



Actividades de Formación Transnacionales – Lecciones aprendidas y Guías para su replicabilidad



Games Without Barriers

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450
CUP code G95G19000500006

The content of this document represents the views of the authors only and is their sole responsibility; it cannot be considered to reflect the views of the National Agency or the European Commission or any other body of the European Union. The National Agency and the European Commission do not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.

Games Without Barriers
Aprendizaje lúdico en Turismo Accesible para la Formación
Profesional

Hoja de identificación del documento

Contrato No.:	G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 CUP code G95G19000500006
Título complete del proyecto	Game-based learning in initial VET for Accessible Tourism - Aprendizaje lúdico en Turismo Accesible para la Formación Profesional
Título del Documento	Actividades formativas transnacionales – Lecciones aprendidas y Guías para su replicabilidad
En contribución a	Producto Intelectual 5 – Kit, programas e informes de los intercambios breves de estudiantes / acciones pilotos de formación
Nivel de distribución	Público
Fecha de entrega según contrato	31/05/2022
Tipo	Versión Final
Estatus y Versión	Versión 1
Número de Páginas	17
Autor(es)	Roberta Lunghi (Consorzio ITACA), Monica Boni and Gabriele Carli (Wattajob) con la contribución de los representantes de los otros partners
Traductor/a	Chiara Gai (ESHOB)
Responsable del Resultado Intelectual / Tarea	Consorzio Itaca
Resumen	
<p>La realización de las actividades de formación encontró algunos obstáculos a lo largo del proyecto, a los que la asociación encontró soluciones eficaces y rápidas.</p> <p>Como se puede ver en este informe sobre los obstáculos y las soluciones correctivas, la experiencia del proyecto puede convertirse en un estudio de caso útil para ser replicado en otros contextos de formación y para otros temas cubiertos.</p>	
Palabras clave	
Aprendizaje híbrido, juegos, actividades prácticas, actividades de aprendizaje experiencial y tipo juego, proactividad y enfoque de codiseño.	

ÍNDICE

Introducción	3
Obstáculos y soluciones correctivas	5
1. Restricciones de la movilidad	5
2. Bajo contacto directo entre los participantes.....	7
3. Baja participación de los estudiantes en las actividades formativas teóricas en línea	9
4. Tendencia de los formadores en aplicar métodos de enseñanza tradicionales	11
5. La organización de actividades formativas presenciales atractivas y participativas	13
Conclusiones	16

Introducción

Tal y como estaba previsto en el formulario de solicitud del proyecto, 72 estudiantes y 15 profesores de los tres centros participantes en el proyecto han participado en actividades de formación experimentales centradas en el turismo accesible a través de un enfoque innovador basado en juegos y herramientas digitales.

Estas actividades de formación se han organizado en tres "Intercambios de estudiantes de corta duración" y tres "Eventos operativos de formación conjunta del personal" con el fin de poner a prueba los nuevos módulos de formación sobre turismo accesible y la innovadora aplicación web Game y poner en práctica, en particular para los profesores, los conocimientos adquiridos.

Durante estos intercambios transnacionales, la innovadora herramienta de formación (la aplicación web Game) ha sido desarrollada por los socios del proyecto junto con los profesores y estudiantes seleccionados.

Los objetivos previstos de las actividades de formación se han alcanzado eficazmente, en particular los estudiantes:

- aumentaron su compromiso e impulsó su participación en las actividades de formación
- aumentaron su concienciación y conocimientos sobre la inclusión social y la accesibilidad para todos, incluidas las personas con discapacidades y/u otras con necesidades de acceso específicas;
- han adquirido nuevos conocimientos, habilidades y competencias en materia de turismo accesible

Además, los profesores tuvieron la oportunidad de:

- experimentar enfoques y herramientas de edutainment en la formación, integrando el aprendizaje basado en el juego y la experiencia en las prácticas docentes y utilizando los nuevos medios y las tecnologías digitales de forma creativa y colaborativa;
- mejorar sus conocimientos sobre el turismo accesible y aumentar su experiencia y habilidades en el uso de enfoques de aprendizaje basados en juegos y herramientas de formación digital.



