

EVALUACIÓN DEL IMPACTO Y RECOMENDACIONES FINALES

Output 7

JOB LABYRINTH - Fostering youth inclusive education and transition to work through game-based approaches integrating active employment and web-based guidance in Europe

2018

Índice

Introducción ***2***

1. Evaluación del Impacto ..... *¡Error! Marcador no definido.*

1.1 Usuarios/as registrados en el juego JobLab ..... *¡Error! Marcador no definido.*

1.2 Cuestionario para los/as estudiantes ***5***

1.2.1 Italy – Federazione CNOS-FAP 6

1.2.2 Spain - Federación de Plataformas Sociales Pinardi 6

1.2.3 Hunagary - SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium 7

1.2.4 Resultados del testeo ..... **¡Error! Marcador no definido.**

1.3 Cuestionario para los/as operarios/as ***10***

2. Recomendaciones finales ..... *¡Error! Marcador no definido.*

1. Herramientas digitales ..... ¡Error! Marcador no definido.

2. Trabajo en red y cooperación ..... ¡Error! Marcador no definido.

3. Formador ..... ¡Error! Marcador no definido.

4. Communicación **14**

Introducción

El Proyecto Job Labyrinth parte del supuesto de que hay una conexión directa entre el Desempleo, la Pobreza y la Exclusión Social y tiene como base un análisis profundo a nivel Europeo y Nacional que ha permitido revelar como Italia, España, Hungría y Eslovaquia puntúan entre los países con tasas de desempleo de larga duración más altas y persistentes.

El Proyecto ha involucrado a socios clave de distintos sectores con especializaciones en áreas complementarias, incluyendo actores de administraciones públicas regionales, actores del sector educativo de 3 contextos distintos, proveedores de asistencia a responsables políticos de Políticas Activas de Empleo (PAEs), y expertos de orientación, servicios electrónicos y entornos de aprendizaje con una metodología de juego.

Se construyó un marco general integrando de PAEs, Oficinas Públicas de Empleo y servicios de orientación online en distintos contextos como aspectos clave para facilitar el acceso, la participación y el desempeño de jóvenes en situación de vulnerabilidad en sistemas inclusivos de educación y formación, y para facilitar su transición hacia el trabajo y su activación como demandantes de empleo.

Además, Job Labyrinth permitió que el potencial de la gamificación aumentase el atractivo de servicios integrales y promover la participación de jóvenes como estudiantes/aprendices y demandantes de empleo activos, apoyando una estrategia multidimensional dirigida a desarrollar soluciones digitales centradas en el aprendiz y con metodologías de gamificación (El juego JOB LABYRINTH) para concienciar a los y las jóvenes respecto a las medidas de las PAEs, atraer y activar particularmente a jóvenes que no estudian ni trabajo y jóvenes en situación de vulnerabilidad.

El informe incluye una presentación de los resultados alcanzados por el proyecto: *JOB LABYRINTH - Fostering youth inclusive education and transition to work through game-based approaches integrating active employment and web-based guidance in Europe.*
Se divide en dos partes: evaluación del impacto (§ 1) y recomendaciones finales (§ 2).
La primera parte explica, a través de información que ha sido monitorizada, la mejora que se ha producido en la eficiencia y efectividad de los servicios interconectados y en el valor añadido que suponen los servicios digitales y herramientas web de orientación difundidas sobre la eficacia de los servicios prestados. Así que se estima que la evaluación de la calidad de los logros alcanzados a través del enfoque de gamificación incorporados a las iniciativas y servicios de las Políticas Activas de Empleo se podrá medir en términos de la mejora de su capacidad para interceptar jóvenes vulnerables y para guiar y facilitar su participación significativa para construir su propio camino profesional.

La segunda parte aborda las recomendaciones finales, que están principalmente dirigidas a agentes clave encargados de las políticas (a nivel Europeo, regional, cuerpos nacionales y a distintas redes), para así poder sensibilizar respecto a la relevancia e impacto de la propuesta de enfoque integrada dirigido a las PAEs y respecto a la efectividad de las herramientas provistas para interceptar a jóvenes vulnerables y para facilitar su inclusión social y empleo activo.

Para poder lograr los objetivos del proyecto se ha monitorizado la información de los/as usuarios/as registrados en la plataforma online de juego de Job Labyrinth. Se registró y recogió información acerca del número, edad y nacionalidad de los/as jugadores/as. De esta forma, es posible tener una inmediata y segura respuesta respecto a la amplitud de la diseminación en Europa del juego, el cual está online gratuitamente disponible desde su desarrollo (http://joblab.cnos-fap.it/).
Asimismo, se realizó una monitorización interna que involucró a los socios del proyecto. De hecho, fueron estos los que organizaron sesiones de testeo del juego, involucrando a jóvenes: esto se llevó

a cabo principalmente entre los meses de mayo y julio del 2018 y se pudo testear el juego a distintos perfiles en contextos controlados y supervisados por educadores/as.

