

PROGRAMA DE FORMACIÓN CONTINUA

FORMACIÓN PRESENCIAL
PARTE



GENQUEST

Using challenge-based learning to
empower young people to develop
essential soft skills for
employment

CONTENIDO

FASE 1 - Módulo 1 - Introducción al Proyecto GenQuest	3
Antecedentes y contexto	4
Objetivos del proyecto	6
Resultados del proyecto	7
Impactos deseados	7
Módulo 2 - Introducción al programa de formación continua	9
Objetivos e impactos deseados	10
Contenido y estructura del manual de aprendizaje	12
Módulo 3 - La “gamificación” del aprendizaje	14
¿Qué es la gamificación del aprendizaje?	14
Principales fundamentos de la gamificación	15
Estrategias y metodologías en gamificación	16
FASE 2 - Módulo 1 - Introducción a las WebQuests	17
¿Qué es una WebQuest?	17
Puntos fuertes de las WebQuest	17
Herramientas y entornos digitales de enseñanza	18
Trabajar con WebQuests	18
Metodologías pedagógicas innovadoras	18
Módulo 2 - Cómo utilizar el Compendio GenQuest de WebQuests para desarrollar habilidades sociales para el empleo	19
El Compendio GenQuest WebQuest:	19
Impactos deseados del Compendio WebQuest y las competencias interpersonales clave abordadas:	20
Cómo utilizar eficazmente el Compendio WebQuest con los usuarios de los servicios:	20
Nuevos enfoques pedagógicos	21
Desarrollo de competencias sociales para el empleo:	21
Módulo 3 - Cómo desarrollar una WebQuest	22
FASE 3 - Módulo 1 - Seguimiento y aprendizaje autodirigido	24
Página web de GenQuest	24
Desarrollo profesional continuo (DPC)	25
Evaluar el desarrollo profesional	26
Fuentes:	27

FASE 1 - MÓDULO 1 - INTRODUCCIÓN AL PROYECTO GENQUEST

El proyecto Genquest es un proyecto KA2 de dos años cofinanciado por Erasmus+ que se desarrollará entre el 1 de noviembre de 2021 y el 1 de noviembre de 2023. Se centra principalmente en los jóvenes y en reforzar su empleabilidad.



ANTECEDENTES Y CONTEXTO

En la era de la tecnología avanzada, la interacción humana es cada vez menos frecuente. Tareas como hacer la compra, gestionar las finanzas, organizar viajes, acceder a información y comunicarse con otras personas se han trasladado al ámbito digital. Esto ha llevado a una reducción de la comunicación cara a cara con la gente a diario. Este cambio puede haber tenido poco impacto en los Baby-Boomers, la Generación X y la Y, que crecieron en periodos de poca o ninguna de la tecnología disponible hoy en día, que enviaban cartas en lugar de correos electrónicos y jugaban a juegos de mesa en lugar de videojuegos. Esas generaciones se han adaptado y se han movido con las tecnologías que les rodeaban. Sin embargo, parece que el impacto de una sociedad más impulsada por la tecnología ha sido bastante diferente para la Generación Z. A menudo considerados “nativos digitales”, la Generación Z (nacidos entre 1995 y 2010) ha crecido en un entorno en el que la tecnología está fácilmente disponible, Internet de alta velocidad era la norma y las plataformas de medios sociales son la principal forma de comunicación. A medida que esta generación comienza a unirse a la fuerza laboral, se hace evidente que a menudo carecen de las habilidades blandas necesarias para ser eficaces en el lugar de trabajo moderno (Tulgan, 2018). Por habilidades blandas para el empleo, nos referimos a habilidades como la buena comunicación, la gestión del tiempo, la resolución de problemas, la puntualidad, una buena ética de trabajo, todas ellas habilidades que los profesionales de hoy pueden dar por sentadas, pero que podrían ser verdaderos obstáculos para el empleo de los jóvenes de hoy. La investigación presentada en ‘Gen Z @ Work’ (Stillman & Stillman, 2017), afirma que el 37% de la Generación Z cree que la tecnología ha debilitado su capacidad para mantener relaciones interpersonales sólidas y desarrollar habilidades interpersonales. Los roles y las oportunidades en el mercado laboral están evolucionando, la importancia de las habilidades duras ha cambiado. Aunque las habilidades duras siguen siendo necesarias, la importancia de las habilidades blandas es cada vez más visible en el mercado laboral. Una encuesta, llamada Global Talent Trend Survey, realizada por LinkedIn (2018), reveló que el 82% de las organizaciones afirmaron que las habilidades blandas son más cruciales para el éxito de su empresa que las habilidades duras. Sin embargo, el 62% de los Gen Z’ers piensan que las habilidades duras son más importantes que las habilidades blandas para la empleabilidad (LinkedIn, 2018). Esta encuesta también mostró que el 61% de las organizaciones cree que los empleados de la Generación Z necesitarán apoyo adicional para el desarrollo de sus habilidades

blandas en el lugar de trabajo. Las habilidades blandas, también denominadas transversales, son necesarias para ayudar a los empleados a ser más adaptables y resilientes ante posibles cambios (Banco Mundial, 2018).

