

Eres ambicioso y te motiva sacar buenas notas. Participas en las actividades académicas de tu escuela y te esfuerzas para resolver problemas y tareas. Tienes un alto compromiso con el aprendizaje, la comprensión y el dominio de los conocimientos, así como con la adquisición de nuevas habilidades.

**Participación social**

Eres capaz de mantener relaciones de amistad con tus compañeros de colegio. Tienes sentido de pertenencia y aceptación por parte de tus compañeros. Participas activamente en la vida social del entorno escolar.

Tienes un nivel bajo en las siguientes características:

Allí el usuario puede descargar el informe con los resultados o enviarlo a una dirección de correo electrónico de su elección, donde recibirá un enlace que le dirigirá a los resultados de su informe.

Descarga tu informe

Envía tu informe

Email: