2020

EU-OBP
open badges platform

TOOLKIT

EJEMPLOS DE BUENAS PRÁCTICAS DE USO DE OPEN BADGES EN LA EDUCACIÓN DE ADULTOS

Erasmus+

EU-OBP
open badges platform

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Erasmus+ project: EU-OBP- Open Badges Platform
Número del convenio de subvención: 2019-1-RO01-KA204-063793
Editorial: Ljudska univerza Ptuj, Slovenia

AutorEs: Petja Janžekovič (SI), Tanja Božič (SI), Andreea Cleminte (RO), Elza Gheorghiu (RO), Olesea Balan (DE), Aleksandra Sikorska (DE), Pierre L. Carollaggi (FR), Vasilis Athanasiou (CY), Eilana Iliofotou (CY), Miguel Angel Vicario (ES), Sandra Hernandez (ES), Daniel Tretinjak (SE), Ola Hall (SE), Anna Åkesson (SE)

©Copyright: El consorcio del proyecto Erasmus+ EU-OBP - Open Badges Platform Archivo PDF interactivo
Fecha de publicación: diciembre de 2020

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN A toolkit 3
2. CÓMO UTILIZAR EL TOOLKIT 6
3. EJEMPLOS DE BUENAS PRÁCTICAS 8
3.1. WOMEN POWER CODE – CAPACITAR A LAS MUJERES PARA QUE ADQUIERAN HABILIDADES DIGITALES 8
3.2. OPEN BADGES PARA EL DESARROLLO DEL PERSONAL 11
3.3. OPEN BADGES PARA GRADUADOS 14
3.4. DC4JOBS – COMPETENCIAS DIGITALES PARA EL EMPLEO 17
3.5. DIGITAL-S – DESARROLLO DE LA INNOVACIÓN PARA GENERAR IMPACTO EN LAS COMPETENCIAS DE LOS FORMADORES Y DE LOS ALUMNOS ADULTOS EN LAS ZONAS RURALES 21
3.6. OBADE: OPEN BADGES EN LA EDUCACIÓN DE ADULTOS 24
3.7. SOFTSKILLS4EU 30
3.8.UPSKILLEAD - UPSKILLING ADULT EDUCATORS DIGITAL LEAD 37
3.9. S.R.C.E. 42
3.10. BADGE EL MUNDO 47
3.11. EDUBADGES 50
3.12.BADGES DIGITALES – COMPETENCIAS CERTIFICADAS EN FORMATO DIGITAL 54
3.13. BADGES 57
3.14. HAUFE AKADEMIE 61
3.15. BAIT 64
3.16. TuCertiCyL 67
3.17. BADGES IN SAPO CAMPUS 71
3.18. DESCÚBRETE A TI MISMO 75
3.19. EducaLAB 81
3.20. AGILE LEARNER 86
3.21. GAMIFICACIÓN DE UN SIMILADOR DE EXAMEN MEDIANTE LOS BADGES – EFECTOS SOBRE LA PARTICIPACIÓN 92
3.22. B.OA.T. (BADGES OUVERTS À TOUS) 100
3.23. LA CASEMATE 105
3.24. BADGEONS LA NORMANDIE (LET'S BADGE NORMANDIE) 111
3.25. FACEBOOK 118
3.26. MINECRAFT – EDUCATION EDITION 122
3.27. OPEN EDUCATION GR 126
3.28. PHOTODENTRO 130
3.29. TRIPLE E-DGE 135
4. 139
5. CONCLUSIÓN 140

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

1. INTRODUCCIÓN AL TOOLKIT

El Toolkit EU-OBP es una colección de ideas de buenas prácticas sobre la implementación de Open Badges en organizaciones de diferentes niveles.

Cada socio participante realizó una investigación documental para obtener una visión general de las buenas prácticas que ya existen. Entre ellas, contamos con organizaciones que ya están emitiendo Open Badges en el área de la UE, sitios web individuales con soporte de insignias digitales y personas que están utilizando el sistema de Open Badges como parte de sus planes de estudio o en actividades educativas de aprendizaje permanente.