La OCDE (2019) ha esbozado un marco para las habilidades blandas, denominado “los 5 grandes dominios”, que analiza las 5 áreas de las habilidades blandas:

- Desempeño de tareas (motivación de logro, responsabilidad, autocontrol, persistencia),
- Regulación emocional (resistencia al estrés, optimismo, control emocional),
- Colaboración (empatía, confianza, cooperación),
- Apertura de miras (curiosidad, tolerancia, creatividad),
- Comprometerse con los demás (sociabilidad, asertividad, energía).

Gen-Quest explorará cada una de estas 5 áreas y diseñará un conjunto de recursos de aprendizaje activo que ayudarán a los estudiantes de la Generación Z, y a los trabajadores juveniles que trabajan con ellos, a desarrollar sus habilidades en estos 5 temas. El consorcio GENQUEST abordará estas competencias utilizando una metodología de WebQuest.



OBJETIVOS DEL PROYECTO

GENQUEST responde a las necesidades de nuestro grupo objetivo de jóvenes estudiantes para que puedan desarrollar las competencias interpersonales que necesitan para acceder a oportunidades de empleo sostenibles y significativas. Los dos principales grupos destinatarios del proyecto son los animadores juveniles de primera línea, que serán los principales beneficiarios de este programa de formación continua propuesto, y los jóvenes, que se beneficiarán de las nuevas WebQuests para favorecer su empleabilidad. A continuación se exponen los principales objetivos del proyecto que el consorcio del proyecto pretende alcanzar entre estos grupos:

- Acortar la distancia entre la Generación Z y las necesidades del mercado laboral aumentando sus capacidades interpersonales;
- Fomentar la independencia en el aprendizaje entre nuestro grupo objetivo de jóvenes, para que puedan ser ciudadanos europeos informados, completos y seguros de sí mismos, capaces de sacar el máximo partido de la vida social, cívica y política, así como de apoyar su empleabilidad;
- Ofrecer a los jóvenes todas las oportunidades posibles para triunfar en la economía pospandémica;
- Ayudar a los jóvenes de nuestras redes a desarrollar las competencias interpersonales que necesitarán a través de las WebQuests;
- Apoyar la empleabilidad de los jóvenes;
- Ayudar a los jóvenes a desarrollar su pensamiento creativo y crítico y su capacidad para resolver problemas mediante la realización de los retos propuestos;
- Crear experiencias de aprendizaje auténticas y más profundas para los alumnos de la Generación Z, que apelen a su interés por buscar la verdad y la autenticidad en sus experiencias;
- Ayudar a los jóvenes a mejorar las competencias transversales que valoran los empresarios;
- Alinear el modelo educativo elegido para impartir estas actividades educativas con las preferencias de aprendizaje de los jóvenes alumnos;



RESULTADOS DEL PROYECTO

El proyecto GENQUEST propone utilizar las WebQuests para desarrollar en los jóvenes las competencias transversales clave que favorecerán su futura empleabilidad. Basándose en nuestros planes, los socios han acordado desarrollar los siguientes resultados básicos del proyecto:

Resultado 1 - Un conjunto de 50 WebQuests para desarrollar las competencias sociales clave para el empleo - Recursos educativos basados en juegos a medida a los que se puede acceder directamente desde teléfonos inteligentes y otros dispositivos móviles.

Resultado 2 - Programa de formación continua y manual del alumno - nuevos recursos interactivos y ricos en medios que pretenden incorporar una amplia gama de nuevos entornos educativos al proceso de aprendizaje.

IMPACTOS DESEADOS

Cualitativo

Las repercusiones cualitativas previstas del proyecto GENQUEST son las siguientes:

Los jóvenes que completen los retos de la WebQuest para desarrollar sus competencias interpersonales clave para el empleo:

- adquirir un conjunto de competencias transversales básicas importantes para el desarrollo personal
- conocer mejor las competencias más buscadas por los empresarios
- desarrollar habilidades clave y mejorar sus competencias clave
- mejorar su autoestima
- responder mejor a las exigencias del trabajo moderno desarrollando sus capacidades interpersonales

Los trabajadores en el ámbito de la juventud que completen el acto de formación transnacional y la formación continua en cada uno de los países socios:

- mejorar sus competencias profesionales en ámbitos cada vez más importantes: aprendizaje no formal, uso del aprendizaje estimulante, educación centrada en el alumno, desarrollo de recursos innovadores de aprendizaje estimulante
- tomar conciencia de las dificultades y obstáculos a los que se enfrentan los jóvenes cuando se incorporan por primera vez al mercado laboral
- Identificar las competencias que los jóvenes necesitan desarrollar para tener éxito en el mercado laboral.

Las organizaciones asociadas que participen en este proyecto

- mejorar las competencias de su personal
- ser reconocidas como organizaciones a la vanguardia del desarrollo de herramientas y recursos pedagógicos innovadores para reducir las barreras al aprendizaje y fomentar la empleabilidad de los jóvenes de su región
- mejorar significativamente su comprensión del desarrollo de recursos de aprendizaje basados en retos
- beneficiarse del intercambio de conocimientos entre socios
- tener acceso a una amplia gama de recursos.

