



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

This project has been funded with support from the European Commission.
This communication reflects the views only of the author, and the Commission
cannot be held responsible for any use which may be made of the information
contained therein.

Project number: 2017 –1-IT01-KA202-006184



LET'S PLAY VET

<enhancing
the learning experience
through playlists/>

IO3 : Directrices para la utilización de las Playlist en el aula.

EFVET

Autores:

Associazione Cnos Fap Emilia Romagna, Italia

Salesianos Pamplona – Pamplona, España

SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium – Budapest, Hungría

Uniser Soc. Coop. Onlus – Forlì, Italia

Badgecraft Ireland Limited – Cappaduff, Irlanda

European Forum of Technical and Vocational Education and Training – Bruselas, Bélgica

<https://www.switchlearning.eu/>



Tabla de contenido

GLOSARIO	3
PARTE I: EL PROYECTO <i>LET'S PLAY VET</i> .	4
1.1. Introducción	4
1.2. Introducción a las directrices	5
PARTE II: PLAYLIST EN EDUCACIÓN. REVOLUCIONANDO LA EDUCACIÓN	6
2.1. Lista de reproducción de aprendizaje, el concepto de gamificación y aprendizaje relacionado con la insignia	6
2.2. La plataforma de E-Learning para las Playlist	9
PART III: INSTRUCCIONES PARA LA CREACIÓN DE LAS PLAYLIST.	10
3.1. Instrucciones generales (cómo crear una playlist en la plataforma)	10
3.1.1 Registro y acceso a la plataforma	10
3.1.2 Cómo crear las ACTIVIDADES	11
3.1.3 Cómo crear una PLAYLIST	13
3.1.4 Cómo conceder las INSIGNIAS DIGITALES.	14
PARTE IV: BUENAS PRÁCTICAS: MOSTRANDO DIFERENTES ENFOQUES A LAS LISTAS DE REPRODUCCIÓN	16
4.1 Salesianos Pamplona: Comparación de curricula	16
4.2 Experiencia Cinema Galliera: enseñanza basada en proyectos a través de la plataforma Let's Play VET!	21
4.3 Uniser, Playlist para la movilidad virtual.	28
4.4 Directrices para la creación de las Playlist: Experiencias desde Hungría – Conclusiones y lecciones aprendidas - SZÁMALK-Salesian Post-Secondary Technical School	30
Caso de estudio #01	31
Caso de estudio #02	32
PART VI: CONCLUSION	35

GLOSARIO

Playlist: Una lista de reproducción es un grupo de experiencias y recursos unidos en una narrativa convincente y rica en medios, todo ello en torno a una temática común. La característica particular de las listas de reproducción radica en la oportunidad de colaboración. Las listas de reproducción conectan el aprendizaje con los intereses y las comunidades al tiempo que abren oportunidades del mundo real. Se puede diseñar una secuencia de experiencias basadas en objetivos internos y luego trabajar con socios para incluir diferentes tipos y fuentes de aprendizaje. Estas listas de reproducción colaborativas crean una rica red de aprendizaje.

Experiencias (XPs). Un XP es una actividad que invita al alumno a participar explicándole cómo participar. Los XP están respaldados por recursos, que son herramientas o elementos multimedia que utiliza el alumno.

Insignias. Una insignia es una credencial digital que se puede compartir públicamente. Además, crea oportunidades y proporciona la evidencia de que un resultado de aprendizaje sustancial ha sido adquirido.

Gamificación en educación. Se diferencia del aprendizaje basado en juegos en que no implica que los estudiantes creen sus propios juegos o jueguen a videojuegos comerciales. Opera bajo el supuesto de que el tipo de participación que los jugadores experimentan con los juegos puede traducirse a un contexto educativo hacia los objetivos de facilitar el aprendizaje e influir en el comportamiento de los estudiantes.



PARTE I: EL PROYECTO *LET'S PLAY VET*.

1.1. Introducción

Let's Play VET contribuye a repensar el paradigma de la enseñanza a través de una metodología innovadora de FP que coloca a los jóvenes estudiantes de Educación y Formación Profesional (FP) en el centro del proceso de aprendizaje de una manera proactiva.

La metodología innovadora se inspira en el concepto de **PLAYLIST (Listas de reproducción)** de aprendizaje, es decir, un módulo de formación constituido por un conjunto de **experiencias de aprendizaje** que los estudiantes deben completar para recibir una evaluación positiva. Las experiencias de aprendizaje que componen las Playlist (listas de reproducción para FP) desarrolladas en el proyecto se combinan e incluyen tareas innovadoras de aprendizaje en línea; movilidad en el extranjero, visitas de estudio, seminarios, participación en otros eventos o iniciativas de la comunidad local, producción de videos y/o fotografías, etc.

Los socios han identificado una serie de necesidades a cubrir, dirigidas a los estudiantes de FP en el contexto socioeconómico europeo. Aunque los Estados miembros están realizando una serie de esfuerzos para mejorar la oferta de FP y su atractivo, el número de abandonos de la educación y la formación, incluida la FP básica, sigue siendo elevado. Varios países de la UE se enfrentan a muchos problemas a la hora de implementar estrategias exitosas para prevenir este fenómeno, pero sus tasas de abandono escolar están muy por encima de la media de la UE-28, el informe del monitor de educación y formación de 2015 mostró que la tasa actual de abandono escolar prematuro en Europa es de 11,1% frente al objetivo del 10% fijado por la estrategia UE 2020. Algunos Estados miembros de la UE se quedan atrás, especialmente en España (21,9%) e Italia (15%), que son los países donde el proyecto desarrollará y probará esta metodología innovadora para FP.

El objetivo principal es ayudar a reducir las actuales tasas de abandono escolar hasta el 10% en 2020.

Socios participantes en el proyecto:

Tres escuelas de formación profesional:

Associazione Cnos-Fap Regione Emilia Romagna (**Italia**),

Salesianos Pamplona (**España**)

SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium (**Hungría**);

Proveedor de moviidades: UNISER SOC.COOP. ONLUS (**Italia**);

Proveedor de la parte técnica: Badecraft Ireland Limited (**Irlanda**)

Un grupo de trabajo sobre FP en la Unión Europea: EfVET (**Bélgica**).

<https://www.switchlearning.eu/>

1.2. Introducción a las directrices

Las Directrices sobre el uso de las Playlist (listas de reproducción) para centros de FP representan un apoyo científico al proyecto *Let's Play VET*.

Este documento incluye instrucciones que tienen como objetivo llevar la innovación desarrollada a otros centros de FP en Europa. Dado que los elementos específicos de cada módulo FP varían de un país a otro según los diferentes sistemas de FP, las directrices incluyen procedimientos para adaptar el contenido de los módulos de formación a los contextos locales y/o los resultados del aprendizaje de otras cualificaciones.

Las directrices también ofrecen instrucciones a los centros europeos de FP para que empiecen a utilizar la plataforma electrónica; para crear sus propios módulos de listas de reproducción, contribuyendo así al objetivo final del proyecto de aumentar el atractivo de la FP en Europa.

El documento incluye una descripción de qué es una Playlist en el contexto educativo y cómo este concepto se puede utilizar para el desarrollo de nuevas actividades educativas en FP. Los socios presentan su propia experiencia y comparten sus mejores prácticas para ser aplicadas en otros países incluso otras calificaciones.



PARTE II: PLAYLIST EN EDUCACIÓN. REVOLUCIONANDO LA EDUCACIÓN

2.1. Lista de reproducción de aprendizaje, el concepto de gamificación y aprendizaje relacionado con la insignia

En los últimos años, hemos asistido a la creación de desarrollos inspiradores que combinan enfoques innovadores para combinar el uso de las Playlist y oportunidades de aprendizaje relacionadas con las insignias.

El proyecto *Let's Play VET* ha seguido la filosofía y la definición de "Aprendizaje" **"creemos que los alumnos pueden definir mejor su propósito cuando están en el centro de su aprendizaje"**¹. Esto ha supuesto para los socios una forma diferente de enseñar e involucrar a los estudiantes en las lecciones y cómo entregar su tarea.

Pero, ¿qué es exactamente una Playlist educativa?, y ¿qué conocemos sobre el concepto de gamificación? Y para finalizar, el concepto de las insignias en educación.

Aunque las Playlist en educación puedan parecer un acercamiento práctico e innovativo, se han desarrollado sobre una sólida base teórica, práctica y de investigación.

Las prácticas presentadas en las playlist tienen la intención de ser personalizadas y auto-dirigidas. Cuando se combinan con las insignias educativas, las Playlist toman prestadas ideas y técnicas usadas en gamificación.