El Toolkit EU-OBP ofrece una visión general de la utilidad y las ventajas de los Open Badges, fomentando la participación de nuevas organizaciones. Queremos dotar a las organizaciones de educación de adultos y a los educadores de un amplio material de lectura e interactivo (publicación interactiva en PDF online) sobre las buenas prácticas de anteriores implementaciones exitosas del sistema de reconocimiento de Open Badges.

Hemos utilizado una plantilla común para la recogida de datos, que ofrece una visión uniforme y precisa de la información obtenida.

Durante la investigación documental pudimos recoger los buenos ejemplos de uso de Open Badges en Escocia, Rumanía, Bulgaria, Países Bajos, Italia, Eslovenia, Reino Unido, Chipre, Letonia, Polonia, España, Francia, Suecia, Alemania, Austria, Portugal, Lituania y Bélgica.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

PLANTILLA DE EJEMPLOS DE BUENAS PRÁCTICAS
sobre la aplicación de Open Badges en organizaciones de distinto nivel

TÍTULO:
ORGANIZACIÓN:
PERSONA DE CONTACTO:
PAÍS:

ELEMENTOS DE BUENA PRÁCTICA (marque si están cubiertos)	CRITERIOS OPEN BADGES (por favor, marque un máximo de DOS criterios por práctica)			
☐ Impacto a nivel local ☐ Impacto a nivel nacional ☐ Impacto a nivel de la UE ☐ Visibilidad nacional ☐ Visibilidad internacional ☐ Transferibilidad ☐ Garantía de calidad ☐ Práctica innovadora ☐ No remunerado (código abierto) ☐ Reconocimiento	**CRITERIO 1 Basado en la competencia** ☐Programa de educación formal ☐Aprendizaje permanente ☐Aumento de las competencias sociales ☐Competencias clave ☐Aprendizaje colaborativo ☐Aprendizaje individual ☐Jóvenes ☐Asesoramiento y orientación ☐Validación y reconocimiento ☐Compartición pública (explotación)	**CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales** ☐Directrices organizativas para la aplicación ☐Recursos asignados (personal) ☐Plataforma de código abierto ☐Protección de la información ☐Reconocimiento de los resultados del aprendizaje ☐Compromiso público (aprendizaje informal y permanente) ☐Herramientas digitales innovadoras ☐Visión de la organización de apoyo a la OB	**CRITERIO 3 Análisis y evaluación** ☐Práctica de la evaluación ☐Metodologías para el reconocimiento ☐Capturar la trayectoria y la historia del aprendizaje ☐Políticas que aseguren la aplicación de la calidad ☐Procedimientos transferibles ☐Metodología de la certificación ☐ Implantación pública (formal)	**CRITERIO 4 e- Portfolio (o Backpack)** ☐Reconocimiento abierto, transparente y útil ☐Comunicación completa entre el profesor y el usuario ☐Señalización de los logros ☐Diversidad de usuarios y competencias ☐Branding para aumentar la concienciación ☐Apoyo a las necesidades específicas de los usuarios