Cuantitativo

A continuación se presentan algunos de los indicadores clave que pueden medirse para evaluar el impacto cuantitativo a corto plazo del proyecto GENQUEST en su conjunto:

- Desarrollo del Plan de Impacto
- Talleres Impact+ en la primera reunión de socios (MTG1)
- Ejercicios de evaluación de impacto
- Informes de impacto
- Se desarrollarán 50 recursos WebQuest para ayudar a los jóvenes a desarrollar las capacidades interpersonales necesarias para el empleo.
- 160 jóvenes completarán retos de WebQuest para adquirir competencias transversales clave para el empleo
- 28 monitores juveniles completarán la formación continua

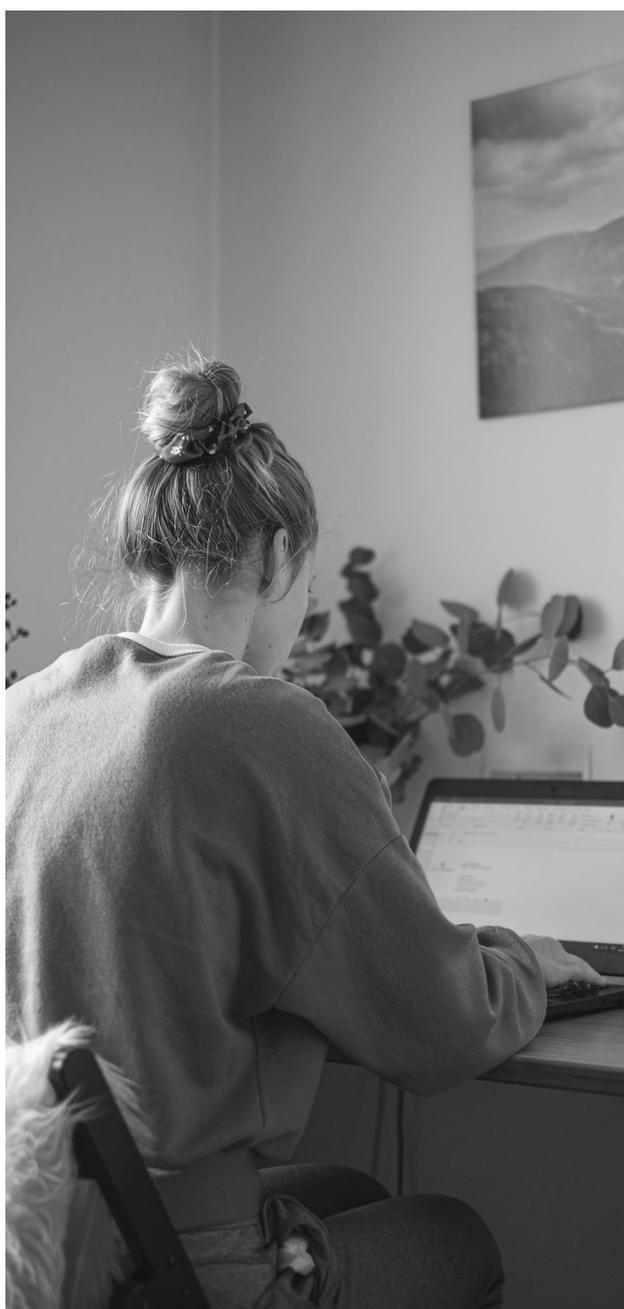
MÓDULO 2 - INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA DE FORMACIÓN CONTINUA

A medida que la economía de la UE sigue evolucionando a un ritmo acelerado, se espera cada vez más que los trabajadores en el ámbito de la juventud adopten nuevas metodologías para satisfacer las necesidades emergentes del mercado; sin embargo, en muchos casos no se ofrece una formación adecuada en el servicio. GENQUEST propone una intervención educativa global en la que las necesidades de los trabajadores en el ámbito de la juventud como intermediarios clave se consideran tan importantes como las necesidades de las poblaciones juveniles a las que atienden. Esta formación en servicio tiene por objeto ayudar a los trabajadores en el ámbito

de la juventud a aprovechar al máximo el potencial de los nuevos recursos WebQuest, dinámicos y ricos en medios de comunicación, lo que representa una innovación significativa en el campo del desarrollo de la juventud. Proporcionar apoyos a medida que satisfagan las necesidades de subgrupos específicos de usuarios finales como:

- los jóvenes en general;
- jóvenes que viven en zonas rurales con baja densidad de población;
- jóvenes con discapacidad;
- jóvenes marginados para los que la educación formal ha fracasado;

El proyecto aprovechará el gran interés que despiertan los juegos diseñando recursos educativos basados en juegos a medida a los que se pueda acceder directamente desde teléfonos inteligentes y otros dispositivos móviles, lo que aumentará significativamente las posibilidades de implicar a los alumnos de todos los países socios y de crear conjuntos



de competencias transversales de gran valor, muy solicitadas en el mercado laboral. Si bien existen algunos ejemplos de buenas prácticas en lo que respecta al uso del aprendizaje basado en retos, en general, las competencias de los trabajadores en el ámbito de la juventud para acceder a estos recursos, integrarlos y elaborarlos están ausentes del léxico de los cursos de formación continua y, por lo tanto, están ausentes del conjunto de competencias profesionales de los jóvenes en cada país socio. La formación continua abordará esta carencia y garantizará que los monitores juveniles de primera línea estén capacitados para desarrollar sus propios recursos WebQuest en el futuro.