- **Experiencias (XPs).** Una XP es una actividad que invita al alumno a participar y le explica cómo. Las XP están respaldadas por recursos, que son herramientas o elementos multimedia a disposición del estudiante.
- **Playlists (listas de reproducción).** Una playlist (lista de reproducción) es un grupo seleccionado de recursos y XP unidos en torno a una narrativa y un tema común que da como resultado una insignia. Las listas de reproducción conectan el aprendizaje formal con los intereses y las comunidades que rodean al estudiante, al tiempo que crean oportunidades del mundo real.
- **Badges.** Una insignia es una credencial digital que se puede compartir públicamente creando oportunidades y proporcionando evidencias de un resultado de aprendizaje sustancial.

¹ <http://illplatform.eu/ill/wp-content/uploads/2019/10/LLLP-Position-paper-21CLE.pdf>

Estos conceptos se han utilizado para desarrollar la plataforma en línea *Let's Play VET*. De hecho, incorporar experiencias, listas de reproducción e insignias en el plan de estudios de aprendizaje habitual es innovador y puede revolucionar los entornos de aprendizaje. En este sentido, la *Lifelong Learning Platform* lanzó un documento de posición sobre “Entornos de aprendizaje del siglo XXI y validación de competencias transversales”² que destaca conceptos que *Let's Play VET* introduce en la metodología del proyecto, en particular al referirse a algunas de sus principales recomendaciones:

- **Digital:** Promover el uso intencionado de entornos de aprendizaje digital y mixto para ofrecer un acceso más amplio y personalizado al aprendizaje permanente teniendo en cuenta que no pueden reemplazar el aprendizaje cara a cara, en línea con un enfoque holístico del desarrollo personal. Esto significa hacer uso de la diversa gama de espacios que pueden apoyar los procesos de aprendizaje, incluso al aire libre y las comunidades locales.
- **Educadores:** Reconocer el papel de los docentes y educadores en el siglo XXI como facilitadores, no como directores, del aprendizaje con los recursos, la capacitación y las políticas necesarias para apoyarlos en la gestión de los rápidos cambios que enfrentan.
- **Participación:** Proporcionar apoyo y recursos concretos para la integración de la pedagogía participativa, incluidos los enfoques colaborativos, de igual a igual, dialógicos y basados en la investigación, a fin de garantizar la participación activa y significativa de los alumnos.

El artículo de *Lifelong Learning Platform*, pone de manifiesto la diferencia entre educación “formal”, “no formal” e “informal”.

“En la mayoría de los contextos académicos y políticos, el aprendizaje tiende a ser categorizado como 'formal', 'no formal' o 'informal'”.



La educación formal es un aprendizaje que está organizado y estructurado como parte de un plan de estudios claramente definido y conduce a calificaciones formalmente reconocidas de instituciones como escuelas y universidades. Debido a su carácter oficial o “concreción”, esta suele ser la categoría más privilegiada para los responsables políticos y la sociedad en general.

² <http://lllplatform.eu/lll/wp-content/uploads/2019/10/LLLP-Position-paper-21CLE.pdf>

La educación no formal tiende a entenderse como aprendizaje voluntario que ocurre fuera de este sistema formal, pero sigue siendo intencional y estructurado hasta cierto punto dentro de un programa impartido por una organización (por ejemplo, formación basada en el trabajo).

La educación informal, por otro lado, generalmente se entiende como 'experiencial' en el sentido de que no está institucionalizado, planificado o estructurado y generalmente ocurre a través de las actividades e interacciones diarias de un individuo (por ejemplo, el aprendizaje entre familiares y amigos) ".

En el caso de *Let's Play VET*, los socios están llevando el concepto de aprendizaje informal, basado en la experiencia, al entorno educativo formal. La educación formal necesita buscar metodologías diferentes e innovadoras para aumentar el atractivo de sus lecciones, especialmente cuando hablamos de FP.

Por lo tanto, *Let's Play VET* da un paso adelante y propone incorporar el concepto de gamificación en la educación. *"Se diferencia del **aprendizaje gamificado** en que no implica que los estudiantes creen sus propios juegos o jueguen a videojuegos de fabricación comercial. Funciona bajo el supuesto de que el tipo de compromiso que los jugadores experimentan con los juegos puede traducirse en un contexto educativo hacia los objetivos de facilitar el aprendizaje e influir en el comportamiento de los estudiantes "*³.

Algunos ejemplos de gamificación en la educación:

- **Encuentra el futuro:**
 - http://exhibitions.nypl.org/100/digital_fun/play_the_game
 - <http://www.nypl.org/audiovideo/find-future-nypl-game>
- **Juegos serios en el entorno europeo con insignias de código abierto** por Badgcraft:
 - <http://www.slideshare.net/badgcraft/league-of-youth-work-agents>
 - <http://www.slideshare.net/badgcraft/the-youth-exchangers-game?related=1>
- **Duolingo:**
 - <https://www.duolingo.com/>
- **Aprendizaje basado en Insignias**

Una insignia es una credencial digital que se puede compartir públicamente, creando oportunidades y proporciona evidencias de los resultados de aprendizaje conseguidos. En el contexto de la educación, la insignia es la forma de certificar las competencias del estudiante cuando ha completado una lista de reproducción. Reconocer el trabajo del alumno es la mejor manera de motivarlo a desbloquear las siguientes actividades de la lista de reproducción. Más aún, al adquirir una

³ <https://www.learning-theories.com/gamification-in-education.html>

credencial digital, una serie de competencias se adquieren durante la realización de una actividad.

2.2. La plataforma de E-Learning para las Playlist

Los socios involucrados en el desarrollo y prueba de la plataforma (Associazione Cnos-Fap Regione Emilia Romagna (Italia), Salesianos Pamplona (España) y SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium (Hungría) y UNISER SOC.COOP. ONLUS (Italia) han puesto a prueba la plataforma antes de su lanzamiento oficial, que se ha realizado a través de grupos focales con los profesores, pero también con los estudiantes.

<https://www.switchlearning.eu/>

PART III: INSTRUCCIONES PARA LA CREACIÓN DE LAS PLAYLIST.

3.1. Instrucciones generales (cómo crear una playlist en la plataforma)

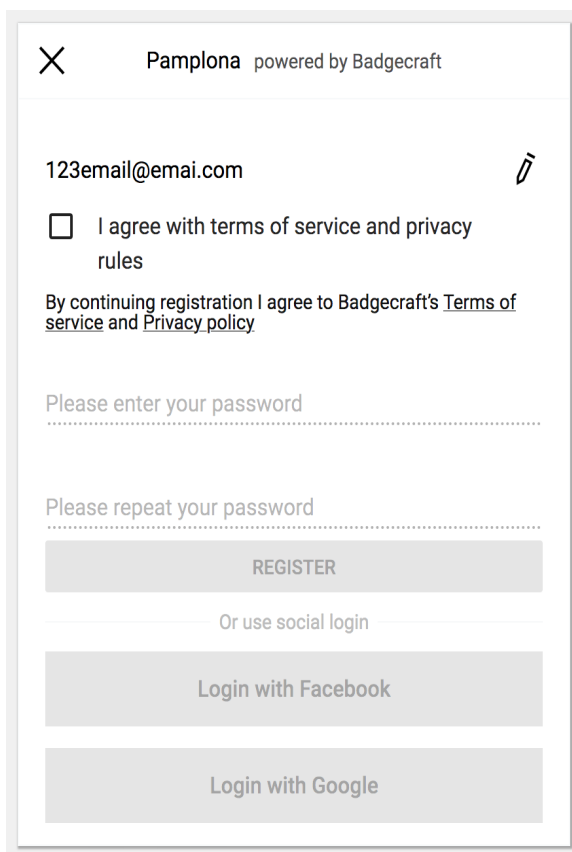
3.1.1 Registro y acceso a la plataforma

1^{er} PASO: Unir tu escuela a la plataforma.

Los usuarios pueden registrarse de tres formas:

- en la plataforma www.swichlearning.eu haciendo clic en el botón COMENZAR y continuar con el registro
- recibiendo un correo electrónico de invitación de un docente / coordinador / facilitador para participar en la plataforma o en una actividad específica. La invitación tendrá como remitente info@badgecraft.eu. . Puede consultar la carpeta de correo no deseado; en caso de que acabe allí por error.
- al buscar en la plataforma el perfil de su escuela / centro de formación, haga clic y abra la página dedicada y continúe con el registro

Se le pedirá que registre su cuenta mediante el correo electrónico y uno de los métodos de autenticación (contraseña, Facebook o Google).



Registration form for Pamplona powered by Badgecraft. The form includes a close button (X), the email address 123email@emai.com with an edit icon, a checkbox for agreeing to terms of service and privacy rules, and a statement: "By continuing registration I agree to Badgecraft's [Terms of service](#) and [Privacy policy](#)". Below this are two password input fields labeled "Please enter your password" and "Please repeat your password". At the bottom are three buttons: "REGISTER", "Or use social login", "Login with Facebook", and "Login with Google".