Los enfoques de "aprendizaje basado en el juego" y "gamificación" se han combinado con el método de aprender haciendo y el aprendizaje experiencial, según el cual el aprendizaje no debe ser sólo teórico, sino más bien activo y práctico, para crear una experiencia de aprendizaje realmente inmersiva, atractiva y con resultados duraderos.

Debido al contexto de la pandemia Covid-19, la realización de las actividades de formación se encontró con algunos obstáculos durante la vida del proyecto, a los que la asociación encontró soluciones eficaces y rápidas. Como se desprende del informe sobre los obstáculos y las soluciones correctivas que se exponen a continuación, la experiencia del proyecto puede convertirse en un estudio de caso útil para ser reproducido en otros contextos de formación y para otros temas tratados.



Obstáculos y soluciones correctivas

1. Restricciones de la movilidad	
<p>El obstáculo</p>	<p>Debido a los problemas para viajar al extranjero a raíz de la pandemia de Covid-19, los tres "Intercambios de Estudiantes de Corta Duración" y los tres "Eventos Operativos de Formación Conjunta del Personal" no se han llevado a cabo de forma presencial en los tres países (Asís en Italia, Satu Mare en Rumanía y Barcelona en España), como se había previsto inicialmente.</p> <p>Como se ha dicho en muchos análisis desarrollados a lo largo de esta época de pandemia, esta situación imprevisible de movilidad restringida resultó ser un obstáculo, pero al mismo tiempo una oportunidad.</p> <p>Convertirla en una verdadera y poderosa oportunidad ha sido, por tanto, el enfoque que nuestra asociación ha trabajado para aprovechar tanto para los profesores, como para los estudiantes.</p>
<p>Cambios en los ajustes</p>	<p>Todos los actos presenciales, excepto el último previsto inicialmente, se celebraron en línea, como actividades sincrónicas de formación e intercambio de estudiantes. Gracias al uso de una herramienta de conferencia en línea (Zoom), todos los participantes pudieron reunirse, intercambiar y cooperar.</p> <p>Además de las presentaciones tradicionales en PPT, se pidió a los profesores, formadores, estudiantes y representantes de los socios del proyecto que enriquecieran su formación con algunas actividades prácticas -cuestionarios, pruebas, trabajos en grupo, realización de vídeos, etc.- utilizando herramientas y plataformas interactivas y, en la medida de lo posible, basadas en el juego, de acuerdo con el enfoque de edutainment promovido en el proyecto.</p>

	<p>Herramientas como Mentimeter.com resultaron especialmente eficaces para ayudar a los participantes a "estar en la misma página", mejorando y reforzando la alineación, la cooperación y el codiseño.</p>
<p>La lección aprendida</p>	<p>La realización en línea de las actividades de formación permitió a los profesores y formadores aumentar las prácticas pedagógicas innovadoras y utilizar los nuevos medios y las tecnologías digitales de forma creativa y colaborativa.</p> <p>El <i>Conjunto de herramientas para la planificación y realización de actividades de formación</i>, elaborado por Wattajob en colaboración con los demás socios "técnicos", representó sin duda una herramienta útil para proporcionar a los profesores de los estudiantes de nivel inicial de hostelería y restauración sugerencias para la planificación y realización de las actividades previstas relacionadas con el turismo accesible, siguiendo un enfoque de "edutainment". Este documento contiene recomendaciones sobre cómo hacer que el aprendizaje sea atractivo y emocionante para los estudiantes, añadiendo a la impartición de clases más tradicionales (que tendrán que reducirse en la medida de lo posible) actividades de aprendizaje experiencial y actividades tipo juego, como simulaciones, juegos de rol, juegos basados en la localización, etc. El documento contiene sugerencias para realizar actividades de enseñanza tanto presencial como a distancia. Las nuevas herramientas de enseñanza permiten una mayor implicación y participación de los alumnos.</p> <p>Como han señalado recientemente Liat Eyal y Einat Gil en el artículo "Hybrid learning spaces - a three-fold evolving perspective"¹, el aprendizaje híbrido se ha convertido en una palabra de moda durante la</p>

¹ https://www.researchgate.net/publication/353547179_Hybrid_learning_spaces_-_a_three-fold_evolving_perspective