OBJETIVOS E IMPACTOS DESEADOS

Esta formación continua hará especial hincapié en el trabajo en nuevos entornos de aprendizaje en línea dinámicos y explorará las diferentes funciones de los profesionales de la juventud en estos entornos. Los nuevos recursos interactivos y ricos en medios que se proponen introducirán potencialmente una amplia gama de nuevos entornos educativos en el proceso de aprendizaje, especialmente teléfonos inteligentes, otros dispositivos móviles y plataformas de medios sociales:

- trabajar cómodamente con los nuevos recursos WebQuest en estos entornos de aprendizaje no tradicionales;
- totalmente convencidos de las ventajas del aprendizaje en línea;
- plenamente conscientes de los riesgos que entrañan los entornos en línea;
- capaces de protegerse contra los posibles factores negativos asociados al aprendizaje en línea.
- Todos los socios localizarán los nuevos recursos de formación para garantizar que sean culturalmente apropiados en su entorno local y los traducirán a su lengua local.
- Todos los socios también pondrán a prueba la formación de los monitores juveniles y las WebQuests directamente con los miembros de nuestros grupos destinatarios locales.

Este programa de formación continua a medida también tiene como objetivo garantizar que los trabajadores de primera línea en el ámbito de la juventud estén plenamente capacitados para aprovechar el potencial de los recursos de GENQUEST WebQuest para el desarrollo de competencias interpersonales clave para el empleo y para planificar y crear sus propias WebQuests para aplicarlas en sus prácticas de trabajo con jóvenes. Con este fin:

- 8 profesionales de la juventud participarán en el Evento Transnacional de Formación en España en el mes 17, donde se pondrá a prueba el programa de formación en servicio.
- Otros 20 profesionales de primera línea del ámbito de la juventud completarán la formación continua, 5 por país socio;
- Cada monitor juvenil que complete la formación en servicio deberá crear una WebQuest única como parte de una demostración de habilidades, aumentando así el número de recursos basados en retos disponibles con cada iteración de la formación;
- A lo largo del proyecto, un mínimo de 30 jóvenes completarán las WebQuests para desarrollar sus competencias transversales clave en cada país socio.

La formación continua hará especial hincapié en el trabajo en nuevos entornos dinámicos de aprendizaje en línea y explorará las diferentes funciones de los profesionales de la juventud en estos entornos. Los nuevos recursos interactivos y ricos en medios que se proponen introducirán potencialmente una amplia gama de nuevos entornos educativos en el proceso de aprendizaje, especialmente teléfonos inteligentes, otros dispositivos móviles y plataformas de medios sociales:

- trabajar cómodamente con los nuevos recursos WebQuest en estos entornos de aprendizaje no tradicionales;
- plenamente conscientes de los riesgos que entrañan los entornos en línea;
- capaces de protegerse contra los posibles factores negativos asociados al aprendizaje en línea.

La formación continua tendrá las siguientes repercusiones individuales y colectivas en los distintos grupos destinatarios:

Para los **animadores juveniles**: el impacto a corto plazo para los animadores juveniles será el acceso a recursos de formación continua a medida para apoyar su desarrollo profesional continuo.

La formación a medida impartida proporcionará información clave sobre las últimas herramientas y entornos de enseñanza digital y permitirá comprender el potencial de estos entornos para atraer a los estudiantes, especialmente cuando se trabaja con los jóvenes nativos digitales de hoy en día, que ya tienen estas últimas tecnologías integradas en sus rutinas diarias. Muchos profesionales de la juventud en activo han recibido poca o ninguna formación para apoyar el aprendizaje en línea y móvil o para

crear materiales educativos a medida, como los recursos de WebQuest basados en retos, y la formación impartida en el proyecto GENQUEST no sólo reforzará las competencias de los trabajadores en el ámbito de la juventud, sino que también aumentará su confianza en sí mismos.

CONTENIDO Y ESTRUCTURA DEL MANUAL DE APRENDIZAJE

Dado que esta formación continuada abordará cuestiones como el aprendizaje en línea, el desarrollo de competencias interpersonales relacionadas con el empleo y el uso de intervenciones educativas basadas en retos, la demanda de esta formación continuada en el futuro a medida que todas estas cuestiones se vayan generalizando. Si bien GENQUEST se centrará en el desarrollo de competencias interpersonales para el empleo, la metodología WebQuest que se enseñará en la formación continuada garantizará que las competencias desarrolladas por los trabajadores en el ámbito de la juventud que participen en la formación sigan influyendo en su práctica del trabajo con jóvenes en el futuro, a medida que piensen en nuevos temas a los que aplicar la metodología WebQuest.

El programa de formación continuada comprenderá un total de 50 horas de aprendizaje repartidas en 3 fases diferentes, como se indica a continuación:



- **Fase 1** - un taller introductorio especial de 5 horas que se celebrará en cada país socio como preparación para el acto de formación transnacional en España;
- **Fase 2** - un programa de formación de 3 días y 20 horas de duración para ayudar a los trabajadores en el ámbito de la juventud a desarrollar las habilidades y competencias pedagógicas necesarias para impartir formación en entornos en línea dinámicos y gestionar con éxito las nuevas relaciones estudiante/tutor, que son una parte clave del éxito de las asociaciones de aprendizaje; y formar a los trabajadores en el ámbito de la juventud para que desarrollen sus propios recursos de aprendizaje basados en retos WebQuest. Esta formación presencial de 20 horas se impartirá en el acto de formación transnacional que tendrá lugar en España en el mes 17.
- **Fase 3** - comprenderá 25 horas de aprendizaje autodirigido apoyado en línea a través del manual de formación continua y los recursos GENQUEST WebQuest que se pondrán a disposición de todos los trabajadores en el ámbito de la juventud a través del sitio web público del proyecto.