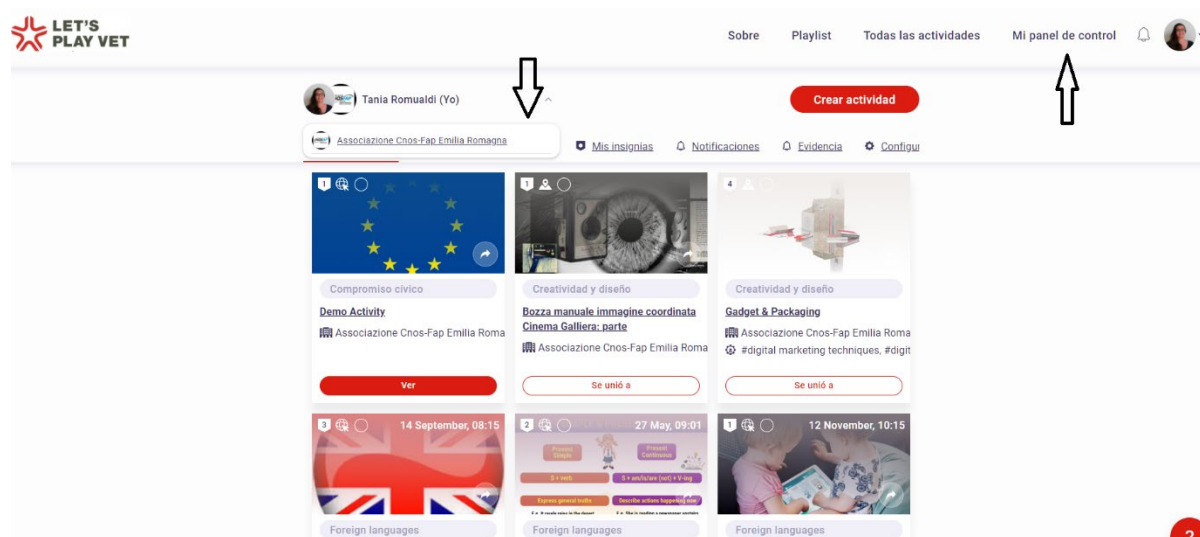
3.1.2 Cómo crear las ACTIVIDADES

2^{do} PASO: Elige una asignatura o una clase.

Decide para qué asignatura y clase quieres crear actividades en la plataforma. Posteriormente, estas actividades se pueden agregar y/o combinar en una lista de reproducción.

3^{er}: Selecciona tu escuela como organizador.

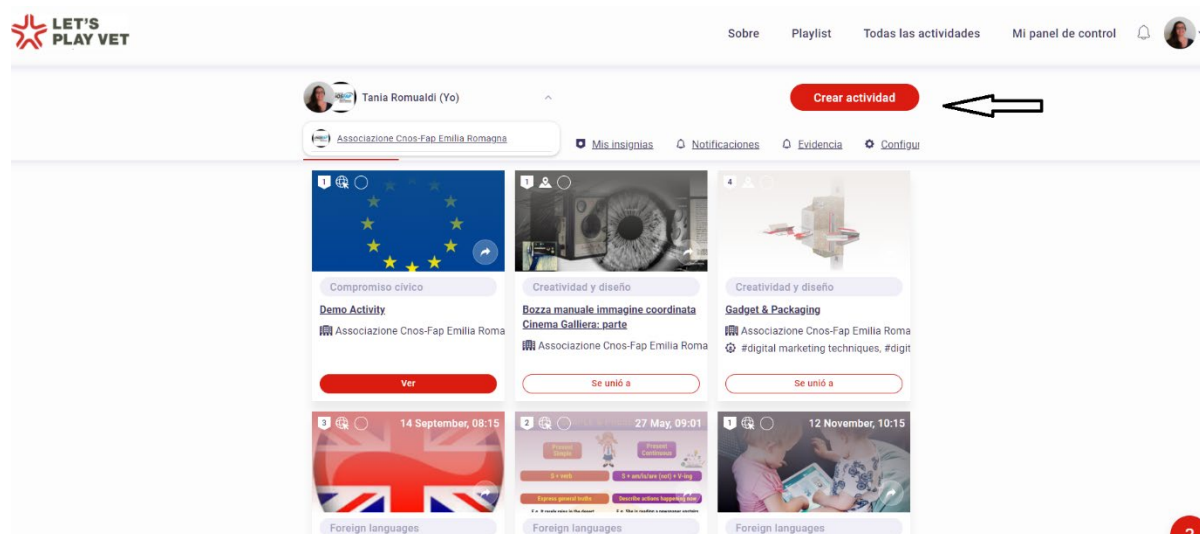
Ve a “Mi panel de control” de la plataforma y selecciona tu escuela como organizador.



Nota: para crear actividades, debe ser miembro de una escuela / proveedor VET registrado con su propio perfil en la plataforma. Deberá ponerse en contacto con el coordinador de su país y ellos le ayudarán a crearlo.

4º PASO: Crear una actividad

Una vez seleccionado un organizador, cree su primera actividad.



Nota: Un formulario para crear una actividad contiene sólo unos campos que son obligatorios. Agregue más información, si es necesario.

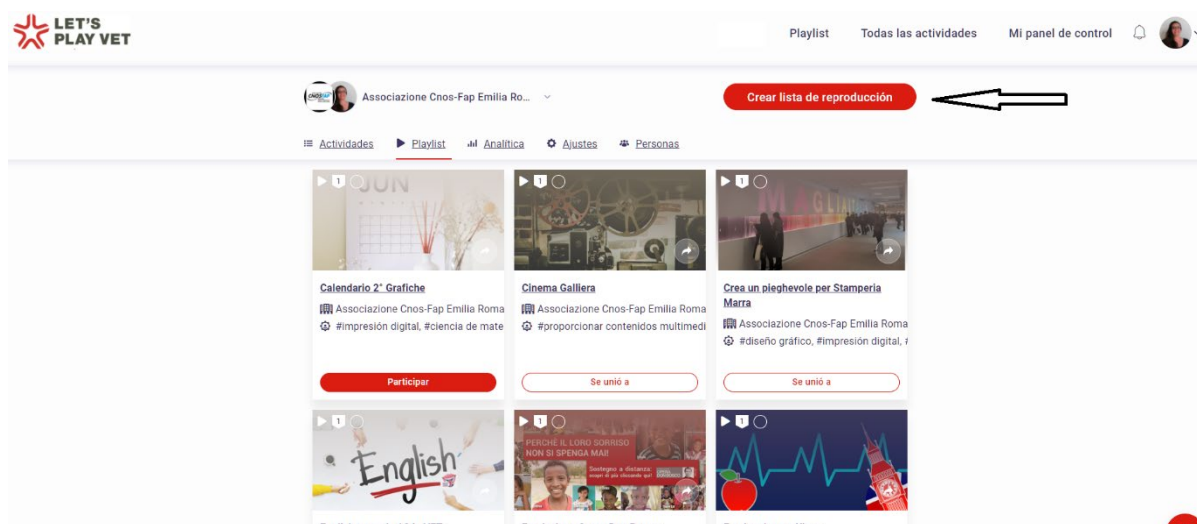
Nota: Después de crear una actividad, se le invitará a editar la insignia de actividad.

Repita el mismo paso para crear de 3 a 5 actividades más para su tema.

3.1.3 Cómo crear una PLAYLIST

5º PASO: Crear una Playlist

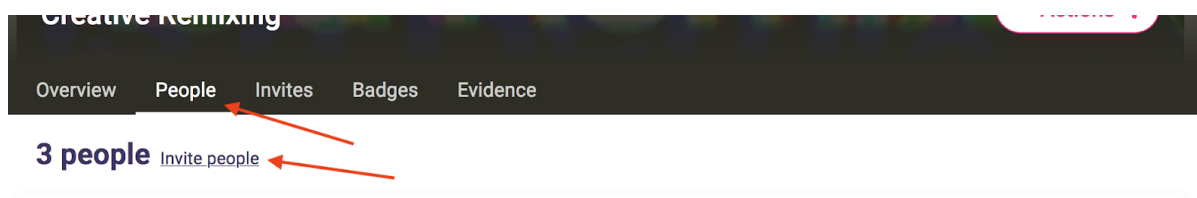
Una vez que haya creado varias actividades, vaya a la pestaña “Playlist (Lista de reproducción)” en su panel de control y haga clic en el botón “Crear Palaylist (lista de reproducción)”.



Siga los pasos para crear una lista de reproducción. Agregue actividades creadas anteriormente a su lista de reproducción.

6º PASO: Invita estudiantes a tu Playlist (lista de reproducción)

Una vez que haya creado una lista de reproducción, vaya a la pestaña “Personas” para invitar a sus alumnos.



Hay tres opciones para elegir:

- Envía invitaciones personales por correo electrónico.
- Dar un código QR para escanear (si se usa en un dispositivo móvil).
- Copiar y enviar un enlace de unión automática.

Nota: si usted o sus alumnos encuentran algún problema técnico, informe el problema haciendo clic en "?" símbolo y completando el formulario del informe.

Si desea que los usuarios agreguen evidencias a las tareas, baje y seleccione “Esta insignia requiere evidencia”. Después de esto, puede establecer quién verificará la evidencia.