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN ¿En qué campo de los criterios de las Open Badges (OB) se encuentra la práctica y por qué? ¿Cómo explicarías la práctica OB y su relevancia en 1000 caracteres? ¿Por qué es necesaria la práctica OB ahora?
ORGANIZACIÓN QUE EJECUTA LA PRÁCTICA (y departamento, si es aplicable) ¿De dónde procede la práctica? ¿Quién tuvo la idea? ¿Por qué surgió la idea? ¿Desde cuándo existe la práctica? ¿Con qué recursos cuenta la práctica (recursos humanos, presupuesto, material, proyecto...)?
GRUPO OBJETIVO ¿A quién va dirigida la práctica OB? (grupos dirigidos)
MÉTODOS DE APLICACIÓN ¿Qué actividades de aplicación implica la práctica OB?
IMPACTO DE LA PRÁCTICA Indique los detalles del impacto de la práctica: por ejemplo, el número de asistentes, la eficacia negativa o positiva, el número de badges disponibles o describa el impacto en general (social, económico, educativo, etc.). Puede obtener información sobre el impacto a partir de los resultados de la evaluación, si los hay. (Por favor, indique si la práctica OB está evaluada o no).
LECCIONES APRENDIDAS - OTROS DETALLES Indique cómo se ve la práctica dentro de la organización o indique detalles sobre otras lecciones aprendidas.
MATERIALES Y MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES Adjunte un documento existente (o más) que explique la práctica (por ejemplo, una presentación, un documento de trabajo, un vídeo, un informe, etc.). Adjunte elementos interactivos, como la imagen de un badge, fotos, vídeos, logotipos, etc.
ENLACE WEB: REFERENCIAS:

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

2. CÓMO UTILIZAR EL TOOLKIT

En el Toolkit encontrarás ejemplos de prácticas del ámbito de las insignias digitales aplicadas en diferentes áreas como la educación, el aprendizaje permanente, los medios sociales, la formación, las evaluaciones y otras.

Las prácticas están etiquetadas según 4 criterios diferentes y se puede acceder a ellas a través de hipervínculos. Los criterios elegidos se han organizado y enumerado de manera que pueda encontrar fácilmente los que mejor se adapte a sus necesidades organizativas o educativas. Por ejemplo, si está interesado en utilizar insignias en el proceso de reconocimiento, puede hacer clic en el enlace que aparece al principio del Toolkit y que le llevará a las insignias relacionadas con el reconocimiento. Lo mismo ocurre con todos los demás criterios.

Cada práctica representa un buen ejemplo de utilización de insignias digitales en diferentes organizaciones y puede dar buenas ideas sobre la implementación en su propia organización, tal vez en la misma forma, tal vez como un ejemplo de cómo adaptarlo de acuerdo a sus necesidades específicas.

Nuestra intención era ofrecer a las organizaciones de educación de adultos algunas ideas innovadoras sobre la usabilidad y la utilidad de las insignias digitales y proporcionar ejemplos sobre cómo utilizarlas para muchos propósitos diferentes. Mientras que hoy en día las insignias digitales se utilizan principalmente como microcredenciales entregadas por las autoridades formales (pero no exclusivamente), todavía hay un enorme potencial sin explotar en el uso de insignias para apoyar los procesos de reconocimiento controlados por el alumno como una alternativa y/o apoyo al reconocimiento formal o no formal, la validación y la acreditación. Esto podría ser especialmente valioso en países con sistemas formales de reconocimiento pobres o inexistentes.

Cada una de las prácticas descritas en este Toolkit puede investigarse más a fondo. Hay enlaces para cada una de ellas, y si encuentra algunas interesantes que puedan darle más ideas sobre su propia aplicación específica, puede acceder a ellas fácilmente con un simple clic a través de los hipervínculos, añadidos al final de cada ejemplo de práctica incluido.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

Los socios del proyecto EU-OBP esperan sinceramente que este Toolkit sea útil y que lo utilicen para crear aún más insignias digitales. Al investigar en el ámbito de la UE, descubrimos que todavía hay muchos países que no las utilizan en absoluto o que no las utilizan de la forma en que podrían hacerlo. Si este Toolkit te da nuevas ideas sobre su aplicación en su propia organización, nos interesaría mucho recibir sus comentarios para poder incluir nuevos ejemplos en nuestra plataforma web http://www.eu-obp.eu/.