A los/as jóvenes estudiantes se les pasó dos cuestionarios online que permitieron medir el impacto del juego y la información vinculada al mismo en los/as jóvenes usuarios/as.
Además, los/as operarios/as y educadores/as de cada entidad que participaron se les permitió expresar su opinión respecto al juego y, de forma general, respecto a las herramientas digitales de orientación para la orientación académica y formativa.

La siguiente tabla presenta un resumen de los principales números alcanzados en la fase de testeo.

País	Estudiantes	Educadores/as
Italia	54	5
España	96	7
Hungría	178	9
Eslovaquia	-	5
Total	**328**	**26**

Tabla 1 – Número de estudiantes y formadores/as

1. Evaluación del Impacto

1.1 Usuarios/as registrados en el juego JobLab

De mayo del 2017 hasta septiembre del 2018 se monitorizó el registro de jugadores/as en el juego online Job Labyrinth.
Los/as usuarios/as registrados incluyen a jóvenes que participaron en las sesiones de la fase de testeo organizadas por los socios y aquellos que de forma independiente llegaron a conocer del juego y lo probaron a través de otros medios de información. Añadiendo a estos/as usuarios/as el número de jóvenes jugadores/as participantes incrementó significativamente en distintos países europeos, como se puede ver en la tabla y el mapa inferiores.

País	Usuarios/as	Edad media
Albania	1	18
Croacia	2	31
Hungaría	485	18
Italia	868	29
Luxemburgo	1	47
Mónaco	1	23
Polonia	3	48
Rumanía	2	26
Eslovaquia	37	32
España	95	25
Total	**1.498**	**25**

Tabla 2 – Países y edades de los/as usuarios/as



Figura 1 – Mapa de usuarios/as

1.2 Los cuestionarios de los/as estudiantes

Las personas jóvenes que participaron en los testeos tuvieron que responder a dos cuestionarios, que fueron validados y compartidos con los socios.

El cuestionario se construyó siguiendo una secuencia temporal: de hecho, tenían que completar el cuestionario antes y después de haber jugado al juego. Cada usuario/a tenía que evaluar en qué medida estaba de acuerdo con la afirmación que se le presentaba que trataba sobre los contenidos del juego. Como escala de medida se usó números (del 1 al 4) que se correspondían con: en desacuerdo (1), parcialmente en desacuerdo (2), de acuerdo (3), muy de acuerdo (4).

La primera vez que se pasaba el cuestionario era para evaluar cuánto creían los/as usuarios/as saber acerca de los temas tratados en el juego. El mismo cuestionario era después completado tras jugar al juego: así que, comparando las distintas respuestas "antes y después" se pudo evaluar el aumento en el conocimiento y la efectividad del juego.

El cuestionario permitía realizar una autoevaluación respecto a cuánto creía una persona saber acerca de la temática abordada por el juego y cuánto creía haber aprendido tras haberlo jugado.

n.		1/en desacuerdo	2/parcialmente en desacuerdo	3/de acuerdo	4/muy de acuerdo
1.	Conozco sobre las oficinas de empleo locales				
2.	Conozco sobre el Programa de Garantía Juvenil y sus principales acciones				
3.	Conozco mi tipo de personalidad				
4.	Me siento capaz de buscar trabajo				
5.	Sé a quién pedir información y orientación profesional				
6.	Sé cómo comportarme durante una entrevista de trabajo				
7.	Sé cómo escribir un CV exitoso				
8.	Conozco sobre este tipo de oportunidades:				
	a. Evaluaciones de competencias				
	b. Oportunidades de Formación Profesional Formal				
	c. Formaciones como aprendiz				
	d. Formaciones				
	e. Oportunidades de trabajo				

Propusimos dos tipos de afirmaciones:

- De la 1 a la 7, son afirmaciones que abordan asuntos que son explicados en el juego;
- La octava oración, dividida en 5 temas adicionales, enumera cinco servicios que son característicos del tipo de actividades que ejecutan los socios y son ampliados en el juego.

Para algunos países fue posible monitorizar y recoger datos respecto al tipo, número y edad de los/as jugadores/as gracias a la fase de testeo llevada a cabo por orientadores/as, educadores/as y operarios/as.

1.2.1 Italia – Federazione CNOS-FAP

En Italia el testeo se ejecutó en 4 centros de FP del socio CNOS-FAP. El número de estudiantes que participó en el testeo fueron 54, 18 de los cuales no tenían nacionalidad italiana.
Algunas de las nacionalidades eran: Macedonia, Albania, Marruecos.

	Number		Rango de edad	Edad Media
	Italianos/as	Extranjeros/as		
Agenzia Piemonte Lavoro	5	-	18-23	20,2
CFP Alessandria	2	3	-	-
CFP Perugia	7	3	16-18	17
CFP Roma	15	5	13-15	14
CFP Catania	7	7	16-20	18
Total	**36**	**18**		

1.2.2 España - Federación de Plataformas Sociales Pinardi

Los/as jóvenes jugaron al juego en dos fases de testeo que tuvieron lugar en el mes de julio del 2018. Hubo un total de 96 jugadores/as, de los cuales el 25.26% eran migrantes (24).