Una insignia sin requisito de evidencia puede ser emitida por correo electrónico o ganada usando un código especial de insignia. Una insignia con un requisito de evidencia se emite después de que el ganador completa la misión de la insignia. En dicha insignia, puedes especificar tareas, solicitar la carga y verificación de pruebas u otras insignias como requisito.

☐ No ☒ Sí

1. Describir la tarea que da insignias (Es necesario)

Las tareas de las insignias explican lo que el ganador necesita hacer para tener éxito en esa tarea que da insignias. Acciones simples y específicas ayudan a los ganadores a concluir tareas y otros a comprender los criterios de emisión de insignias.

Participate in activity

Selecciona quién verificará la evidencia presentada

El 'Ganador de insignias' no solicitará la comprobación de la evidencia. Los 'Miembros de la actividad' solicitarán notificación de la comprobación de cualquier otro miembro en este proyecto que de insignias. Los 'Organizadores de actividades' solicitarán la verificación de la evidencia de personas con derechos de administrador y de propietario en este proyecto.

Organizadores del proyecto

Establece el número necesario de personas para verificar la evidencia

Este número debe ser realista para que el/la ganador/a de insignias pueda alcanzarlos.

1

Añade una tarea a la misión

Cancelar Guardar

Después de realizar los cambios, baje y haga clic en Publicar.

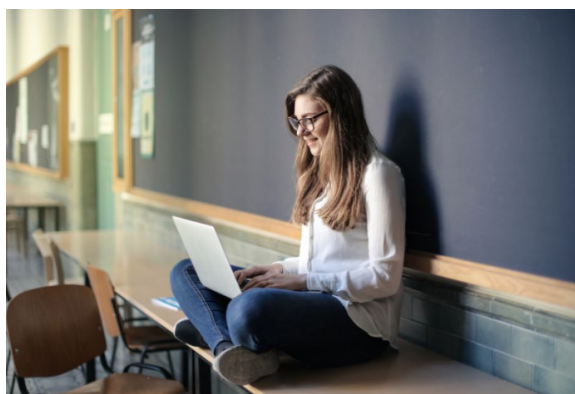


PARTE IV: BUENAS PRÁCTICAS: MOSTRANDO DIFERENTES ENFOQUES A LAS LISTAS DE REPRODUCCIÓN

4.1 Salesianos Pamplona: Comparación de currícula

Uno de los grandes retos de este proyecto fue la comparación de los currículos educativos de los diferentes centros que participan en el proyecto. Estos tres centros educativos están ubicados en Bolonia (Italia), Budapest (Hungría) y Pamplona (España). Viniendo de diferentes países, os podéis imaginar lo difícil que puede resultar esta tarea, **más aún cuando la armonización de los sistemas curriculares aún está pendiente a nivel europeo. Sin embargo, un objetivo común nos ha reunido en un mismo proyecto: buscar un nuevo método de enseñanza para involucrar a los estudiantes en las actividades de aprendizaje. La respuesta a esto la encontramos en Learning Playlist.**

Comparación de currícula: una tarea complicada.



El primer paso fue centrarnos en el nivel educativo con el que queríamos trabajar, para ello se tuvo en cuenta el Marco Europeo de Calidad (EQF). En el caso de *Let's Play VET* el grupo en el que se centró la comparación fue el de los cursos de FP relacionados con el diseño gráfico en el nivel educativo EQF 4 (FP de grado medio). Sin embargo, en el caso del centro húngaro, se trabaja con un grupo de

estudiantes que alcanzarán el EQF 5 (FP grado superior), lo que complica aún más el desarrollo de la comparación curricular. Al inicio del proyecto, esta diferencia en los niveles de EQF no se conocía y se aprovechó la oportunidad para desarrollar módulos de capacitación que podrían haberse utilizado en múltiples niveles. Por tanto, la comparación se amplió y se centró esencialmente en resultados de aprendizaje similares. Luego, los módulos de aprendizaje se adaptaron en términos de materiales y tareas a realizar de acuerdo con la diversidad de escuelas y estudiantes.

Aunque la comparación no fue fácil, seguimos trabajando siguiendo nuestro principal objetivo: enfocarnos en los resultados de aprendizaje del currículo de cada centro educativo. Tuvimos que dejar atrás los nombres de los títulos y materias y enfocarnos en las habilidades y competencias adquiridas por nuestros estudiantes a lo largo del curso. Es sorprendente cómo al centrarse en los resultados del aprendizaje se hizo mucho más fácil encontrar un terreno común para comenzar la comparación curricular.

Una vez traducido al inglés y comparado el plan de estudios a través de una tabla de Excel, teníamos mucho más claro en qué módulo y con qué materias podíamos trabajar a través de la Playlist (lista de reproducción), el corazón del proyecto *Let's Play VET*. Después de pasar por la comparación curricular, hemos optado por trabajar en la creación del producto gráfico. Lo más interesante de este módulo es que varios temas y tareas, intervienen en su desarrollo, por lo que la Playlist se puede utilizar de forma transversal durante el curso.

El desarrollo de nuestra primera Playlist

Para crear el borrador de la primera Playlist, utilizamos muchos materiales sobre gamificación en el aula, especialmente la documentación publicada por LRNG. Entonces, nos enfocamos en un proyecto para crear un producto gráfico y lo revisamos en pasos.

Lo primero y más importante para empezar a trabajar con una Playlist es contextualizarla en el entorno en el que se va a utilizar. Hay cuatro aspectos que hay que explorar como base previa a la creación de contenidos.

Las preguntas que nos hicimos fueron las siguientes:

- ¿Cómo se basa la lista de reproducción en las **pasiones**?
- ¿Cómo fomenta la lista de reproducción las **relaciones**?
- ¿Cómo enfatiza la lista de reproducción la **producción de artefactos**?
- ¿Cómo abre la lista de reproducción **oportunidades**?

Tras una sesión interactiva con alumnos de los centros de Pamplona y Bolonia se nos ocurrieron las siguientes respuestas:

Passiones	Relaciones	Artefactos	Oportunidades
Exponer a los jóvenes a nuevas pasiones, mostrándoles los trabajos y proyectos creados por profesionales en el campo del diseño gráfico	Creando experiencias de aprendizaje cooperativo basadas en proyectos. El trabajo en equipo tiene un impacto positivo en la juventud. Deberíamos alternar algunas actividades de grupo con actividades individuales: lluvia de ideas, foros de discusión, debates ...	Encontrar una manera de que los alumnos compartan sus productos finales no solo en línea, sino también a través de una presentación personal.	Darles la oportunidad de compartir su producto final con otros estudiantes involucrados en la plataforma Playlist.

		Una especie de reunión de proyecto final.	
--	--	---	--

Estas respuestas nos llevan a una ronda de preguntas que guiarán efectivamente el desarrollo de nuestras Playlists:

- **¿Cómo llegar a los jóvenes más vulnerables?**

A veces las familias son humildes y los alumnos no tienen acceso a una computadora para crear diseño gráfico, por lo que es importante darles la oportunidad de trabajar unas horas a la semana en la escuela fuera del horario oficial.

- **¿Cómo se podría colaborar con otras organizaciones?**

Para cualquier centro de FP es importante firmar acuerdos con otras organizaciones y colaborar con ellas. En el campo del diseño gráfico, una gran idea es crear esta colaboración con organizaciones sin fines de lucro, para que los estudiantes puedan crear material editorial para ellos como: calendarios, carteles, volantes, tarjetas de visita.

- **¿Qué pasa con el contenido?**

Primera pregunta, ¿qué tipo de lista de reproducción quieres crear?

En este caso, ¿qué tipo de producto gráfico nos gustaría crear? Bueno, esto no fue tan relevante teniendo en cuenta que hay algunos pasos estándar que deben seguirse para tener éxito en la creación.

Por ello, decidimos dividir la Playlist en siete pasos, dando para cada uno de ellos una pregunta guía [“Guiding Question”](#) que será la guía para desarrollar las siguientes actividades:

Comprensión Básica	Pregunta guía
1. Briefing	¿Qué espera mi cliente de mí?
2. Búsqueda de información	¿Qué sé yo sobre mi cliente?

3. Boceto preliminar	¿Qué fuentes voy a usar? ¿Qué colores utilizaré? ¿Cómo puedo crear un diseño atractivo?
4. Feedback	¿Cómo puedo mejorar mi diseño?
5. Printing	¿Cómo ha quedado mi diseño?
6. Presentation	¿Qué quiero expresar con mi diseño?
7. Dissemination	¿Quiero mostrar mis creaciones?

Este fue solo el primer acercamiento a la lista de reproducción. El verdadero desafío es crear una Playlist en la que no todas las tareas sean lineales, algunas de las eXperiences (XP) deben pensarse para completarse en cualquier momento y lugar, utilizando dispositivos tecnológicos como smartphones y tablets.

Playlist: let 's revolutionize education / Revolucionemos la educación.