Convirtamos juntos a Europa en un lugar para las insignias digitales.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3. EJEMPLOS DE BUENAS PRÁCTICAS

3.1. WOMEN POWER CODE – CAPACITAR A LAS MUJERES PARA QUE ADQUIERAN HABILIDADES DIGITALES

ORGANIZACIÓN: CIVIC- SCOTLAND
PAÍS: ESCOCIA en colaboración con Rumanía, Bulgaria, Países Bajos, Italia, Eslovenia y Bélgica

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Visibilidad internacional ✓ Transferibilidad ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Aprendizaje permanente ✓ Aprendizaje colaborativo CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Plataforma de código abierto ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Señalización de los logros

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

El proyecto Woman Power Code aborda el CRITERIO 1 en términos de aprendizaje permanente y aprendizaje colaborativo, así como el CRITERIO 2, en términos de plataforma de código abierto y el uso de Open Badges en reconocimiento de los resultados del aprendizaje.

El proyecto tenía como objetivo permitir a las mujeres adultas con escasas competencias digitales nativas adquirirlas para poder entrar en el mercado laboral dotadas de nuevas competencias y cualificaciones profesionales. El proyecto WPC involucró a las hijas de las mujeres adultas, que actuaron como mentoras de sus madres, enseñándoles y, por tanto, disminuyendo la brecha de género en las TIC. La formación se llevó a cabo a través de un marco educativo integrado, con un nuevo plan de estudios y una combinación innovadora de herramientas TIC y una metodología de impartición experiencial basada en un taller, dirigida a las mujeres adultas y a sus hijas jóvenes. El curso de formación online, facilitado por las funcionalidades de aprendizaje social motivacional, funcionó como una plataforma de difusión de conocimientos, permitiendo la colaboración entre alumnos y formadores. Se creó una herramienta de aprendizaje complementaria a la formación online, The Women Power Code Social Learning Community (SLC), que se integró en el mismo sistema de gestión del aprendizaje basado en la nube que la formación online, utilizando Moodle. Para hacer el reconocimiento de las habilidades y logros adquiridos por los alumnos durante el proceso de aprendizaje, los participantes fueron premiados con Open Badges a través de un marco basado en el Open Badges Recognition Framework

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

El coordinador del proyecto es CIVIC, de Escocia. La idea del proyecto surgió del hecho de que hay pocas mujeres en el área STEM (ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas), lo que profundiza la diferencia de género en el sector de las TIC. Un aumento del número de mujeres que emprenden una carrera digital sería beneficioso para la industria digital. El proyecto comenzó en 2017 y terminó en agosto de 2020.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

GRUPO OBJETIVO	Los grupos objetivo son mujeres adultas y sus hijas jóvenes. Los Open Badges que han obtenido durante el curso de formación serán útiles tanto para ellas, como beneficiarias, como para las partes interesadas, incluidos los proveedores de FP, las empresas de TIC, las universidades, las asociaciones de mujeres, etc. del ámbito de las TIC, como consumidores.
MÉTODOS DE APLICACIÓN	La plataforma cuenta con cursos en los siete idiomas de la asociación y, tras completar el curso, los participantes obtienen sus insignias. Sólo los miembros pueden ver los cursos o los badges. Hasta ahora se han emitido más de 70 badges (10 insignias por país asociado).
IMPACTO DE LA PRÁCTICA	Un número de 10 participantes de cada país asociado han asistido a los cursos y han recibido Open Badges (más de 70 en total).
LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES	El acceso a la Comunidad Social de Aprendizaje Women Power Code se realiza a través de la plataforma https://academy.womenpowercode.eu/, donde los usuarios deben registrarse. Una vez que crean un perfil, se registran automáticamente en la SLC y pueden empezar a interactuar con otros usuarios
MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES	https://www.facebook.com/pg/WOMEN-POWER-CODE-1737258186306036/photos/?ref=page_internal https://www.facebook.com/pg/WOMEN-POWER-CODE-1737258186306036/videos/?ref=page_internal
ENLACE WEB	https://academy.womenpowercode.eu/
REFERENCIAS	https://womenpowercode.eu/index.php/about

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.2. OPEN BADGES PARA EL DESARROLLO DEL PERSONAL

ORGANIZACIÓN: The City of Glasgow College
PERSONA DE CONTACTO: Graeme Brewster – ED&I Manager
PAÍS: Reino Unido