Nationalidad	Número	Rango de edad	Edad Media
Extranjeros/as	24	18-25	21,5
Españoles/as	72		
Total	96		

En la siguiente tabla aparecen las nacionalidades de los extranjeros que jugaron al juego.

Nationalidades	Números
Afgana	3
Colombiana	3
Dominicana	3
Ecuatoriana	3
Hondureña	1
Marroquí	6
Peruana	1
Rusa	1
Rusa y Española	1
Siria	1
Venezolana	1
Total	**24**

1.2.3 Hungría - SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium

Számalk organizó una fase de testeo en el que involucró a jóvenes estudiantes en situación de vulnerabilidad y de contextos socioeconómicos desfavorables.

Nationalidad	Número	Rango de Edad	Edad Media
Húngara	178	15-19	17

1.2.4 Resultados de los testeos

Los datos respecto a los resultados han sido normalizados. En total, el número de jóvenes que han respondido a los cuestionarios fueron 328. Sin embargo, de cara a analizar los resultados algunas de las respuestas fueron quitada debido a: errores en la recopilación, fallos al completar los cuestionarios y, en particular, teniendo en cuenta cuántos estudiantes completaron el juego antes de responder al segundo cuestionario. Teniendo en cuenta estos límites, las respuestas que se muestran a continuación son de 189 en el primer grupo, mientras que en el segundo grupo hay variables, por razones que se explicarán.

De media, en todas las preguntas puede observarse una mejora en los niveles de acuerdo con las afirmaciones propuestas. El símbolo t_0 se corresponde al primer cuestionario, mientras t_1 que coincide con el segundo.

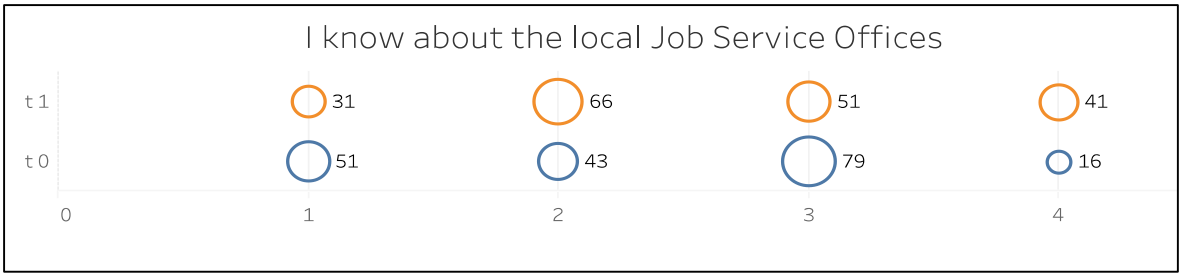


Figura 2 – Oficinas de empleo locales (n. 1)

Las respuestas negativas (1) disminuyeron significativamente, mientras que las positivas (4) incrementaron de 16 a 14.

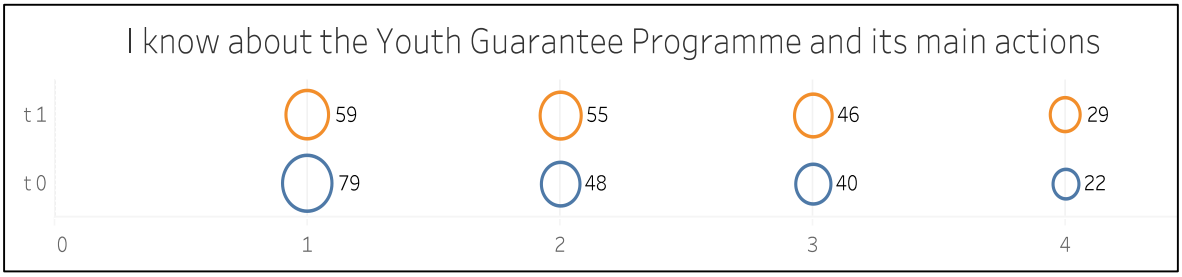


Figura 3 – Garantía Juvenil (n. 2)

Las respuestas negativas (1) disminuyeron, mientras de forma general el grado de satisfacción aumentó.

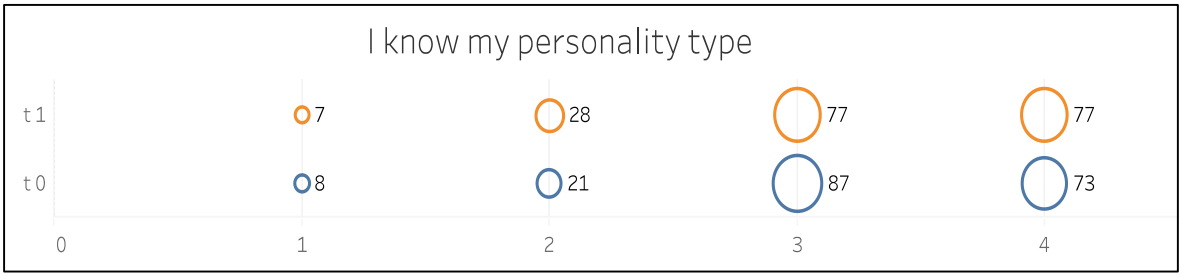


Figura 4 – Tipo de personalidad (n. 3)