A la hora de crear una Playlist, tenemos que tener en cuenta: el currículo legal de cada país, la asignatura, el interés de los alumnos y la relación con el entorno que nos rodea.

Recordemos, que pretendemos cambiar el concepto del enfoque de enseñanza unidireccional y los profesores tienen que convertirse en facilitadores de materiales educativos. Se acabó el tiempo en el que los profesores tenían el conocimiento, el conocimiento está fuera de las clases y nosotros, como profesor, tenemos que ayudar al alumno a encontrarlo. La lista de reproducción es una excelente manera de trabajar dentro y fuera de las clases, creando XP, pero también eventos en los que podrían compartir sus descubrimientos o creaciones. Abrir la escuela a la sociedad y por supuesto al mercado laboral.

Las habilidades y competencias necesarias en los puestos de trabajo están cambiando muy rápidamente, por lo que es muy importante que las escuelas de formación profesional estén en contacto con las empresas de su ámbito de trabajo. Las escuelas deben saber qué necesidades tienen las empresas y las empresas también deberán poner a disposición medios para formar específicamente a los futuros trabajadores.

Todo esto debe quedar reflejado en la Playlist para que sea un sistema de enseñanza válido. Si solo nos enfocamos en los planes de estudio, continuaremos viendo cómo aumenta el fracaso escolar.

Por todo esto creo que la Playlist junto con otras metodologías de enseñanza revolucionarán el significado de la educación en los próximos años.

4.2 Experiencia Cinema Galliera: enseñanza basada en proyectos a través de la plataforma Let's Play VET!

Durante 2019 y 2020, Cinema Galliera, (empresa de negocios dedicada al cine) propiedad de los Salesianos en Bolonia, sintió la necesidad de afrontar un proceso de renovación de imagen en sus interiores, programación cinematográfica, medios y estrategia de comunicación. La empresa quiso rediseñar la imagen corporativa y, gracias a los fuertes vínculos de los responsables de Cinema Galliera y el coordinador del curso de Técnico Gráfico (Certificado Profesional en FP) realizado en la Associazione Cnos Fap de Bolonia, la empresa decidió involucrar a los alumnos de este curso en este proceso de renovación pidiéndoles que crearan su imagen corporativa coordinada: restaurando la existente o creando una nueva. Los productos requeridos por el proyecto fueron los siguientes:

1. Un proceso estratégico y creativo dirigido a encontrar el posicionamiento específico de Cinema Galliera dentro del contexto suburbano de Bolonia y precisamente en la zona de Bolognina (la parte de la ciudad donde se ubica el cine).
2. Manual de diseño de marca y logotipo.
3. Manual de creación de formularios y documentos.
4. Manual de diseño de comunicación digital.
5. Manual de creación de gadgets.
6. Manual de diseño y creación de rotulación
7. Análisis técnico y presupuestario del proyecto en relación a la impresión requerida.

Para lograr el objetivo, los estudiantes trabajaron en parejas de trabajo: la clase luego produjo 7 propuestas que fueron presentadas y evaluadas en el evento final.

Empresas del sector colaboraron en el proyecto y evaluaron los diferentes pasos de trabajo realizados por los estudiantes: el análisis de los pasos de trabajo fue necesario al final del trabajo para configurar una lista de reproducción en la plataforma Let's Play Vet.

El proyecto "Cinema Galliera" acompañó a los alumnos de 4º de Técnico Gráfico durante todo el curso escolar 2019-2020 y se caracterizó por las siguientes fases de trabajo:

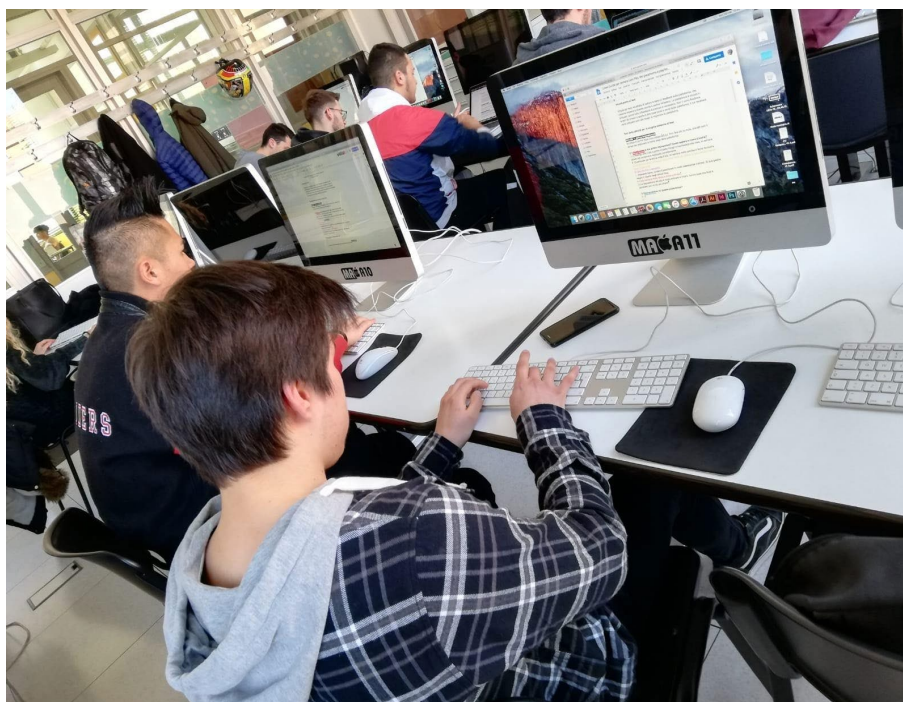
1. definición de los grupos de trabajo: el proyecto se llevó a cabo en parejas, tratando de desarrollar una colaboración sólida entre estudiantes con habilidades más fuertes y estudiantes con habilidades más débiles;
2. desarrollo de las solicitudes de proyectos planificadas; y específicamente
 - Manual: briefing, proceso creativo, diseño de marca, formularios, envases y gadgets.
 - Manual de señalización y señalización: Escena tridimensional de las partes interiores del cine.

- Entorno virtual con señalización.
 - Borrador del sitio web.
 - Presupuestos y borrador de cotización.
 - Diseño del sitio web.
 - Fichas técnicas para impresión - Presupuestos.
 - Textos para presentación impresa y digital.
 - PDF del manual completo para la impresión: investigación de la empresa, proceso creativo, diseño de marca, formularios, embalajes y gadgets, señalización y señalización, diseño del sitio web, fichas técnicas para la impresión, presupuestos.
 - Animación virtual del interior con carteles.
 - Vídeos tridimensionales de productos de embalaje y gadgets.
 - Presentación multimedia del proyecto: - investigación de la empresa - proceso creativo - diseño de marca, formularios y documentos, embalajes y gadgets, señalización y rótulos, maquetación web, fichas técnicas para impresión, cotizaciones, vídeos tridimensionales de productos de embalaje y gadgets, tres- videos dimensionales del posicionamiento de la señalización dentro de los interiores del cine
3. Creación de listas de reproducción de Cinema Galliera en www.switchlearning.eu de acuerdo con estas actividades e insignias:
- Insignia de Briefing
 - Insignia de lluvia de ideas
 - Insignias para el desarrollo de moodboards y bocetos
 - Insignias en creación de marca
 - Insignia sobre el desarrollo de un concepto clave destinado a la impresión de productos y dispositivos de embalaje
 - Insignia en desarrollo de libros de marca
 - Insignia en el desarrollo de formularios y documentos dentro de la identidad corporativa de la empresa
 - Insignia sobre el desarrollo de gadgets y productos de empaque dentro de una identidad corporativa
4. Producción final de 7 propuestas de imagen corporativa diferentes por parte del grupo de trabajo de cada alumno (7 parejas en su clase) para ser presentadas oficialmente durante el evento final en vivo Cinema Galliera Look Refresh en la página Facebook / Instagram de Cinema Galliera y en youtube. Empresas del sector gráfico local en Bolonia han cooperado en la implementación del proyecto y finalmente han evaluado los diferentes pasos de trabajo realizados por los estudiantes. El análisis de los pasos de trabajo ha sido necesario para configurar la lista de reproducción Cinema Galliera dentro de la plataforma Let's Play Vet www.switchlearning.eu

Durante la implementación del proyecto, sin embargo, los estudiantes y los profesores tuvieron que enfrentar condiciones de trabajo inimaginables. De hecho, cuando el proyecto se encontraba en su fase de creación más intensa, las lecciones en el centro de formación profesional se suspendieron debido a la emergencia del Covid 19 y se entregaron solo de forma remota, una condición que obviamente tanto los estudiantes como los profesores nunca habían vivido antes.

Claramente, el uso de la plataforma www.switchlearning.eu creada dentro de Let's Play VET! El proyecto KA2 ya estaba previsto: los alumnos ya se habían registrado en la plataforma y ya habían intentado utilizarla y se habían convertido en expertos.