	<p>pandemia de Covid-19. El término es utilizado por los departamentos de educación, las instituciones de enseñanza superior y cualquiera que desee presentar un servicio o producto educativo innovador y actualizado a un público amplio. Aunque el uso generalizado del término comenzó antes de la crisis de Covid-19, la hibridez se ha convertido en la necesidad del momento durante la pandemia. De hecho, a veces existe la impresión de que todo lo que no es híbrido es anticuado e irrelevante.</p>
<p>La replicabilidad en otros contextos formativos y para otros temas tratados</p>	<p>Hoy en día es necesario considerar las restricciones de desplazamiento como problemas imprevistos que podrían impedir la realización de actividades de formación presencial. Los profesores de los centros educativos y los formadores de EFP deberían adquirir más competencias en el uso de herramientas digitales e interactivas para llevar a cabo actividades de formación en línea atractivas y motivadoras.</p> <p>La replicabilidad en otros contextos de formación podría llevarse a cabo produciendo kits de herramientas, como el producido en este proyecto, con el fin de proporcionar a los profesores y formadores sugerencias para llevar a cabo actividades de aprendizaje experiencial y tipo juego.</p>

2. Bajo contacto directo entre los participantes

<p>El obstáculo</p>	<p>La organización en línea de los eventos de formación redujo la posibilidad de contacto directo entre los participantes de los tres países, lo que limitó en parte la interrelación con los estudiantes extranjeros y afectó a las evaluaciones generales de los estudiantes sobre las experiencias de formación.</p>
----------------------------	---

<p>Cambios en los ajustes</p>	<p>Durante las actividades online, para estimular los contactos entre los alumnos de un mismo centro, al menos, se dividieron en diferentes grupos y realizaron actividades prácticas para profundizar en los temas.</p> <p>Durante las actividades offline, los trabajos en grupo, las evaluaciones prácticas y la realización de vídeos se consideraron herramientas atractivas y útiles para aprender y conocerse mejor.</p> <p>Para que los alumnos y los profesores tengan la oportunidad de conocerse, se ha planificado un evento presencial adicional en Italia, también gracias a la relajación de las restricciones de viaje.</p>
<p>La lección aprendida</p>	<p>Aunque las actividades de formación se realizaron online, los alumnos tuvieron la oportunidad de conocer a otros estudiantes y profesores de países extranjeros, mejorando también su nivel de inglés.</p> <p>Las actividades de formación online e híbrida fueron seguidas por los alumnos con interés y atención, y se consideraron atractivas y motivadoras.</p> <p>Sin embargo, las clases online han sido más productivas durante el segundo y tercer intercambio, cuando los alumnos asistieron a las actividades todos juntos desde sus propios colegios y no desde sus casas. Esto permitió una mayor interacción entre los alumnos y entre éstos y los profesores, aunque limitada a los del mismo centro, y, en consecuencia, una mayor implicación en las actividades de formación.</p> <p>Por otra parte, las clases totalmente online resultaron muy eficaces en cuanto a la proactividad y la participación activa de los alumnos (muchos de ellos levantaron la mano, pidieron la palabra y realizaron interesantes aportaciones).</p>

<p>La replicabilidad en otros contextos formativos y para otros temas tratados</p>	<p>Aunque los eventos presenciales siempre tienen un valor innegable en términos de contacto directo con personas diferentes y nuevas culturas, las actividades de formación online e híbridas deberían implementarse para fortalecer las relaciones entre formadores y alumnos. Gracias a su bajo coste y a la facilidad de organización, estas oportunidades de sincronización y alineación pueden representar momentos importantes para construir y reforzar la cooperación entre todas las partes interesadas del proyecto.</p> <p>Nuestra recomendación es organizar actividades de formación que combinen herramientas prácticas tanto tradicionales como creativas. La organización de grupos de trabajo en línea representa una forma eficaz de animar a los alumnos a colaborar con otras personas y a mejorar la comunicación en inglés. En cambio, las actividades fuera de línea podrían utilizarse para reforzar la capacidad de los alumnos, las amistades, las habilidades de cooperación y el trabajo en equipo.</p>
<p>3. Baja participación de los estudiantes en las actividades formativas teóricas en línea</p>	
<p>El obstáculo</p>	<p>La organización en línea de los eventos de formación y las dificultades lingüísticas han limitado la implicación y la participación de todos los estudiantes durante las actividades de formación teórica.</p>
<p>Cambios en los ajustes</p>	<p>Para potenciar la implicación de los alumnos, los actos de formación se organizaron buscando un buen equilibrio entre las actividades teóricas y las prácticas, la adecuación de los materiales didácticos de apoyo y la aportación de expertos y testimonios externos que permitieran integrar los aspectos teóricos con los más prácticos y operativos.</p> <p>A raíz de los comentarios del primer intercambio de estudiantes, que pedían un mayor compromiso, se</p>