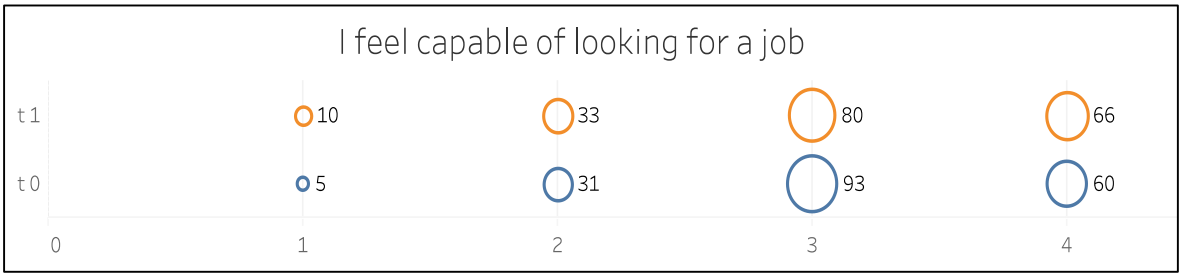


Figura 5 – Buscar un empleo (n. 4)

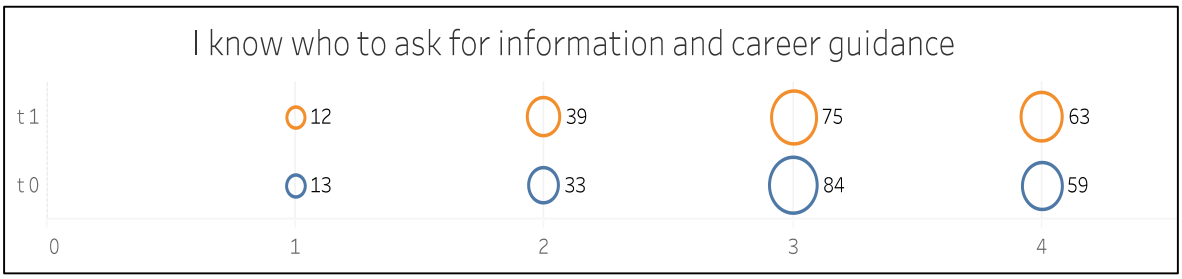


Figura 6 – Orientación Profesional (n. 5)

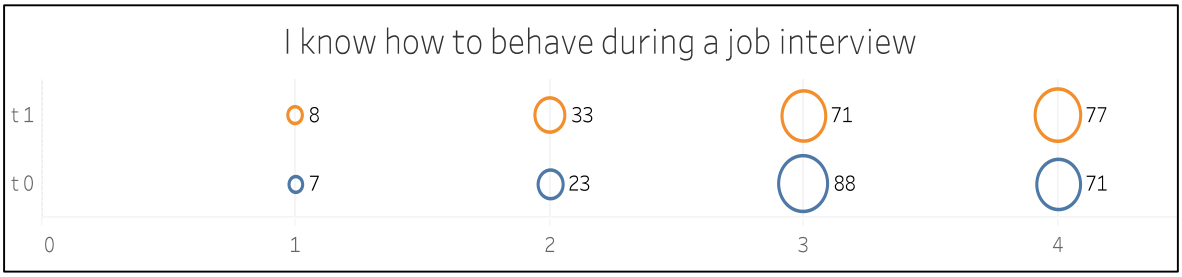


Figura 7 – Entrevista laboral (n. 6)

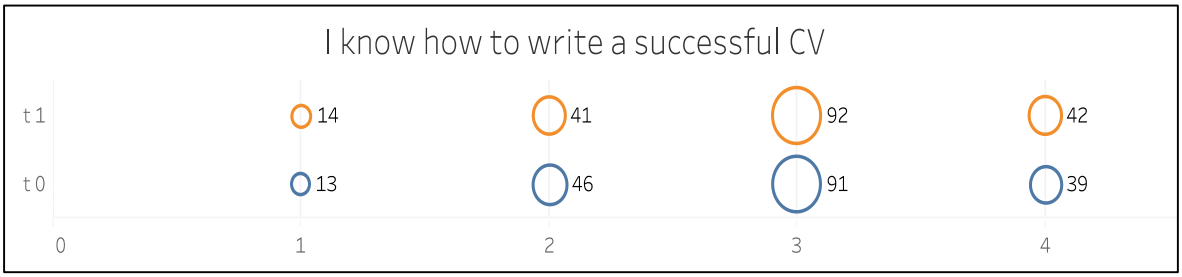


Figure 8 – CV exitoso (n. 7)

Se pudo detectar una ligera mejora en el nivel de acuerdo en las afirmaciones relacionadas con los servicios (afirmación n. 8).