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Visibilidad internacional ✓ Transferibilidad ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Competencias clave ✓ Validación y reconocimiento CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Compromiso público (aprendizaje informal y permanente) ✓ Visión de la organización que apoya la OB

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

El "City of Glasgow College" es el primero de Escocia en introducir las Open Badges como apoyo al desarrollo de su personal. La iniciativa se puso en marcha en diciembre de 2015 y Open Badges se otorgaron por la Igualdad, la Diversidad y la Inclusión (ID&I). De esta manera se apoya el desarrollo de comportamientos positivos, y la obtención de badges es una muestra de reconocimiento a la contribución diaria del personal y a su compromiso con el desarrollo continuo tanto de ellos mismos como de los alumnos. Los valores y comportamientos que se reconocen a través de Open Badges se refieren a cuestiones relacionadas con la edad, la discapacidad, el género, la reasignación, el matrimonio y la unión civil, el embarazo y la maternidad, la raza, la religión o las creencias, el sexo y la orientación sexual. Esta iniciativa -Sistema de concesión de badges digitales- anima al personal a desarrollar su comprensión de las cuestiones de ID&I y a promover una cultura positiva. Los badges pueden mostrarse en la firma del correo electrónico o en los perfiles de las redes sociales de la persona. Al utilizar los Open Badges para apoyar los valores y comportamientos de la universidad, la institución pretende contribuir a su visión compartida de un aprendizaje de clase mundial en un lugar de trabajo de clase mundial.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA	La práctica de conceder Open Badges para apoyar la concienciación y la comprensión de los comportamientos y valores comenzó en 2015.
GRUPO OBJETIVO	El grupo objetivo directo está formado por el personal del City of Glasgow College y el grupo objetivo indirecto está formado por las personas (estudiantes, padres) que podrían beneficiarse de la mejora del comportamiento del personal.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

MÉTODOS DE APLICACIÓN

Las insignias se pueden conseguir completando el módulo online de ED&I (5 secciones), proporcionando la información de igualdad de la persona y luego comprometiéndose a convertirse en un campeón activo de ED&I.

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Los comentarios recibidos del personal del colegio demuestran que cada vez hay más miembros del personal que aprecian la iniciativa y se comprometen con ella, al considerar que esta idea redunda en beneficios reales para las personas, en la mejora del rendimiento de la empresa y en la mejora de la reputación.

Hasta ahora se han concedido 377 badges

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

ENLACE WEB REFERENCIAS

https://www.cityofglasgowcollege.ac.uk/news-events/news/city-glasgow-college-celebrates-equality-diversity-inclusiveness

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.3. OPEN BADGES PARA GRADUADOS

ORGANIZACIÓN: Universidad de Milán - Bicocca
PERSONA DE CONTACTO:
PAÍS: Italia

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Visibilidad internacional ✓ Transferibilidad ✓ Práctica innovadora ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Programa educativo formal ✓ Validación y reconocimiento CRITERIO 2 Learning platforms and digital tools ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje ✓ Visión de la organización que apoya la OB CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Señalización de los logros

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

La universidad de Milán-Bicocca expide los Open Badges de las titulaciones tradicionales/formales a sus graduados a través de una plataforma llamada Bestr, una iniciativa que es la primera en Italia y probablemente en el mundo. Como afirma la dirección de la Universidad de Milán-Bicocca, el diseño y la emisión de los Open Badges, que certifican las titulaciones de los estudiantes, así como los International Students Badges "representan el primer signo tangible de la política de reconocimiento abierto internacional, con la que la Bicocca está comprometida, con su firma, una primicia para las universidades de todo el mundo, de la Declaración de Reconocimiento Abierto de Bolonia".

