

OCTUBRE 2019

CREANDO HABILIDADES

STRATAGAME NEWSLETTER



Erasmus+



STRATAGAME

Los primeros pasos del Juego

Resumen

Los primeros pasos del Juego - 1

Eventos de difusión- 1

La entrevista - 4

Recordamos en la premisa que Stratagame proporciona como primer resultado la realización de una prueba de diagnóstico autónoma sobre habilidades sociales, y como segunda salida la creación de un juego interactivo para facilitar la mejora de las habilidades sociales. Una vez finalizada la prueba, los socios están trabajando en el diseño del juego.

En julio y septiembre, Danmar Computers y AFIE trabajaron en un esquema para crear escenarios de juego. El primero de los escenarios preparados por AFIE ha sido enviado a Danmar Computers y actualmente se está trabajando en su implementación.

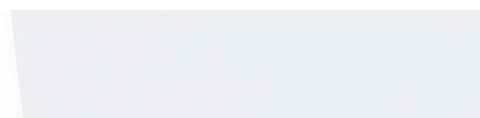
En este momento, los empleados de Danmar Computers están trabajando en la preparación del esqueleto del juego para el escenario de AFIE. El resto de los socios utilizarán el ejemplo de la AFIE para crear sus propios materiales. En los próximos meses, todos los escenarios serán preparados por el consorcio y enviados a Danmar Computers para su implementación. Pronto podremos ver los primeros efectos del trabajo de los programadores en el juego interactivo en línea que desarrolla las habilidades sociales clave de los jóvenes.

Eventos de Difusión

Durante el mes de octubre han tenido lugar los primeros eventos de difusión de los resultados de Stratagame.

En España

Los socios españoles MEUS y Valencia InnoHub presentaron el proyecto Stratagame en el Centro de Formación de Folgado en Valencia, el 29 de octubre. 41 participantes asistieron al evento multiplicador (1 de Francia): eran en su mayoría profesores y especialistas en FP de IES españolas (centros de FP - educación formal) así como estudiantes de FP del centro de FP de Folgado. Durante esta presentación los estudiantes tuvieron la oportunidad de aprender más sobre el proyecto así como de probar la herramienta de diagnóstico online que les permite conocer las habilidades sociales que pueden ser mejoradas. Además se mostró la demo del juego interactivo, que estará disponible próximamente. Fue una experiencia muy interesante tanto para los estudiantes como para los socios, ya que pudieron conocer las opiniones de los estudiantes sobre el proyecto.





En Turquía

El 30 de octubre, en la Universidad Baskent de Ankara, 42 participantes, principalmente profesores y formadores de EFP, pero también representantes de otras instituciones (asociaciones empresariales, etc.), animaron el multiplicador turco organizado por el socio MKV. El evento fue tan útil y los participantes de los eventos entusiasmaron tanto la prueba y la primera demo del juego: ¡están listos para usarlo!

Ya hay una conferencia en el Departamento de Administración de Empresas de la Universidad de Baskent como "Soft Skills in Business Life". Probarán y utilizarán el Gamefication después del proyecto como Material Didáctico en la Universidad.



En Rumanía

CDA organizó en Arad, el 30 de octubre de 2019, su evento de Multiplicadores Locales. 41 participantes estuvieron presentes y siguieron el evento con gran interés: profesores y estudiantes (de la Escuela Superior Tecnológica Iuliu Moldovan Arad, Escuela Tecnológica de Electrónica y Automatización Caius Iacob Arad, Escuela Superior Tecnológica "Aurel Vlaicu" Arad, Escuela Superior "Atanasie Marienescu" Lipova, Escuela Técnica de Construcciones y Protección del Medio Ambiente Arad y Escuela Técnica Emanuil Ungureanu Timisoara), responsables políticos (Inspección Escolar del Condado de Arad - inspector escolar especializado en la formación profesional y técnica, Consorcio Regional de Educación y Ocupación Oeste, Coordinador Regional del Centro Nacional para el Desarrollo de la Educación Técnica y Profesional, Comité de Desarrollo Local de la Asociación Social Arad, Consultor en psicología escolar), Beneficiarios del mercado laboral (Consejo Nacional de Pequeñas y Medianas Empresas Privadas de Rumanía) y Medios de Comunicación (TV Arad). El evento se organizó en dos partes: la primera parte se dedicó a la presentación del proyecto, presentación del test de diagnóstico online y aplicaciones, presentación del juego y aplicaciones, y la segunda parte se desarrolló bajo los principios de la Tecnología de Conferencia Abierta donde los participantes se unieron a los debates sobre el futuro del aprendizaje de la FP.





La entrevista con: Giulia Santoro

MEDORO habló sobre Stratagame y soft skills con Giulia Santoro, experta en orientación y formación y colaboradora del Departamento de Ciencias de la Educación de la Universidad de Catania.

Dr. Santoro, ¿puedes explicar qué son las habilidades blandas (soft skills) y su importancia, especialmente para una persona joven en busca de oportunidades laborales?

Un buen acceso al mundo del trabajo requiere una buena educación y experiencia. De hecho, sin embargo, muchos pueden tener las habilidades técnicas relacionadas con el desempeño de una profesión, las cuales pueden ser adquiridas a través de estudios y certificables (Hard Skill), pero no todos tienen las habilidades / competencias transversales necesarias para realizar bien su trabajo. Cuando hablamos de Soft Skills o competencias transversales nos referimos a todas aquellas características personales, actitudes y habilidades de amplio espectro que entran en juego al responder a una solicitud del entorno organizativo.

Pero, ¿por qué son tan importantes?

Las habilidades blandas pueden ser fundamentales para distinguirse de otros candidatos en una entrevista de trabajo y en general para que se desarrollen todas las relaciones laborales: en definitiva, las habilidades blandas son las que diferencian a un candidato adecuado de uno ideal.

Sin embargo, al no ser específicas de una profesión, son aplicables a diferentes tareas y contextos y, por lo tanto, son necesarias para el éxito tanto en el trabajo como en la vida privada..

¿Puedes darnos algún ejemplo?

Pueden ser muchos. Entre las principales podemos mencionar el pensamiento creativo, la resolución de problemas, las habilidades de resolución de problemas, la comunicación, la capacidad de negociación, la flexibilidad o adaptabilidad, el trabajo en equipo, la capacidad de gestión del estrés, la capacidad de análisis y atención a los detalles, la capacidad de planificar y organizar, de centrarse en los objetivos y/o resultados, las habilidades de liderazgo, la capacidad de trabajar de forma independiente, la confianza en sí mismo, la capacidad de aprender de forma continua, el espíritu de iniciativa y ... etc.

Como puedes ver, las habilidades sociales no están relacionadas con un área disciplinaria, no sólo requieren conocimientos y habilidades, sino también actitudes y valores. La predisposición de cada uno hacia un grupo específico de soft skills es innata, pero éstas pueden ser entrenadas y desarrolladas en diferentes contextos no sólo profesionales.

En este sentido, debo decir que el proyecto Stratagame ha dado realmente en el clavo, sobre todo en su capacidad de atraer la curiosidad de los jóvenes y de los profesores, al tiempo que les proporciona herramientas útiles y eficaces para apreciar las habilidades blandas como factor decisivo en la orientación dirigida a la búsqueda de las mejores oportunidades de trabajo.