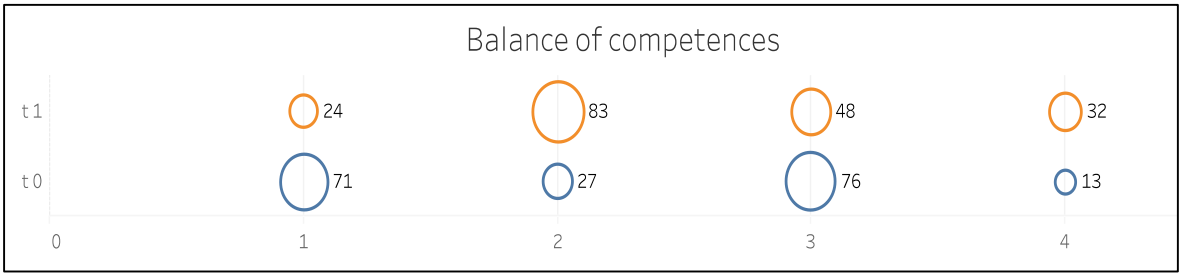


Figura 9 - Evaluaciones de competencias (n. 8a)

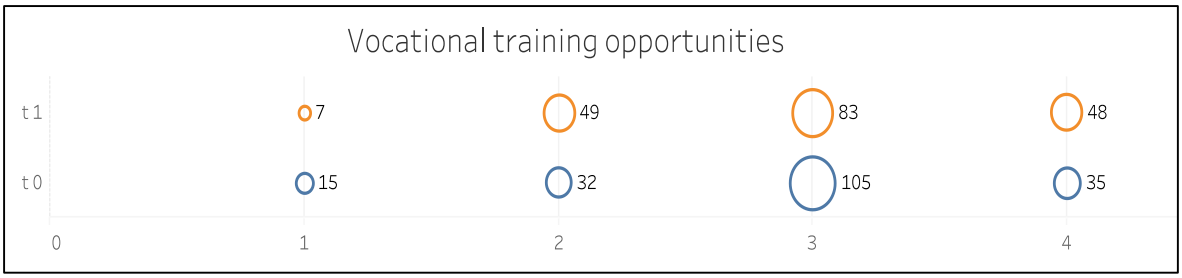


Figura 10 – Oportunidades de Formación Profesional Formal (n. 8b)

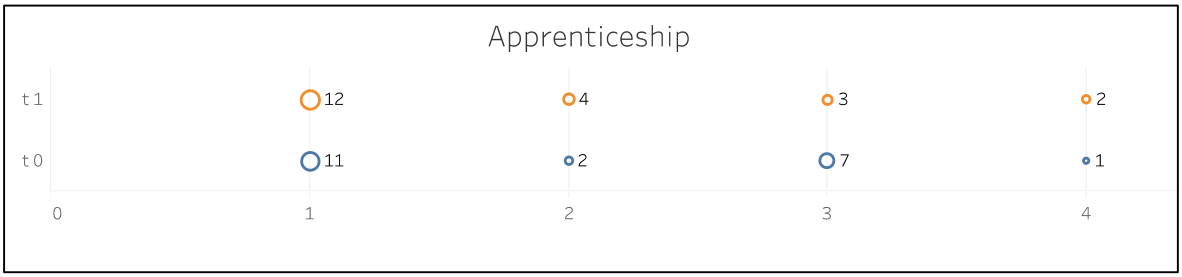


Figure 11 – Formaciones como aprendiz (n. 8c)

Las respuestas en el tema de las “formaciones como aprendiz” son muy bajas debido a los distintos contextos nacionales en los que se llevó a cabo el testeo. En concreto, en Hungría no hay distinción entre Formaciones como aprendiz y formaciones, por lo que los/as usuarios/as húngaros/as no respondieron a la pregunta.

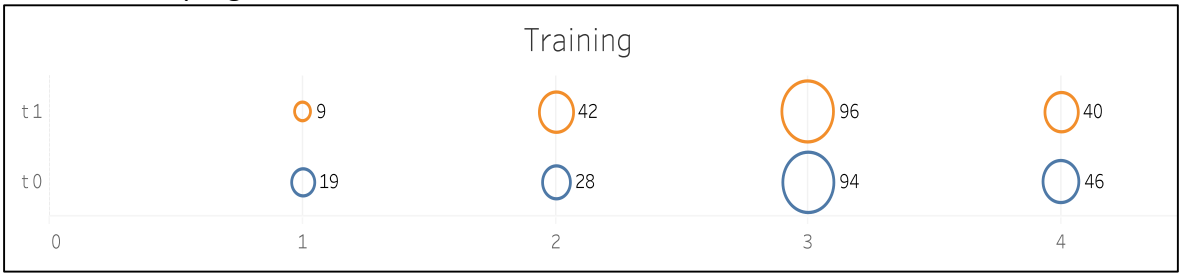


Figura 12 – Formaciones (n. 8d)