Lo mismo habían hecho los alumnos del curso de Técnico Gráfico de años anteriores que habían participado tanto en los focus group iniciales como en la prueba de la plataforma en su primera versión con la creación de la playlist o el flyer de Stamperia Marra "[Cinema Galliera](#)" playlist.



Si al principio en el proyecto Cinema Galliera el uso de *Let 's Play VET!* La plataforma estaba destinada a tener un propósito de prueba, durante las lecciones remotas, la herramienta de enseñanza demostró ser una ayuda muy valiosa en la entrega de las lecciones y en el desarrollo del proyecto en sí. Las fortalezas que detectaron los docentes se pueden resumir en los siguientes puntos:

1. Facilitar el uso de la enseñanza basada en proyectos.
2. División del proyecto en actividades caracterizadas por la emisión de distintivos y logros positivos tangibles.

3. Aprender e implementar correctamente las fases de un proyecto de diseño gráfico.
4. Un entorno interactivo más atractivo para los estudiantes.
5. Actividades que requieren que los estudiantes produzcan resultados tangibles.
6. Creación de una lista de reproducción completa del proyecto caracterizada por actividades de progreso paso a paso.
7. Mejora de las habilidades digitales de los estudiantes.
8. Mejora de las habilidades de diseño de proyectos de los profesores para implementar el aprendizaje basado en actividades.
9. Un desarrollo completo del módulo de Diseño Gráfico requerido por el plan de estudios de Certificación Profesional para Técnico Gráfico para ser mejorado y reutilizado.

La plataforma también favoreció los procedimientos de evaluación y valoración:

1. Métodos de evaluación FORMATIVOS (tras la obtención de una insignia)
2. RESUMEN al final del proyecto completo:
De esta forma, el equipo de formadores / tutores / coordinadores pudo implementar acciones correctivas en cada actividad y logro de distintivo con el fin de atender de manera inmediata los posibles problemas detectados por la evaluación FORMATIVA y evaluar el trabajo de cada alumno al finalizar el proceso de diseño. como un todo. La evidencia se recopiló de acuerdo con los dos sistemas actualmente en uso:
 - Google Classroom
 - Let's Play VET! <http://www.switchlearning.eu> (2017-1-IT01-KA202-006184)

"Cinema Galliera" playlist se creó decidiendo otorgar una credencial por cada actividad realizada correctamente. La insignia se otorga después de que los maestros o las personas de referencia para la actividad aprueben la evidencia presentada por los estudiantes. Dentro de cada actividad es posible aprovechar el material subido por los profesores de referencia que puede ir desde un archivo PDF, hasta imágenes o tutoriales en vídeo que contienen los procedimientos para crear y entregar el trabajo. En cada actividad, es necesario presentar un número determinado de pruebas de la tarea para recibir la insignia de esa actividad específica. La lista de reproducción de Cinema Galliera se compone de 9 actividades interrelacionadas: después de completar y obtener el distintivo de una actividad, es posible pasar a la siguiente. Tras la adquisición de las nueve insignias de actividades, los estudiantes recibirán la insignia de la lista de reproducción Cinema Galliera, que confirma el logro de todas las habilidades y competencias evaluadas en la lista de reproducción. En algunos casos, las actividades se construyen con varias insignias interrelacionadas entre sí. Los estudiantes deben realizar todas las tareas planificadas para cada insignia y solo después de la aprobación de los profesores y la emisión de la insignia pueden pasar a la siguiente insignia, completando así la actividad siguiendo el orden de aprendizaje que el profesor considere necesario y finalmente obteniendo la insignia. Esto da dos resultados importantes: el primero que se

requiere que los estudiantes mantengan un cierto orden en la realización de sus actividades imponiendo un procedimiento paso a paso obligatorio y el segundo resultado, por otro lado, es que los estudiantes aprendan las diferentes fases de un proyecto gráfico y cómo estructurarlos en un entorno práctico.

Así es como se crearon las nueve actividades:

1. **La primera** actividad es "Boceto de la imagen corporativa de Cinema Galliera: parte creativa / de diseño" en la que los alumnos deben maquetar todo el proyecto gráfico dentro de la plantilla dada, desde la fase de investigación / concepción hasta el desarrollo de la marca. en todos sus aspectos técnicos y de los diversos productos de embalaje y gadgets. Para lograr esta insignia, los resultados debían cumplir con los criterios de diseño proporcionados en los tutoriales y presentados en la plantilla, incluidos los elementos enumerados en el índice.
2. **La segunda** actividad se refiere a la construcción de "Fichas técnicas y presupuesto del Cinema Galliera" en las que se facilitan fichas técnicas para calcular una estimación de los costes del proyecto. Para obtener la credencial, los estudiantes deben comprender cómo configurar el montaje del diseño para la impresión y cómo escribir el proceso de impresión, los tratamientos utilizados y los soportes, así como la eficiencia del montaje en las correspondientes hojas de datos técnicos. El segundo objetivo de la actividad es que los estudiantes comprendan cómo calcular los costos de un proyecto complejo completando la tabla de presupuesto.
3. **La tercera** actividad se refiere al "Manual de imágenes coordinadas de Cinema Galliera: documento optimizado para la impresión". Los alumnos deben maquetar todo el proyecto gráfico dentro de la plantilla proporcionada, comenzando desde la fase de investigación / diseño hasta la parte dedicada a presupuestos y fichas técnicas. El resultado final es un manual que respeta los criterios de diseño proporcionados en los tutoriales y presentados en la plantilla, incluidos los elementos enumerados en el índice que son:
 - Portada
 - Índice
 - Investigación y proceso creativo
 - Identidad corporativa
 - Formularios y documentos
 - Comunicación digital
 - Gadgets y artículos de bar
 - Señalización
 - Hojas de datos técnicos y presupuestos

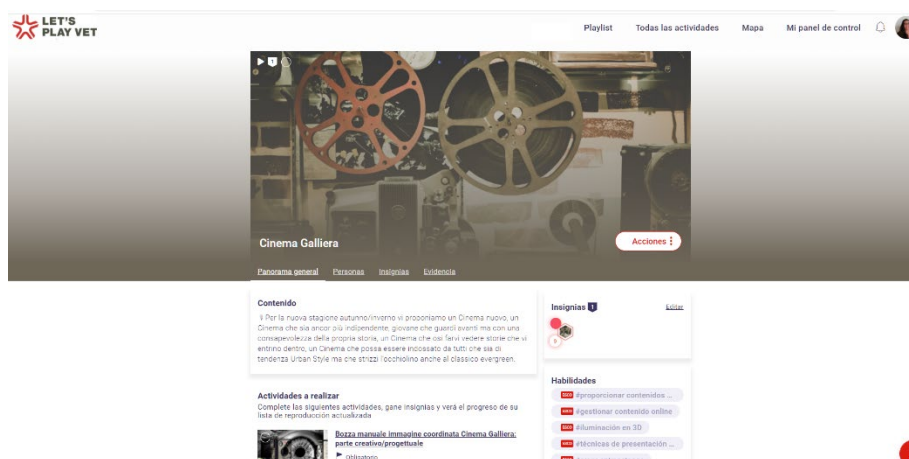
4. **La cuarta** actividad se refiere a la "Creación de la maqueta gráfica de la web" en la que partiendo del brief con el cliente, los alumnos deben diseñar y realizar la maqueta de la página de inicio de la renovada web.

Los pasos son los siguientes:

- a. Brief con el cliente para definir los objetivos específicos del sitio web (elección del *target* según la audiencia del cine).
 - b. Redacción de un documento web prediseñado, en base a los objetivos y recursos asignados.
 - c. *Wireframe* (boceto de la estructura del sitio web) y discusión del bosquejo. Un *wireframe* aún no es un proyecto gráfico, pero los espacios web se deciden para PC de escritorio, tabletas y teléfonos inteligentes. De hecho, es esencial que el diseño del sitio web siga las reglas de un diseño web *responsive*.
 - d. Creación de una primera "maqueta gráfica" (en cuanto al *wireframe*, el proyecto debe considerar todos los dispositivos utilizados como PC, tabletas, teléfonos móviles). El objetivo de esta actividad es la elaboración de un documento que contenga:
 - un análisis del sitio (página de inicio)
 - los elementos para modificar / cambiar / eliminar y las ideas para trabajar
 - ejemplos de sitios web en los que inspirarse
5. **La quinta** actividad es sobre "Animaciones tridimensionales de Packaging y Señalización en Cinema Galliera" en la que los alumnos deben crear una serie de vídeos cortos para presentar estos elementos de identidad corporativa durante el evento final:
- **Objetos y packaging**
 - **Señalización y letreros**
- El objetivo final de esta actividad es la creación de una serie de vídeos de menos de un minuto para mostrar de forma exhaustiva las opciones de diseño inherentes a la imagen coordinada de rotulación, rótulos, gadgets, embalajes y artículos de bar.
6. **La sexta** actividad se refiere al "Diseño de señalización y montaje virtual de una sala de cine" en la que los estudiantes deben describir la señalización y la señalización del cine y crear un modelo tridimensional que simule el interior de la sala de proyección. El objetivo es recrear un entorno cinematográfico tridimensional reproduciendo de forma realista sus formas, materiales y luces.
7. **La séptima** actividad es "Investigación en Cinema Galliera" en la que los alumnos deben realizar una investigación reflexionando sobre el trabajo realizado durante el año. El objetivo es escribir un texto de resumen para la presentación final.