El sistema que gestiona los Open Badges en la Universidad Bicocca se llama ESSE3 y recoge información relacionada con la nota y la fecha de la titulación, el título y el extracto de la tesis (para los graduados) y los detalles del período de estancia en el extranjero (para los estudiantes del programa de movilidad internacional). El siguiente paso será la emisión de otros numerosos distintivos por actividades extracurriculares, espíritu empresarial e idiomas.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

La idea surgió en 2017, cuando se celebró la sesión de grado del curso de estudios del máster en Economía Internacional. El siguiente uso de badges en el entorno académico italiano fue en 2018, cuando los estudiantes graduados en Ciencias del Mar recibieron Open Badges por completar el curso de grado del máster.

GRUPO OBJETIVO

El grupo objetivo está formado por graduados (cursos universitarios y de máster), así como por estudiantes que participan en el Programa de Movilidad Internacional.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

MÉTODOS DE APLICACIÓN

En la plataforma Bestr, cada persona a la que se le ha concedido un badge tiene una página dedicada en la que aparecen sus nombres, la fecha en la que obtuvo la insignia y la descripción de la misma. Los estudiantes de Biccocca tienen que utilizar el correo electrónico en openbadgebicocca@unimib.it para registrarse y recoger un badge.

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Hasta ahora hay 263 tipos de insignias diseñadas para diferentes cursos y titulaciones, de las cuales 252 se han entregado a 60.664 personas.

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

El uso de las Open Badges en los cursos formales tiene diferentes beneficios: facilitan la transición a las titulaciones digitales, resaltan el valor de una titulación de forma más concisa y legible para que la información incluida sea la más relevante para un empleador y, en el caso de los estudiantes internacionales, resumen todas las experiencias internacionales que el estudiante tuvo durante sus años en las titulaciones universitarias.

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

ENLACE WEB REFERENCIAS

https://en.unimib.it/education/open-badge-bicocca

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.4. DC4JOBS – COMPETENCIAS DIGITALES PARA EL EMPLEO

ORGANIZACIÓN: DE – Culture Goes Europe - CGE
PERSONA DE CONTACTO: Ammalia Podlaszewska
PAÍS: Alemania en colaboración con Rumanía, Chipre, España, Letonia y Países Bajos

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Visibilidad internacional ✓ Transferibilidad ✓ Práctica innovadora ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Competencias clave ✓ Validación y reconocimiento CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Plataforma de código abierto ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Práctica de evaluación ✓ Metodologías de reconocimiento CRITERIA 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Señalización de los logros

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

El objetivo del proyecto DC4JOBS era promover la alfabetización digital a través de una plataforma interactiva y dinámica, mediante la cual los jóvenes con menos oportunidades pudieran mejorar sus competencias digitales para poder satisfacer las necesidades del mercado laboral. Uno de los resultados intelectuales del proyecto fue el diseño de un ecosistema de Open Badges y se elaboró un breve manual con instrucciones y directrices prácticas para los Open Badges. Los Open Badges se utilizaron como herramienta de validación con la que se evaluaron, mejoraron y validaron las competencias DC4JOBS de los jóvenes. Las competencias digitales por las que se concedieron los Open Badges fueron divididas en temas por el consorcio. Los ganadores podían obtener un badge por cada competencia digital que hubieran completado con éxito. Al final, una vez completadas las 5 competencias, los jóvenes adultos poco cualificados recibieron un Open Badge adicional (DC4JOBS Badge). El resultado intelectual final del proyecto fue el diseño del programa DC4JOBS UPSKILLING PATHWAY, que pretende ser una herramienta práctica para cualquiera que desee implementar el curso del proyecto DC4JOBS en su propio contexto y una guía sobre cómo replicar el éxito de DC4JOBS utilizando los recursos disponibles de forma gratuita.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

El proyecto DC4JOBS surgió de la necesidad de promover la alfabetización digital entre los jóvenes y luchar contra el desajuste de competencias y el desempleo juvenil. El proyecto se llevó a cabo entre 2016 y 2019 y propone introducir un proceso transparente, multi-regulado y multi-evaluado, basado en una plataforma interactiva y dinámica que se desarrollará, para los jóvenes con menos oportunidades con el fin de actualizar, mejorar o re-capacitar sus competencias digitales para satisfacer las necesidades del mercado de trabajo y cerrar la brecha relacionada con los desajustes de habilidades entre la educación y la formación y el mundo del trabajo.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