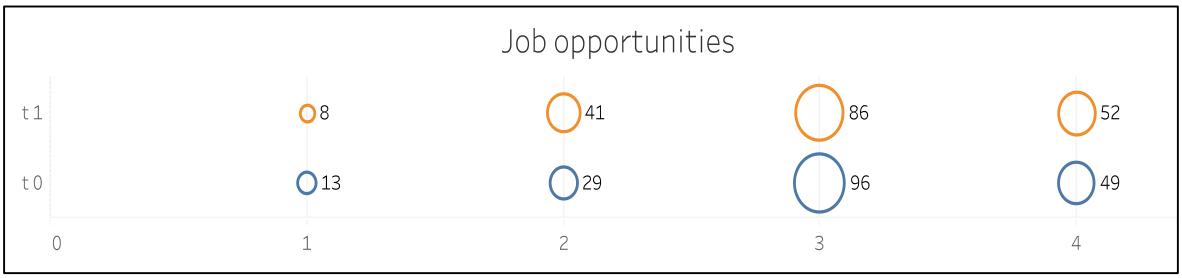


Figura 13 - Oportunidades de trabajo (n. 8e)

1.3 Cuestionario para Operarios/as

Se pasó otro cuestionario (compartido y validado por los socios) a los/as formadores/as y educadores/as que probaron el juego y que completaron tras haber probado el juego. Las afirmaciones que están presentes en el cuestionario iban dirigidas a evaluar la efectividad y utilidad del juego.

El cuestionario cuenta con 11 afirmaciones; cada operario/a podía expresar su grado de acuerdo de 1 a 4 (desde "en desacuerdo" hasta "muy de acuerdo"). Las afirmaciones no solo tenían que ver con los temas y servicios del juego, pero también afirmaciones generales respecto a la utilidad y sostenibilidad de herramientas digitales e innovadores en la construcción de itinerarios formativos y de orientación.

n.		1/ en desacuerdo	2/ parcialmente en desacuerdo	3/ de acuerdo	4/ muy de acuerdo
1.	El juego ayuda a los usuarios/as a obtener más información sobre temas empleo y formación				
2.	Las herramientas facilitadas permiten una mejor y más rápida primera entrevista				
3.	El juego y las herramientas que ofrece promueven y aumentan el atractivo de las oficinas de búsqueda de empleo.				
4.	El uso de herramientas digitales facilita las actividades de orientación				
5.	El juego promueve la participación de los grupos desfavorecidos a los que se dirigen las oficinas de búsqueda de empleo				
6.	El juego estimula la participación de jóvenes que no estudian ni trabajan en servicios de orientación y asesoramiento				
7.	Las herramientas facilitadas en el juego mejorar la identificación de los rasgos comportamentales del usuario/a				
8.	Las herramientas facilitadas en el juego ayudan a evaluar al usuario/a de una manera más objetiva				
9.	Las herramientas facilitadas en el juego permiten monitorear el crecimiento de la autonomía del usuario/a				
10	Las herramientas facilitadas en el juego permiten hacer una primera evaluación de las habilidades personales del usuario/a				
11.	Las herramientas facilitadas en el juego ayudan a personalizar la ruta formativa / educativa del usuario/a				

Un total de 18 operarios/as de 4 países distintos (Italia, España, Hungría y Eslovaquia) contestaron al cuestionario.

Las siguientes gráficas recogen las preguntas: los rectángulos de colores muestran las respuestas dadas por la mayoría, mientras que el número en el centro es media aritmética de respuestas. Las afirmaciones con una tasa de frecuencia mayor son la 2 y la 3 (parcialmente en de acuerdo y de acuerdo).

Además, debería destacarse como la afirmación (n. 4), respecto al uso de herramientas digitales para facilitar las tareas de orientación, alcanzó el nivel más alto de acuerdo entre los/as operarios/as involucrados/as.