Estos materiales abordarán las metodologías pedagógicas innovadoras para impartir formación en entornos dinámicos en línea y para construir herramientas de aprendizaje dinámicas basadas en los retos de la WebQuest.

Un elemento clave de la formación en servicio será la instrucción de los trabajadores en el ámbito de la juventud para que puedan desarrollar sus propios recursos educativos basados en retos WebQuest. Este elemento de la formación será el tema central del evento de formación transnacional de 3 días que se celebrará en España en el mes 17. El programa de formación en servicio estará disponible en línea a través del sitio web del proyecto como manual en formato PDF para imprimir y como flip-book para su uso en línea.



MÓDULO 3 - LA “GAMIFICACIÓN” DEL APRENDIZAJE

¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE?

La gamificación es el uso de elementos de juego fuera de su contexto para implicar y motivar a los alumnos al tiempo que se fomenta la adquisición de conocimientos y la adquisición de habilidades para resolver problemas. Al hacer que los ejercicios de aprendizaje sean entretenidos y se asemejen a un juego, el objetivo es maximizar la implicación y la interactividad del alumno.

La gamificación es el uso de mecanismos adaptados que se emplean en los juegos (de rol, de ordenador) para aumentar la implicación del alumno. Permite una motivación eficaz para el aprendizaje de diversos temas. Se basa en los efectos motivadores de diversos factores, como la cooperación y la competición, la superación de retos, los sucesivos niveles de dificultad alcanzables, la obtención de puntos, etc.



PRINCIPALES FUNDAMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN

Entre los principales fundamentos de la gamificación, podemos distinguir los tres siguientes:

1. Propuesta de valor

El alumno obtiene valor de los buenos aspectos de la gamificación. Cuando los estudiantes creen que están desarrollando nuevas habilidades a través del juego, especialmente cuando esas habilidades pueden utilizarse en escenarios del mundo real, el aprendizaje se vuelve más atractivo y merece la pena su tiempo. Todas las interacciones, ya sean aplicaciones o juegos, compiten por la atención de los usuarios. No volverán si el beneficio no merece la pena.

2. Autonomía

El estudiante debe ser capaz de tener éxito o fracasar como resultado de sus propias elecciones y decisiones gracias a aspectos gamificados eficaces. Cuando los estudiantes se sienten implicados y en control de su educación, están más motivados para aprender.

3. Adquisición de competencias

La gamificación eficaz ofrece al alumno la posibilidad de aumentar o hacer crecer sus competencias actuales. Los alumnos experimentan su propio crecimiento y desarrollo personal a medida que terminan un trabajo y pasan al siguiente nivel.



ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS EN GAMIFICACIÓN

Puede aplicar una serie de estrategias de gamificación en su entorno de aprendizaje. Las más conocidas son:

- Insignias

Una buena forma de agradecer y honrar a las personas por sus logros es concediéndoles insignias. Una insignia es un honor que se concede en forma de una imagen fijada a su perfil o un objeto virtual.

- Puntos y resultados

Ganar la cantidad adecuada de puntos permite adoptar nuevas medidas, lo que motiva a los alumnos a seguir trabajando y aprendiendo.

- Clasificación

Las tablas de clasificación son excelentes para fomentar la rivalidad entre los alumnos, ya que les empujarán a estudiar más si quieren ver su nombre en lo más alto.

- Niveles y rangos

El uso de niveles y clasificaciones permite a los alumnos visualizar su progreso en el aprendizaje.

- Desafíos

Los retos pueden incluir el aprendizaje de técnicas como la resolución de problemas, en las que hay que pensar de forma creativa para encontrar una solución.

- Avatares

El uso de avatares y perfiles individuales permite a los estudiantes personalizar más su trabajo y aprendizaje a través de la gamificación

- Barras de progreso

Al igual que las clasificaciones, las barras de progreso muestran el porcentaje de tareas realizadas

FASE 2 - MÓDULO 1 - INTRODUCCIÓN A LAS WEBQUESTS

Este módulo le proporcionará los conocimientos teóricos sobre el concepto de WebQuest, sus puntos fuertes en el proceso de aprendizaje y su potencial para atraer a los alumnos, especialmente cuando se trabaja con los jóvenes nativos digitales de hoy en día que ya tienen las últimas tecnologías integradas en sus rutinas diarias. Al final de este módulo, comprenderá cómo definir y describir el concepto de WebQuest, trabajar con recursos de WebQuest en entornos de aprendizaje no tradicionales, aplicar metodologías pedagógicas innovadoras para impartir formación en entornos en línea dinámicos, reconocer el valor de utilizar WebQuests como parte de una estrategia educativa amplia y combinar el uso de WebQuests con enfoques pedagógicos existentes.