GRUPO OBJETIVO

Había un grupo objetivo directo, formado por jóvenes de entre 24 años con menos oportunidades (NEETs, jóvenes en riesgo de marginación y jóvenes de origen inmigrante). También había un grupo objetivo indirecto, formado por el mercado laboral, que se beneficiará de los jóvenes alfabetizados digitalmente.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

Los jóvenes que participaron en el proyecto tuvieron que pasar por 6 módulos de competencias digitales en una plataforma Moodle. Los Open Badges fueron creadas y puestas a disposición en esta plataforma Moodle por el consorcio DC4JOS, junto con los criterios para obtener badge. Los alumnos (jóvenes adultos poco cualificados) podían reclamar una insignia presentando pruebas de que habían completado los módulos con éxito. Una vez que los evaluadores (asignados por el consorcio) decidían que el alumno podía obtener la insignia, se ponían en contacto con los ganadores, quienes, posteriormente, podían enviar su badge a su Backpack de Mozilla

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Guía del programa DC4JOBS Up-Skilling Pathway (que incluye recomendaciones, estudios de casos y herramientas/recursos que se utilizarán para las actividades de formación con jóvenes que utilicen el curso DC4JOBS):

- 7 programas piloto del DC4JOBS Up-Skilling Pathway Programme en los países socios
- Más de 110 jóvenes, incluso con menos oportunidades, implicados en las actividades de pilotaje

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

LESSIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

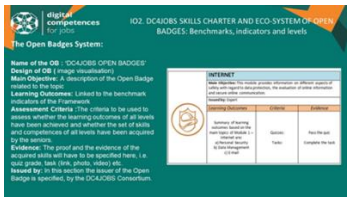
Los resultados del proyecto aumentaron el prestigio de EuroEd Fundatia dentro de la comunidad. Sus resultados y actividades aumentaron la concienciación de la comunidad

-sobre el papel que tiene el aprendizaje no formal en el desarrollo y la mejora de las competencias de los jóvenes, que podrían ayudarles a encontrar empleo. Los materiales digitales creados en el marco del proyecto pueden ayudar a los jóvenes a participar activamente en la sociedad;

- sobre el importante papel que la educación y la formación profesional pueden desempeñar en la consecución de los objetivos de Europa 2020, al permitir a los jóvenes adultos mejorar su capacidad de adaptación a los cambios del mercado laboral y de la sociedad.

Los resultados del proyecto consolidaron el papel de EuroEd Fundatia dentro de la comunidad como iniciador y promotor de la innovación y el cambio en la educación. Los resultados del proyecto se dirigen a los jóvenes y a la integración de las tecnologías de la información en la educación, respondiendo así a los objetivos de Europa 2020 y alcanzándolos. Los resultados del proyecto permitirán sin duda a los jóvenes de la comunidad mejorar sus competencias digitales, lo que les ayudará a encontrar un empleo.

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES



https://www.facebook.com/dc4jobsproject/

ENLACE WEB http://dc4jobs.eu/

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.5. DIGITAL-S – DESARROLLO DE LA INNOVACIÓN PARA GENERAR IMPACTO EN LAS COMPETENCIAS DE LOS FORMADORES Y DE LOS ALUMNOS ADULTOS EN LAS ZONAS RURALES

ORGANIZACIÓN: Famille Rurales

PAÍS: Francia, en colaboración con Italia, Rumanía, Polonia y España

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Visibilidad internacional ✓ Transferibilidad ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Competencias clave ✓ Validación y reconocimiento CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Plataforma de código abierto ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Logro de la señalización

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

El objetivo del proyecto era doble: por un lado, formar a los formadores no iniciados en términos de e-learning y habilidades de e-enseñanza y, por otro, realizar actividades de e-learning y capacitar a habitantes de las zonas rurales para que pudieran desarrollar sus competencias digitales. La mayoría de los alumnos adultos de las zonas rurales eran de entornos desfavorecidos y tenían necesidades urgentes de mejorar sus competencias digitales para poder ser ciudadanos más completos y, finalmente, encontrar un trabajo.