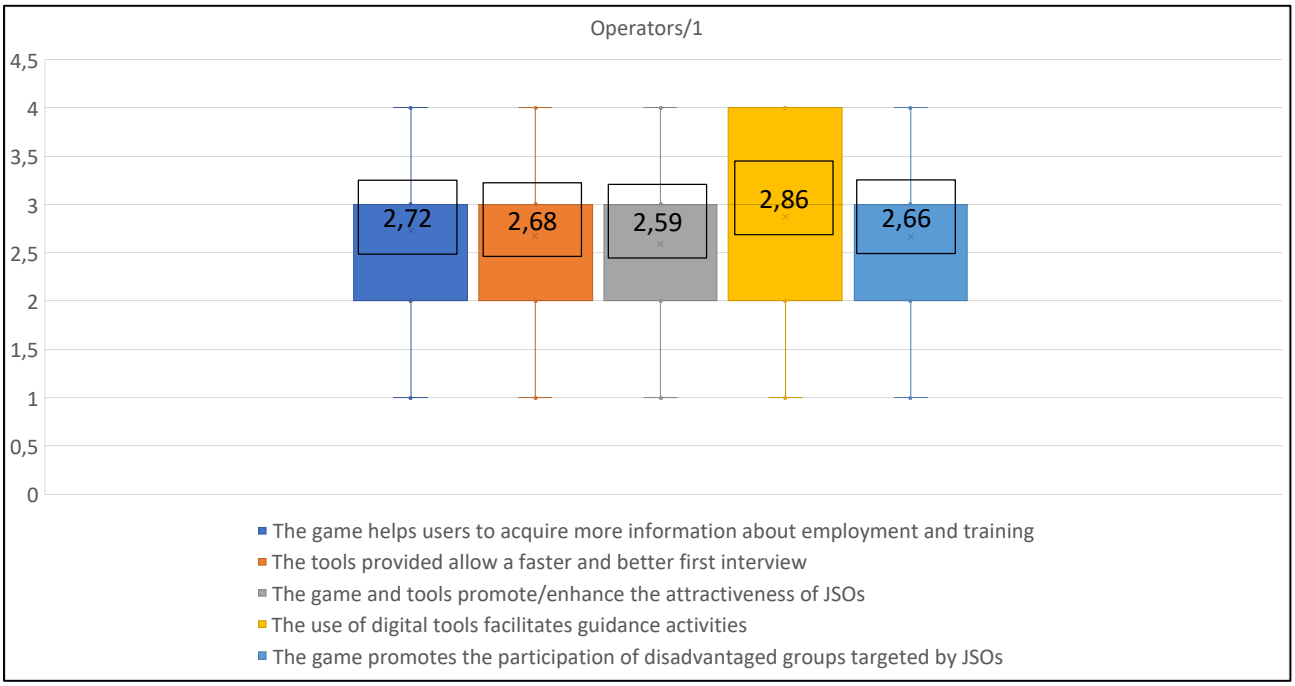


Figura 14 - Operatorios pt.1

Aunque la media sea similar, el primer rectángulo (naranja), que se vincula a la afirmación: "El juego estimula la participación de jóvenes que no estudian ni trabajan en servicios de orientación y asesoramiento", muestra un más amplio rango de respuestas (de 2 a 4) en comparación con el último rectángulo ("Las herramientas facilitadas en el juego ayudan a personalizar la ruta formativa / educativa del usuario/a"), donde las respuestas se concentran sobre todo en la 3.

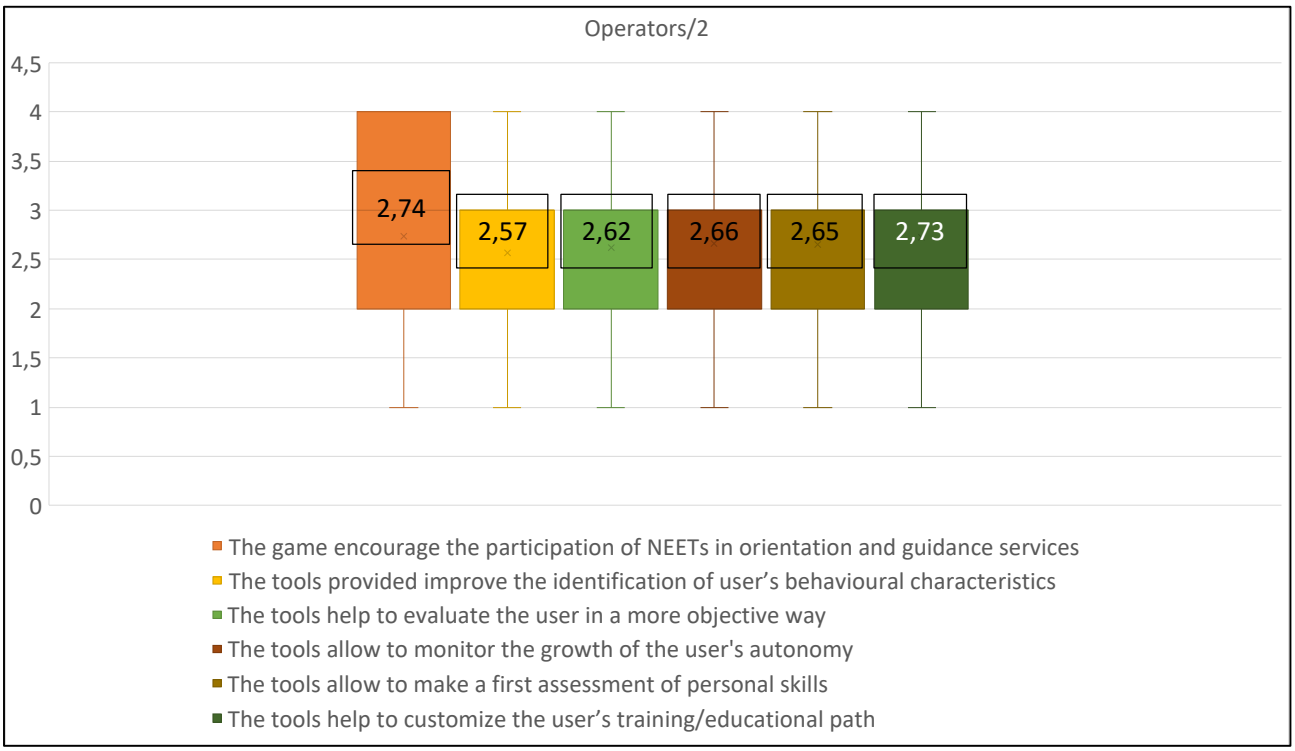


Figura 15 - Operatorios pt.2

Afirmaciones	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Media	2,72	2,68	2,59	2,86	2,66	2,74	2,57	2,65	2,66	2,65	2,73