¿QUÉ ES UNA WEBQUEST?

Una WebQuest es una actividad de aprendizaje orientada a la indagación que utiliza la Web como recurso para que los alumnos participen en la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración. Se trata de un modelo pedagógico constructivista que anima a los alumnos a participar activamente en el proceso de aprendizaje y a crear su propio conocimiento. En una WebQuest, se presenta a los alumnos un problema, una pregunta o un reto del mundo real que les obliga a utilizar información de la red para desarrollar una solución, una conclusión o una opinión.

PUNTOS FUERTES DE LAS WEBQUEST

La fuerza de las WebQuests reside en su capacidad para implicar a los alumnos en el aprendizaje activo y fomentar el pensamiento crítico y la colaboración. Las WebQuests proporcionan una plataforma para que los alumnos desarrollen su propia comprensión de un tema mediante la investigación, el análisis de la información y la síntesis de ideas. Las WebQuests también promueven la alfabetización digital y las habilidades tecnológicas, ya que los alumnos utilizan recursos en línea para desarrollar su comprensión y crear soluciones a problemas del mundo real.

HERRAMIENTAS Y ENTORNOS DIGITALES DE ENSEÑANZA

Las WebQuest forman parte de una tendencia más amplia de enfoques pedagógicos innovadores que aprovechan las herramientas y los entornos digitales de enseñanza. Estas herramientas y entornos digitales ofrecen una serie de ventajas a los alumnos, como un mayor compromiso, un aprendizaje personalizado y el acceso a una gama más amplia de recursos. Las WebQuest son un excelente ejemplo del potencial de estos entornos para atraer a los alumnos, especialmente a los jóvenes nativos digitales que ya tienen experiencia en el uso de estas tecnologías.

TRABAJAR CON WEBQUESTS

Para trabajar eficazmente con las WebQuests, es importante familiarizarse primero con el concepto y los recursos disponibles. Las WebQuests pueden diseñarse para una amplia gama de asignaturas y niveles de aprendizaje, y pueden adaptarse a contextos didácticos específicos. Para utilizar con éxito las WebQuests en entornos de aprendizaje no tradicionales, es importante tener acceso a la tecnología necesaria y sentirse cómodo con el uso de recursos digitales.

METODOLOGÍAS PEDAGÓGICAS INNOVADORAS

Para aplicar metodologías pedagógicas innovadoras al trabajar con WebQuests, es importante tener una idea clara de los resultados de aprendizaje que se quieren conseguir, así como de las necesidades de aprendizaje de los alumnos. Las WebQuests pueden utilizarse como parte de una estrategia educativa más amplia y combinarse con los enfoques pedagógicos existentes para crear un entorno de aprendizaje más dinámico y atractivo. También pueden utilizarse metodologías pedagógicas innovadoras para crear herramientas de aprendizaje dinámicas basadas en los retos de la WebQuest, lo que puede mejorar aún más la experiencia de aprendizaje de los alumnos.

Las WebQuests ofrecen una serie de ventajas a los alumnos y constituyen una forma innovadora y atractiva de fomentar el aprendizaje activo y el pensamiento crítico. Al aprovechar las últimas herramientas y entornos pedagógicos digitales, las WebQuests pueden proporcionar a los alumnos una experiencia de aprendizaje personalizada y atractiva, adaptada a sus necesidades individuales. Combinando el uso de las WebQuests con los enfoques pedagógicos existentes, los educadores pueden crear un enfoque más dinámico e innovador del aprendizaje que satisfaga las necesidades de los alumnos de hoy en día.

MÓDULO 2 - CÓMO UTILIZAR EL COMPENDIO GENQUEST DE WEBQUESTS PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIALES PARA EL EMPLEO

EL COMPENDIO GENQUEST WEBQUEST:

El proyecto GenQuest proporciona un Compendio de WebQuests para desarrollar habilidades blandas clave para el empleo - que incluye una gama de 25 desafíos WebQuest que abordarán “los 5 Grandes Dominios”, que fueron identificados en el informe de la OCDE (2019) y apoyarán específicamente a los estudiantes Gen Z para desarrollar sus habilidades blandas bajo los siguientes 5 temas:

- Realización de tareas (motivación de logro, responsabilidad, autocontrol, persistencia)
- Regulación emocional (resistencia al estrés, optimismo, control emocional)
- Colaboración (empatía, confianza, cooperación)
- Apertura de miras (curiosidad, tolerancia, creatividad)
- Compromiso con los demás (sociabilidad, asertividad, energía).

Las WebQuests están diseñadas como experiencias de aprendizaje atractivas e interactivas para las personas que desean desarrollar sus capacidades interpersonales para el empleo.



IMPACTOS DESEADOS DEL COMPENDIO WEBQUEST Y LAS COMPETENCIAS INTERPERSONALES CLAVE ABORDADAS:

El Compendio GenQuest WebQuest está diseñado para ayudar a las personas a desarrollar habilidades sociales que son importantes para el empleo. Estas habilidades incluyen la colaboración, la regulación emocional, el compromiso con los demás, la apertura mental, el rendimiento en las tareas y el bienestar. El impacto deseado del Compendio WebQuest es ayudar a las personas a desarrollar estas habilidades sociales y mejorar su empleabilidad.