	<p>decidió organizar actividades prácticas adicionales. Por ejemplo, los socios decidieron implicar a los estudiantes durante el segundo intercambio en la producción de vídeos cortos con el apoyo de sus profesores en los que representarían lo que habían aprendido durante las clases teóricas y las actividades de formación. Durante el tercer intercambio, la actividad práctica consistió en realizar evaluaciones de accesibilidad en algunas instalaciones turísticas locales (hoteles, restaurantes, agencias de viajes y salas de conferencias).</p> <p>La mayor implicación de los estudiantes tuvo lugar durante las actividades de codiseño y prueba de la aplicación web. Esta herramienta basada en el juego ha sido desarrollada por Wattajob junto con los estudiantes y profesores durante las actividades de formación, partiendo de un enfoque inmersivo y de aprendizaje mediante la práctica para aumentar su compromiso y estimular su participación.</p>
<p>La lección aprendida</p>	<p>La elección de escuchar las opiniones de los alumnos y la decisión de añadir nuevas actividades prácticas resultó ser una solución ganadora.</p> <p>Los alumnos se esforzaron mucho en las actividades prácticas y se divertieron y, al mismo tiempo, profundizaron en lo aprendido durante las clases teóricas, poniéndose en la piel de personas con discapacidad y/o con otras necesidades específicas de acceso.</p> <p>El aprendizaje experimental y activo ha sido el punto clave del éxito del proyecto. El enfoque de codiseño de la aplicación web ha permitido a los alumnos actuar al mismo tiempo como lectores y escritores de la historia. Aprendieron tomando decisiones, en un enfoque digital basado en el juego, el aprendizaje por la acción y la inmersión.</p>

<p>La replicabilidad en otros contextos formativos y para otros temas tratados</p>	<p>La dificultad de implicar a los alumnos jóvenes en las actividades de formación podría resolverse escuchando sus sugerencias y poniendo en práctica un mayor número de actividades creativas.</p> <p>Según nuestra experiencia, las actividades en línea pueden llegar a ser tan eficaces y atractivas como las físicas mediante un uso adecuado de los entornos de aprendizaje digitales, lo que permite la colaboración y la comunicación de los alumnos. Para ello es necesario que los profesores y los formadores que diseñan e imparten las sesiones de formación tengan un cierto grado de conocimientos digitales.</p> <p>Por supuesto, la organización de algunos ejercicios manuales y concretos que prevean la interacción y la colaboración es más eficaz en un lugar físico. Una buena combinación de actividades tanto digitales como presenciales puede construir un sólido éxito para las experiencias de aprendizaje.</p>
<p>4. Tendencia de los formadores en aplicar métodos de enseñanza tradicionales</p>	
<p>El obstáculo</p>	<p>A pesar de que la pandemia de Covid-19 ha impulsado la introducción de la formación en línea tanto en términos de plataformas (Google classroom, Microsoft Teams, etc.) como de herramientas de brainstorming en línea (Mentimeter, Kaoot, etc.), todavía muchos profesores y formadores siguen siendo fieles a las antiguas metodologías de formación. Además, a menudo es muy difícil para algunos formadores hablar con fluidez y expresarse a través de las clases en línea.</p> <p>Esto es especialmente visible en los países con una media de edad más alta de los profesores, pero no necesariamente. Lo que ha revelado la pandemia es una</p>