8. **La octava** actividad se refiere a la "Presentación digital de la identidad corporativa de Cinema Galliera" en la que los estudiantes deben crear una presentación digital apta para la exhibición pública que contenga enlaces a los videos que describen productos de empaque, gadgets y letreros colocados dentro del cine. El resultado final es un manual que respeta los criterios de diseño proporcionados en los tutoriales y se presenta en una plantilla que incluye los elementos enumerados en el índice que son:
- Portada
 - Índice
 - Investigación y proceso creativo
 - Identidad corporativa
 - Formularios y documentos
 - Comunicación digital
 - Gadgets y artículos de bar
 - Señalización
 - Hojas de datos técnicos y presupuestos
 - Agradecimientos
9. **La novena** y última actividad es "Hablar en público: Presentación en el acto final Cinema Galliera". Se pide a los estudiantes que aprendan las técnicas de oratoria necesarias para realizar la presentación oral de su proyecto durante el evento final.

El proyecto Cinema Galliera finalizó el 8 de julio con un evento dedicado a la presentación de los resultados obtenidos por los alumnos a través de la plataforma. Dada la condición de pandemia, el evento se desarrolló parcialmente online (Youtube en directo) y parcialmente presencial (30 personas). Los trabajos realizados por los alumnos fueron juzgados por un jurado formado por técnicos y profesores, por un jurado formado por representantes del Cinema Galliera y un jurado compuesto por el público general. El jurado de técnicos asignó el premio al mejor trabajo realizado, el jurado de representantes de Cinema Galliera eligió el trabajo que luego se utilizaría como imagen coordinada de la empresa y el público en cambio otorgó el premio Let's Play VET! 6 movilidad de 24 días en un país de la Unión Europea.



4.3 Uniser, Playlist para la movilidad virtual.

En medio de la crisis del Covid-19 nos dimos cuenta de que era necesario cambiar nuestro enfoque tradicional de la movilidad Erasmus + y que habíamos esperado lo suficiente. Era necesario un plan de experiencia Erasmus + digital y virtual y concienciar a los jóvenes sobre Europa, especialmente ahora que tienen que quedarse en casa.

Organizamos unas prácticas virtuales Erasmus + combinadas con formación intercultural. Necesitábamos tres componentes: participantes con un perfil que hiciera más fácil esta primera prueba, empresas de alojamiento motivadas y una herramienta/contenedor adecuado para nuestro e-learning.

Las respuestas fueron fáciles: organizamos prácticas para estudiantes de diseño gráfico de Hungría y España. Contactamos con empresas con las que trabajamos desde hace mucho tiempo y estaban muy interesadas en el proyecto. Por último, necesitábamos una plataforma de aprendizaje que compensara la falta de formación cultural "en el lugar". La plataforma *Let's Play Vet* fue la combinación perfecta para lo que habíamos planeado para los estudiantes.

¿Cómo utilizamos la Playlist?

Creamos una lista de reproducción (llamada "La movilidad se vuelve digital: tu movilidad virtual") que contenía doce misiones con varias tareas. Las actividades tenían objetivos concretos:

- desarrollar las competencias clave de los participantes,
- proporcionar formación cultural y lingüística,
- sensibilización europea,
- preparar a los participantes para el primer encuentro con las empresas y los retos del trabajo inteligente,
- crear actividades para el intercambio intercultural.

El papel de la Playlist fue crucial, porque los estudiantes no podían tener ningún contacto directo con la cultura italiana. Gracias al uso de misiones que se concentraron en la diversidad cultural, la curiosidad y el desarrollo personal, los estudiantes lograron grandes resultados y apreciaron su experiencia y la propia lista de reproducción. Los estudiantes realizaron una autoevaluación antes y después del proyecto y mejoraron significativamente sus habilidades de conciencia cultural, profesional, digital y de resolución de problemas.

Para hacer la lista de reproducción más eficiente a nivel de intercambio intercultural, organizamos reuniones semanales de videoconferencia con los estudiantes. Durante estos eventos, algunas de las misiones se retomaron como talleres grupales y/o se presentaron frente al grupo. Los estudiantes pudieron apreciar no solo la cultura italiana, sino también tomar más conciencia de su propia cultura y conocer la cultura de sus compañeros de otro país.

4.4 Directrices para la creación de las Playlist: Experiencias desde Hungría – Conclusiones y lecciones aprendidas - SZÁMALK-Salesian Post-Secondary Technical School

Punto de partida:

A medida que avanzaba el proyecto, llegó el momento en que tuvimos que poner en práctica todo lo aprendido: preparar materiales de manera innovadora, organizados en listas de reproducción que puedan captar la atención de los estudiantes, fomentar su desarrollo profesional y ser capaces de equipar a los estudiantes con las habilidades adecuadas para llegar al mercado laboral mejor preparados

Durante varias discusiones preparatorias, los profesores de los grupos focales identificaron los siguientes supuestos que sirvieron como base para el desarrollo de las listas de reproducción.

- Los estudiantes están ansiosos por usar dispositivos móviles, por lo que es obvio que también pueden usarlos con fines de aprendizaje.
- Debido a las necesidades cambiantes del mercado laboral, es necesario que los estudiantes adquieran constantemente nuevas habilidades y competencias, por lo que debemos permitirles elegir el plan de estudios / materiales que brinden las habilidades necesarias para sus intereses, tareas o situaciones actuales.
- A diferencia de la educación tradicional, la educación basada en habilidades y esta plataforma brindan mayor libertad con respecto al tiempo y el lugar (por ejemplo, el orden no obligatorio en el plan de estudios).
- Por un lado, la plataforma se puede utilizar como herramienta para el desarrollo del talento. Por otro lado, para realizar tareas escolares “regulares” y tareas opcionales, así como para implementar proyectos más pequeños o más grandes que comienzan en el espacio virtual pero terminan en la realidad física. También, se puede utilizar para implementar grandes proyectos interdisciplinarios.
- Y la última base que se estableció en el diseño del plan de estudios es que la gamificación no es solo para estudiantes de ciclos inferiores. En los jóvenes como en los adultos se esconde un niño que busca el juego, el reconocimiento y la recompensa. Una forma de conseguir esto es a través de las insignias que los estudiantes obtienen después de completar cada tarea, y luego, cuando completan todas las tareas requeridas, reciben la mega-insignia por completar toda la Playlist. Esto demuestra que los estudiantes han adquirido una habilidad y pueden compartir este logro suyo con la comunidad.

Objetivos que nos han motivado:

Al desarrollar el plan de estudios, teníamos interés en asegurarnos de que los materiales / tareas ofrecidos fueran adecuados para alentar a los estudiantes, moldear activamente su

propio conocimiento (y así trabajar activamente su propio futuro), construir una mayor confianza profesional y para formar un puente entre los jóvenes, los conocimientos, las habilidades y las oportunidades. ¡Imagínese el potencial de un enfoque tan nuevo e innovador!

Admitimos abiertamente que nuestro objetivo es combinar las habilidades manuales con las digitales, el mundo real con el virtual a través de puntos de conexión reales (por ejemplo, comunicación con posibles futuras empresas asociadas a través de tareas presentadas a través de las Playlist).

¿Por qué utilizar listas de reproducción LPV?

- Las listas de reproducción LPV involucran a los estudiantes en su aprendizaje, les exigen que apliquen conocimientos y habilidades recientemente desarrolladas y les animan a celebrar sus logros;
- Desde una perspectiva pedagógica, tiene sentido.

¿Cómo utilizar una Playlist para una tarea escolar regular?

Caso de estudio #01

Durante la tarea, los estudiantes diseñarán una mascota para una marca ficticia de farmacias: Laguna. Conforme completan la lista de reproducción, desarrollan sus habilidades de dibujo digital, manual y a mano alzada y enriquecen sus conocimientos teóricos profesionales.

Las insignias se pueden obtener completando estas cuatro etapas:

#1 Definiendo el concepto

Introducción al concepto de mascota.

La mascota, como personificación de una marca, es uno de los mediadores del mensaje, una herramienta para establecer una conexión directa

#2 Creando un Moodboard

El inspirador Moodboard diseñado refleja el mundo gráfico con el que los estudiantes han soñado. Esta es una herramienta para elegir el estilo gráfico y la combinación de colores adecuados. Software utilizado: Adobe Photoshop.

#3 Dibujando Bocetos

Los estudiantes dibujan bocetos a mano alzada en esta etapa; el énfasis está en la importancia del diseño y el boceto. Primero inventan el personaje, luego lo diseñan

en papel y trabajan con el ordenador cuando ha concluido la etapa de bocetado manual.