CÓMO UTILIZAR EFICAZMENTE EL COMPENDIO WEBQUEST CON LOS USUARIOS DE LOS SERVICIOS:

Para utilizar eficazmente el Compendio de WebQuest con los usuarios del servicio, es importante comprender sus necesidades y objetivos. Las WebQuests pueden utilizarse para ayudar a los usuarios a desarrollar habilidades interpersonales importantes para el empleo. Las WebQuests están diseñadas para ser atractivas e interactivas, lo que las convierte en una gran herramienta para desarrollar habilidades interpersonales. Al utilizar las WebQuests, es importante proporcionar orientación y apoyo a los usuarios del servicio para asegurarse de que son capaces de completar las WebQuests con éxito.

Los recursos WebQuest desarrollados en el marco del proyecto GenQuest pueden utilizarse para apoyar la adquisición de competencias interpersonales clave en los usuarios de los servicios. Las WebQuest están diseñadas para ser atractivas e interactivas, lo que las convierte en una gran herramienta para desarrollar las habilidades interpersonales. Utilizando las WebQuests, los usuarios de los servicios pueden desarrollar habilidades como la colaboración, la regulación emocional, el compromiso con los demás, la apertura mental, el rendimiento en las tareas y el bienestar, todas ellas importantes para el empleo.

NUEVOS ENFOQUES PEDAGÓGICOS

Para utilizar e integrar eficazmente los recursos de las WebQuest en las actividades cotidianas, es importante combinar nuevos enfoques pedagógicos. Mediante el uso de las WebQuests, los proveedores de servicios pueden introducir una experiencia de aprendizaje más atractiva e interactiva que puede ayudar a los usuarios de los servicios a desarrollar las competencias interpersonales que son importantes para el empleo. Es importante proporcionar orientación y apoyo a los usuarios de los servicios cuando utilicen las WebQuests para garantizar que puedan completarlas con éxito.



DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIALES PARA EL EMPLEO:

Los recursos GenQuest WebQuest pueden utilizarse para desarrollar habilidades sociales para el empleo. Utilizando las WebQuest, los proveedores de servicios pueden ayudar a los usuarios a desarrollar habilidades sociales importantes para el empleo. Las WebQuest están diseñadas para ser atractivas e interactivas, lo que las convierte en una gran herramienta para desarrollar habilidades interpersonales. Mediante la orientación y el apoyo a los usuarios de los servicios en el uso de las WebQuests, los proveedores de servicios pueden garantizar que los usuarios de los servicios son capaces de desarrollar las habilidades sociales que necesitan para mejorar su empleabilidad.

MÓDULO 3 - CÓMO DESARROLLAR UNA WEBQUEST

Las WebQuest son una forma atractiva e innovadora de enseñar a los alumnos, en la que utilizan Internet como fuente primaria para recopilar, analizar y sintetizar información. En este módulo, le guiaremos paso a paso en el proceso de creación de una WebQuest y cómo utilizarla en sus programas educativos.

Defina sus objetivos de aprendizaje: El primer paso en el desarrollo de una WebQuest es identificar los objetivos de aprendizaje que desea alcanzar. Defina las habilidades, conocimientos y actitudes específicos que desea que sus alumnos adquieran a través de la WebQuest.

Seleccione un tema: Una vez que haya definido sus objetivos de aprendizaje, seleccione un tema que sea relevante para sus alumnos y que pueda explorarse utilizando recursos en línea. El tema debe ser atractivo e interesante para que los alumnos se mantengan motivados durante toda la WebQuest.

Diseñe la estructura de la WebQuest: La estructura de la WebQuest debe diseñarse para guiar a los alumnos a través del proceso de aprendizaje. La estructura consta de una introducción, una tarea, un proceso, recursos, evaluación y conclusión. La introducción debe proporcionar información general sobre el tema y la tarea. La tarea debe ser estimulante y atractiva para los alumnos. El proceso debe describir los pasos que deben seguir los alumnos para completar la tarea. Los recursos deben proporcionar enlaces a los recursos en línea que los alumnos necesitan para completar la tarea. La evaluación debe incluir una rúbrica para valorar el rendimiento de los alumnos. La conclusión debe resumir los objetivos de aprendizaje y las principales conclusiones.

Desarrolle el contenido de la WebQuest: El contenido debe desarrollarse para apoyar los objetivos de aprendizaje y la estructura de la WebQuest. El contenido debe ser atractivo, interactivo y accesible para los alumnos. Utilice diversos recursos en línea, como vídeos, imágenes, simulaciones interactivas y cuestionarios, para que la WebQuest resulte más interesante y atractiva.

Pruebe y evalúe la WebQuest: Antes de utilizar la WebQuest con sus alumnos, pruébela para asegurarse de que funciona según lo previsto. Evalúe la WebQuest para comprobar si cumple los objetivos de aprendizaje y los resultados de aprendizaje deseados.

Utilice la WebQuest: Después de probar y evaluar la WebQuest, utilícela con sus alumnos en sus programas educativos. Combine la WebQuest con sus enfoques pedagógicos actuales para mejorar la experiencia de aprendizaje de sus alumnos.