	<p>fuerte polarización de los profesores: desde los hipertecnológicos hasta los anticuados.</p>
<p>Cambios en los ajustes</p>	<p>Para implicar mejor a los profesores en el entorno de aprendizaje híbrido, potenciamos un "enfoque de codiseño" que les ayudara a sentirse más cómodos con los contenidos y las actividades del proyecto. Este enfoque de diseño ascendente ayudó a nuestra asociación a tener en cuenta todas las valiosas contribuciones.</p> <p>Además, nos beneficiamos de los recursos compartidos en la nube (Google Drive) y de las herramientas de codiseño (Mentimeter), donde los profesores participantes pudieron intercambiar, visualizar y cooperar.</p>
<p>La lección aprendida</p>	<p>Antes de la pandemia, existía la idea generalizada de que la tecnología revolucionaría el campo de la educación. Se creía comúnmente que la tecnología alteraría la forma de instruir de los profesores, pero en realidad, no todos los profesores están ahora igualmente entusiasmados con el uso de la tecnología como parte de su instrucción. Algunos profesores pueden estar más abiertos a incorporar soluciones digitales, mientras que otros presentan mayores niveles de resistencia a la integración de la tecnología. La pandemia del coronavirus (COVID-19) mostró una mala integración de la tecnología, que ha provocado una pérdida de aprendizaje generalizada.</p> <p>El primer paso, y el más "fácil", es la introducción de la tecnología a los profesores. Un problema común que surge en esta etapa es que algunos profesores no entienden cómo utilizar la tecnología de forma eficaz, y se muestran escépticos ante sus posibles beneficios en el ámbito educativo. Para resolver este problema, la formación digital es esencial: hay que incentivar a los</p>

	<p>profesores en el uso de herramientas y habilidades en su práctica diaria, y guiarlos para que entiendan cuándo, dónde y cómo pueden ser efectivas las nuevas metodologías de formación.</p>
<p>La replicabilidad en otros contextos formativos y para otros temas tratados</p>	<p>Creemos que estos enfoques participativos y de codiseño podrían reproducirse plenamente en contextos similares, ya que han demostrado ser muy eficaces para lograr un mayor compromiso y participación de los profesores.</p> <p>Según nuestra experiencia, los factores clave del éxito son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buenas habilidades digitales de todos los participantes involucrados. - Uso de herramientas digitales de fácil manejo (por ejemplo, Mentimeter, Mural). - Dominio de la lengua común hablada (principalmente el inglés). - Directrices y reglas claras y compartidas que se utilicen durante el proyecto. <p>Por último, pero no por ello menos importante, un alto grado de empatía y apertura mental para ayudar a los profesores a aprovechar todas las oportunidades de los espacios de aprendizaje híbridos es, sin duda, el verdadero factor X.</p>
<p>5. La organización de actividades formativas presenciales atractivas y participativas</p>	
<p>El obstáculo</p>	<p>Como ya se ha mencionado, las restricciones de los viajes resultaron ser un obstáculo para que estudiantes, profesores y socios se reunieran y trabajaran juntos en persona, pero al mismo tiempo ha sido una oportunidad para que aumentaran las prácticas docentes innovadoras y para que utilizaran los nuevos medios y las tecnologías digitales de forma creativa y colaborativa.</p>

	<p>No obstante, los estudiantes, los profesores y los socios consideraron que era esencial organizar un evento de formación conjunta en presencia para reforzar su experiencia profesional y personal. Sin embargo, la organización de un evento de formación presencial siempre se enfrenta a dificultades en cuanto a la implicación y el compromiso de los diferentes destinatarios de los participantes. El reto consistía tanto en encontrar la mejor manera de implicar a estudiantes que no se conocían como en organizar actividades atractivas para poner a prueba y reforzar las competencias de accesibilidad adquiridas durante las actividades de formación híbrida anteriores.</p>
<p>Cambios en los ajustes</p>	<p>El "Cuarto intercambio de estudiantes de corta duración" y el "Cuarto evento de formación conjunta del personal operativo" se han organizado en Italia como un evento de formación adicional en presencia para permitir que los estudiantes, los profesores y los representantes de los socios se conozcan y trabajen juntos en persona.</p> <p>Este evento tenía como objetivo permitir a los estudiantes poner a prueba y aplicar las competencias turísticas accesibles ya adquiridas durante las actividades de formación híbrida anteriores. Se han diseñado ejercicios para romper el hielo, juegos de equipo y competiciones de grupo para involucrar mejor a los estudiantes durante la formación.</p> <p>Para los profesores, se organizó un encuentro con el Ayuntamiento de Asís para que conocieran concretamente los problemas de accesibilidad en una ciudad histórica.</p> <p>Además de las actividades de formación, todos los participantes se reunieron con un operador turístico que promueve el turismo accesible para todos y visitaron</p>