#4 Vectorizado de la imagen

En esta fase, los participantes crean los gráficos vectoriales terminados en Adobe Illustrator. El entregable será el diseño de personajes listo para publicar y entregar al cliente.

¿Cómo utilizar una lista de reproducción para una tarea escolar opcional?

Caso de estudio #02

El proyecto MiniKini incluye la creación de un (mini) monotipo, una (mini) instalación cinética y un (mini) video. Primero, los estudiantes deben dominar algunas técnicas básicas de impresión de monotypes, luego los trabajos terminados se convierten en una instalación cinética y, finalmente, todo lo que se ha creado se presenta en un breve video creativo de unos pocos segundos.

La adquisición de conocimientos teóricos, además de las competencias manuales y digitales, también es un elemento clave en esta tarea.

Las insignias se pueden obtener completando estas cinco etapas / estaciones:

#1 Inspiración

Como primer paso, los estudiantes navegan por las imágenes proporcionadas como recursos para poder obtener ideas de cara a crear sus propios monotypes.

#2 Dominando las técnicas básicas de monotipado

Hay muchos videos en la colección de enlaces que muestran diferentes técnicas de impresión, los estudiantes deben estudiarlos cuidadosamente.

#3 Creando un monotipo

Según los videos, los estudiantes deben probar al menos dos de los métodos de impresión.

#4 Creando una mini instalación

El objetivo de este proyecto no era solo hacer que los estudiantes aprendieran a hacer un monotipo, sino también que fueran capaces de presentar el producto de la manera más creativa posible. Se tuvo que hacer una mini instalación móvil (cinética) a partir de las impresiones creadas.

#5 Creando un video sobre la instalación

Esta instalación tuvo que grabarse con la cámara de un teléfono mientras se movía para crear un video muy corto, de pocos segundos, que incluso podría publicarse en Internet.

Lo que hemos aprendido al completar las Playlist

- Nos hemos acercado a un camino de aprendizaje personalizado que conduce al conocimiento que se necesita en el mercado laboral, pero de una forma más relajada e informal: los estudiantes la experimentan positivamente: fácil, divertida y placentera.
- El objetivo es que los estudiantes organicen los conocimientos que se van a adquirir en sus propias Playlist de acuerdo con sus intereses, pero para ello, necesitan saber lo que quieren aprender y, además, hay que guiarles. (Una lista de verificación podría ayudarlos a mantener el rumbo).
- La plataforma es adecuada para llevar a cabo actividades formales regulares y también actividades opcionales más informales.
- La plataforma ha funcionado muy bien durante la educación de los tiempos de COVID.
- La plataforma se puede utilizar no solo en el área del diseño gráfico, sino también en otras áreas.

Otros objetivos

¿Cómo utilizar listas de reproducción en proyectos más grandes?

El innovador método de enseñanza-aprendizaje basado en las Playlist (listas de reproducción) es adecuado no solo para resolver las actividades a modo de desarrollo individual, sino que también puede servir como una herramienta para implementar proyectos a mayor escala que moviliza actores externos, comenzando en el espacio virtual y culminando en la realidad física, incluso en forma de evento presencial. Tomemos como ejemplo la exhibición de fin de año de los cursos de arte: llevar a cabo una exhibición de este tipo se puede hacer realmente a gran escala invitando a participantes del mercado e instituciones de educación superior, lo que sin duda puede tener un efecto positivo innegable en el ámbito profesional de los estudiantes a largo plazo.

Cada uno de estos proyectos implica una gran cantidad de organización y tareas, por lo que organizarlos en una Playlist (lista de reproducción) puede ser una solución obvia, ya que no solo se pondrá en manos de los estudiantes una lista de verificación simple con las tareas a realizar de esta manera, sino que también incluirá pautas su realización. Esto elimina el desorden (o lo minimiza), reduce los riesgos de errores y retrasos y garantiza un mayor éxito, cuya experiencia puede ser crucial para que un joven persiga sus objetivos futuros.

Asesoramiento en el desarrollo de Playlists para profesores para proyectos a gran escala

1. Asegúrese de que los estudiantes tengan los conocimientos y las habilidades necesarias para completar el proyecto.
2. Proporcione todos los recursos necesarios (intelectuales, financieros, si es necesario, y físicos) para facilitar el éxito.
3. Utilice una plataforma para proporcionar archivos, documentos e información para que los estudiantes y sus compañeros los compartan.
4. Cree una Playlist (lista de reproducción) como una lista de verificación para mantener a los estudiantes al día.
5. Reúnase con regularidad y frecuencia tanto con los estudiantes como con sus colegas y encuentre tiempo para discutir sobre listas de reproducción y todos los detalles que no estén claros.
6. Involucre a todos sus profesores en el proyecto. El apoyo del equipo es vital para el éxito del proyecto y hace que los estudiantes se sientan completamente apoyados por sus profesores.
7. Identifique y asigne roles y responsabilidades claros, primero para los profesores, luego para los estudiantes.
8. Encuentre patrocinadores y seguidores (internos y externos) que vean el valor de lo que está haciendo. Acérquese un paso más al mercado laboral (potencial).
9. Usa el tiempo sabiamente. Para la semana de la presentación final del proyecto, reorganice las clases para utilizarlas en el proyecto o concéntralas todas juntas. Esto libera a los estudiantes y maestros para participar plenamente en la experiencia de aprendizaje. La presentación del proyecto debe ser la sesión educativa de la semana.
10. Fotografíe y documente el evento. Esto es fundamental para asegurar el patrocinio y el apoyo en los próximos años. También es excelente para promover a los estudiantes (contenido de su portfolio) y promover el proyecto.

Bonus links

<https://youtu.be/f0trXXhk4uo>

<https://youtu.be/INn-gUcZIlk>

<https://youtu.be/fQMVxaXGp1s>

<https://youtu.be/LnV9tE5oJNk>

<https://youtu.be/-Z4GL3Fj1J4>

<https://youtu.be/OgVbhPgAfco>

PART VI: CONCLUSION

La Formación Profesional en Educación puede jugar un papel activo en estos y otros temas, junto con otros sectores educativos. Durante los últimos años, hemos recibido repetidas declaraciones de la UE para hacer de la FP la primera opción, pero no hay señales de la UE de que la FP sea de hecho una primera opción ni en la visibilidad del sector ni en la financiación ni en la paridad reconocimiento con la formación universitaria! La FP sigue sin ser un sistema de crédito que facilite la movilidad; su participación en ERASMUS sigue estando muy por debajo de la de la educación universitaria; el Proceso de Copenhague se encuentra en un estado latente y seguramente no es un catalizador para el cambio y la innovación en la educación y formación profesional; la cartera que responde a la FP a nivel de la UE está fragmentada y envía el mensaje equivocado de que la FP se trata de formación pero no de educación y aprendizaje permanente.

El reconocimiento de las cualificaciones y los períodos de aprendizaje en el extranjero es una cuestión clave para aumentar la movilidad laboral y de aprendizaje de los estudiantes de FP. Es especialmente importante contar con procedimientos más efectivos para todas nuestras regiones fronterizas. Las barreras para seguir avanzando son signos de una forma innecesaria de falta de confianza en los sistemas de los demás y la necesidad de un sistema común para el reconocimiento de las cualificaciones de FP nacionales e internacionales.

Herramientas específicas como ESCO, ECVET y Europass aún no han dado como resultado un formato útil y ampliamente aceptado para una aceptación automática de las cualificaciones que están vinculadas a un marco nacional, que se considere el punto de partida para procedimientos efectivos para el reconocimiento de antecedentes (informales y aprendizaje no formal (RPL).

Con el nuevo ERASMUS + 2021-2027 centrado en la continuidad y una cooperación más amplia a nivel mundial, se esperaba que la FP respondiera siendo más inclusiva, promoviendo los valores europeos de respeto mutuo, libertad y democracia y teniendo un enfoque más ecológico de los trabajos y de integración virtual cooperación cuando sea efectivamente necesaria. Está claro que las instituciones de FP, desde escuelas hasta universidades aplicadas, estarán en el centro de las moviidades de aprendizaje, la capacitación y el proceso necesarios para abordar el período de la pandemia posterior al COVID. Ahora que se ha probado y probado el aprendizaje en línea, esperamos que la demanda sea mayor que la oferta. Esto se debe a que las tradiciones son duras y, al ser en gran medida una cohorte conservadora, a muchos profesores, estudiantes y formadores les resultará difícil cambiar exclusivamente al aprendizaje en línea. Hay muchas razones válidas por las que esto es así. Aunque los cursos de realidad virtual y realidad aumentada están marcando una gran

diferencia para los estudiantes de todo el mundo, la experiencia real de hacer las cosas es invaluable y una característica clave de la FP.

La FP tiene un papel muy importante que desempeñar. Sin embargo, debe contar con los recursos adecuados y a largo plazo.