Desarrollo profesional continuo: Para garantizar un desarrollo profesional continuo, asista a recursos de formación continua a medida para mejorar sus habilidades de desarrollo de WebQuest. Manténgase al día de las nuevas metodologías para satisfacer las necesidades emergentes del mercado.

En conclusión, desarrollar una WebQuest es una forma innovadora y atractiva de enseñar a los alumnos. La estructura de la WebQuest guía a los alumnos a través del proceso de aprendizaje y los involucra con los recursos en línea. Siga el proceso paso a paso y podrá crear su propia WebQuest para cumplir los objetivos de aprendizaje de sus alumnos.



FASE 3 - MÓDULO 1 - SEGUIMIENTO Y APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO

Recursos educativos abiertos disponibles en el proyecto GenQuest:

- **WebQuest Challenges** – una herramienta educativa innovadora que se centrará en “los 5 grandes ámbitos” mencionados en el estudio de la OCDE;
- **Programa de formación en el servicio** – desarrollado para garantizar que los trabajadores en primera línea del ámbito de la juventud reciban la formación adecuada para aprovechar el potencial de los materiales de la WebQuest GenQuest para desarrollar importantes habilidades sociales para el empleo y para planificar y producir su WebQuest para utilizarla en sus prácticas de trabajo con jóvenes;
- **Manual del alumno** – contiene todo el contenido didáctico necesario.

PÁGINA WEB DE GENQUEST

El sitio web ofrece valiosa información sobre la finalidad, los objetivos y los logros del proyecto, y permite participar en él de varias maneras.

En el sitio web puede obtener más información sobre los antecedentes, la historia y la situación actual del proyecto. También puede leer sobre los objetivos del proyecto y el impacto que pretende tener. El sitio web ofrece información detallada sobre las actividades, eventos e iniciativas del proyecto, y le permite mantenerse al día de las últimas noticias y novedades.

A continuación encontrará un enlace a la página web del proyecto GenQuest:

<http://genquest.eu/#>

DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUO (DPC)

¿Qué es el DPC?

El Desarrollo Profesional Continuo (DPC) es el proceso de mejora continua de los conocimientos, habilidades y experiencia de una persona en su profesión u ocupación. Es un proceso continuo de aprendizaje y desarrollo que ayuda a las personas a mantener y mejorar su competencia profesional a lo largo de su carrera.

El DPC incluye una serie de actividades, como la asistencia a cursos, talleres, conferencias y seminarios, la lectura de revistas y libros profesionales, el aprendizaje en línea, la participación en programas de tutoría o coaching y la colaboración con colegas.

¿Por qué es importante el DPC?

El DPC es un aspecto importante del crecimiento personal y profesional, y desempeña un papel crucial para garantizar que las personas se mantengan al día de los últimos avances y tendencias en su campo.

Desarrollo Profesional Continuo (DPC):

- ayuda a adquirir nuevas competencias y conocimientos
- cumple los requisitos reglamentarios
- mejora las perspectivas laborales
- aporta confianza y autoestima
- amplía la red profesional.

Es importante intentar combinar el programa de formación continua GenQuest con nuestras actividades de DPC en curso. Las actividades del proyecto pueden animar a reflexionar sobre los conocimientos y habilidades adquiridos y aplicarlos en su trabajo. Esto ayudará a cumplir nuestros requisitos de DPC.

Crear un plan de acción de DPC

La creación de un plan de acción de DPC es importante para las personas que desean mantenerse al día de los últimos avances en su campo y mejorar sus competencias y conocimientos profesionales. Mediante el establecimiento de objetivos claros, la identificación de oportunidades de desarrollo y el seguimiento del progreso hacia estos objetivos, las personas pueden asegurarse de que están aprovechando al máximo sus oportunidades de DPC y alcanzando su pleno potencial en sus carreras.

EVALUAR EL DESARROLLO PROFESIONAL

Evaluar el desarrollo profesional y la capacidad de utilizar nuevas metodologías y enfoques pedagógicos es crucial para garantizar el crecimiento y la mejora continuos, mejorar el aprendizaje de los estudiantes, seguir el ritmo de los cambios tecnológicos y de los estilos de aprendizaje, cumplir los requisitos de desarrollo profesional y aumentar la satisfacción laboral.



FUENTES:

Dodge, B. (1995). Algunas reflexiones sobre las WebQuests. Obtenido de http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html

Johnston, L. ¿Qué es el Desarrollo Profesional Continuo (DPC)? Obtenido de <https://career-advice.jobs.ac.uk/career-development/what-is-continuing-professional-development-cpd/>

Kuhlthau, C. C., Maniotes, L. K., & Caspari, A. K. (2012). Diseño de indagación guiada: Un marco para la indagación en su escuela. Santa Barbara, CA: Libraries Unlimited.

March, T., y Ritchie, R. (2014). WebQuests as a way to promote higher-order thinking. Computers & Education, 73, 123-132.

Srinivasacharlu, A. (2019). Desarrollo profesional continuo (DPC) de los educadores de docentes en el siglo 21st . Obtenido de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1245169.pdf>

www.WebQuest.org por Tom March



GENQUEST

Using challenge-based learning to empower young people to develop essential soft skills for employment



AKLUB

backslash



jugend am werk _



Cofinanciado por el programa Europa Creativa de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma. Número de proyecto: 2021-1-PL01-KA220-YOU-000028506