	<p>una exposición temporal diseñada también para personas ciegas con el fin de vivir y conocer personalmente dos experiencias accesibles diferentes.</p>
<p>La lección aprendida</p>	<p>La organización del 4º evento conjunto en presencia ha sido muy apreciada por todos los participantes.</p> <p>Los alumnos tuvieron la oportunidad de conocerse y colaborar en actividades prácticas que pusieron a prueba sus nuevas competencias adquiridas durante la formación híbrida de los meses anteriores. En particular, el concurso de cocina, denominado ¡Cocinemos para todos! se centró en la creación de platos que respondieran a diferentes requisitos dietéticos, mientras que el juego de la caza de barreras ha permitido a los estudiantes, divididos en equipos, descubrir y documentar (mediante fotos y descripciones) las barreras arquitectónicas y las estructuras/presidios facilitadores del centro histórico de Asís (Italia).</p> <p>Además de las actividades mencionadas, todos los participantes disfrutaron de la visita a la exposición temporal que aborda el tema de la accesibilidad del arte contemporáneo para un público con discapacidad visual. Esta visita permitió a los participantes vivir una experiencia sensorial muy envolvente, poniéndose en la piel de las personas con discapacidad visual y comprendiendo sus sentimientos.</p> <p>La actividad más apreciada ha sido la participación de otros alumnos de la escuela italiana, algunos con discapacidad, que habían preparado un almuerzo para todos los participantes. Representó un excelente ejemplo de inclusión e integración escolar entre todos los alumnos del centro, incluidos los que tienen algunas dificultades.</p>

	<p>La organización de actividades atractivas basadas en juegos y/o experiencias directas, como las experimentadas durante el evento y enumeradas anteriormente, resultaron exitosas y eficaces para alcanzar los objetivos de la formación, confirmando las hipótesis iniciales del proyecto. La posibilidad de llevarlas a cabo de forma presencial y no a distancia constituyó un valor añadido adicional.</p>
<p>La replicabilidad en otros contextos formativos y para otros temas tratados</p>	<p>Experimentar actividades basadas en el juego y el edutainment de forma presencial y en colaboración enriquece los conocimientos y las competencias de los participantes. Estos enfoques representan una de las mejores formas de implementar actividades de formación exitosas y atractivas tanto para los formadores como para los alumnos. La combinación de actividades de participación, competencia positiva, experiencias de inmersión y retos personales puede reproducirse en otros contextos de formación y para otros temas cubiertos para hacer que el aprendizaje sea más atractivo, emocionante y útil en términos de crecimiento profesional y personal.</p>

Conclusiones

Tener que organizar y gestionar los intercambios de profesores y alumnos durante una pandemia ha sido un asunto duro y desafiante. Nuestra asociación se enfrentó a ese reto con entusiasmo, energía y profesionalidad, tratando de ofrecer siempre la mejor solución posible.

Conseguimos comprometer, capacitar e implicar a profesores, formadores y estudiantes, y estamos seguros de que las lecciones aprendidas pueden ser de gran valor para todas las partes interesadas. Tenemos por delante contextos complejos y siempre cambiantes, tanto en el ámbito educativo como en el laboral, que requerirán flexibilidad, agilidad y una gran capacidad de empatía para la mayoría de nosotros.

Los Juegos sin Barreras resultaron ser una excelente oportunidad para desarrollar un plan de estudios e introducir métodos de formación sobre accesibilidad en la EFP



de hostelería y restauración y, debido a la pandemia de Covid-19, ponernos a prueba en condiciones difíciles.