Debe destacarse como las afirmaciones n. 4 y n. 6, ambas vinculadas con la utilidad de herramientas digitales para llevar a cabo actividades de orientación y la participación de jóvenes que no trabajan ni estudian a través del juego, son las afirmaciones que de media tienen mayores niveles de acuerdo. Por tanto, los formadores/as y educadores/as muestran mucho interés en el uso de herramientas digitales, orientación digital, herramientas digitales para facilitar la orientación llevada a cabo con personas jóvenes. Además, tienden a creer que la herramienta del juego Job Lab es una buena herramienta involucrar a un mayor grupo de jóvenes que ni estudian ni trabajan.

También cabe mencionar como la afirmación 11 tuvo un buen impacto con una media de respuestas de 2.73. Sin embargo, en este caso, la mayor frecuencia de respuesta está sobre 3. En cualquier caso, se puede considerar una buena predisposición hacia las herramientas que ofrecen juegos para customizar los itinerarios educativos y formativos de los/as jóvenes.

2. Recomendaciones Finales

Las Recomendaciones Finales están dirigidas a ampliar el enfoque del proyecto Job Labyrinth hacia los servicios integrales de empleo y las Políticas Activas de Empleo, apoyando el valor añadido alcanzado mediante la implementación de los resultados alcanzados en el paternariado.

1. Herramientas Digitales

*Etiqueta: **Output 1** - Informe; **Output 3** – Módulos formativos; **Output 4** – El Juego Job Labyrinth*

- Aumentar los estándares de calidad y la innovación en los servicios de empleo y formación.
- Actualización y mantenimiento de la web de los socios/plataforma web, etc.
- Promover la integración de herramientas de orientación digitales junto con aquellas más tradicionales.
- Promover enfoques no formales en la orientación vocacional y la formación.
- Promover el uso de herramientas digitales para potenciar las habilidades transversales y el aprendizaje situado (lenguaje, conocimientos básicos, orientación).
- Monitorizar el uso de herramientas digitales de orientación.
- Implementar un sistema de evaluación externo.
- Promover el uso de herramientas para facilitar el establecimiento de una relación positive entre los/as usuarios/as y los/as operarios/as, entendiendo la importancia del apoyo emocional y el acompañamiento que necesitan los/as jóvenes en situaciones de vulnerabilidad para poder desarrollarse correctamente (tanto profesional como personalmente) y que muchas veces carecen.

2. Red y Cooperación

*etiqueta: **Output 2** – reporte PEAs; **Output 5** – Comunidad de Práctica; **Output 6** – Kit de herramientas digitales*

- Animar a la adopción de un estatus legal por parte de la red
- Desarrollar para la red dinámicas de acceso, salida y gestión reguladas y claras
- Animar actividades mutuas de aprendizaje, grupos de trabajo, el intercambio de buenas prácticas y aprendizaje mutuo dentro de la red.
- Mejorar el apoyo entre pares dentro de la red para poder recibir asistencia o consejo de los demás miembros.
- Establecer estándares de calidad comunes acerca de la cooperación, formación y apoyo.
- Promover la ampliación de la red desde una perspectiva de aprendizaje permanente involucrando a Oficinas Públicas de Empleo, empresas, agencias juveniles, socios de lo social, etc.
- Estipular acuerdos territoriales, regionales y nacionales entre miembros de la comunidad o entre los Puntos Joblab y otros actores territoriales orientados a la explotación del juego.

3. Formador

*Etiqueta: **Output 3** – Módulos de formación; **Output 7** – Evaluación del impacto*

- Promover la presencia de personal dedicado a Job Lab, formado para usar la herramienta.
- Organizar itinerarios de capacitación, reconocidos mediante una certificación, dirigidos a operarios/as/educadores/as, respecto a la formación y actualización de las PEAs, las nuevas comunicaciones y habilidades digitales.
- Desarrollar un marco de estándares para profesores/as y formadores/as de FP.
- Coordinar un grupo de trabajo en la formación de formadores/as de entre la red de socios.
- Establecer un grupo de estudio y un proceso de consulta más amplio para investigar los estándares para profesores/as y formadores/as de FP.

4. Comunicación

*etiqueta: **Output 4** – El juego JobLab; **Output 7** – Evaluación del impacto*

- Promover la participación de expertos en comunicación para hacer que el juego sea más atractivo para los/as usuarios/as jóvenes.
- Mejorar la comunicación interna del juego: desarrollar un lenguaje educativo y pedagógico adaptado a los/as usuarios/as objetivo en situación de vulnerabilidad
- Promover la comunicación con el exterior del juego a través de la integración con los nuevos medios de comunicación y las redes sociales.
- Mejorar la satisfacción de los/as usuarios/as monitorizando y pasando encuestas.