Los Open Badges se utilizaron en el proceso de análisis y evaluación de las habilidades de los participantes para resolver problemas, así como su capacidad de pensar de forma analítica, reflexiva y crítica. Durante el curso electrónico, las insignias digitales y los certificados fueron diseñados por los formadores. Los alumnos adultos tenían que completar el curso electrónico en 4 semanas y luego recibían sus badges tras completar las actividades y los cuestionarios. De este modo, se animó a los alumnos a adoptar un comportamiento positivo y a identificar su progreso en el aprendizaje. Además, el uso de badges también estimuló el aprendizaje y la autonomía de los alumnos.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

La idea del proyecto surgió del hecho de que vivimos en un mundo digitalizado, en el que es obligatorio dominar el uso de un ordenador e Internet.

GRUPO OBJETIVO

El proyecto tenía dos grupos objetivo. El primero estaba formado por formadores no iniciados en materia de competencias digitales en el ámbito de la formación y el otro, estaba formado por alumnos adultos de zonas rurales (especialmente los de entornos desfavorecidos), que no tenían competencias digitales al que se dirigía la práctica de OB, para que pudieran tener mejores oportunidades de encontrar un empleo.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

MÉTODOS DE APLICACIÓN

El proyecto tuvo tres resultados intelectuales: el primero fue formar y dar a los formadores los conocimientos generales y los métodos para aprender la tecnología digital a través de una guía de TIC, el segundo fue la formación de iniciación digital para estudiantes adultos y el tercero, en el que se implementaron Open Badges, consistió en módulos de habilidades digitales que los participantes tuvieron que estudiar, tras lo cual se les concedieron las insignias.

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Durante la formación de iniciación digital hubo 252 participantes que asistieron al curso de 4 semanas, y se entregaron 137 badges.

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

El uso de los Open Badges en el proyecto permitió la autoevaluación de las competencias de los participantes. Se utilizaron una serie de métodos y procesos para evaluar los logros de los alumnos y se consideraron una recompensa o una confirmación de que un participante había completado con éxito una actividad específica.

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

ENLACE WEB

REFERENCIAS

https://digitalsinruralareas.wordpress.com/intellectual-outputs/

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.6. OBADE: OPEN BADGES EN LA EDUCACIÓN DE ADULTOS

ORGANIZACIÓN: Greta Du Velay and Erasmus+ partners
PERSONA DE CONTACTO: Pierre Carrolaggi
PAÍS: Francia, Eslovenia, España, Suecia, Alemania

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Visibilidad internacional ✓ Transferibilidad ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Aumento de las habilidades blandas ✓ Competencias clave ✓ CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Plataforma de código abierto ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

El proyecto OBADE se encuentra en los campos de los Criterios 1 y 2: se basa en las competencias, cubriendo las competencias clave y el aumento de las habilidades sociales, y también ofrece una plataforma de aprendizaje de código abierto y herramientas para el reconocimiento de los resultados del aprendizaje.

El proyecto Open Badges para la Educación de Adultos quiere promover el uso de Open Badges de Mozilla en las organizaciones de educación de adultos. Ofrece más de 100 insignias digitales relacionadas con comportamientos, actitudes y competencias clave, como la comunicación en la lengua materna, las lenguas extranjeras, las habilidades digitales, la aritmética, la alfabetización, las ciencias y las tecnologías, aprender a aprender, la responsabilidad social y cívica, la iniciativa y el espíritu empresarial, la conciencia cultural.

Están disponibles en inglés, francés, alemán, esloveno, español y sueco en www.open-badges.eu.

Este proyecto también ha desarrollado tres (3) guías sobre la usabilidad de las insignias: una dirigida a las organizaciones de educación de adultos, otra a los profesores y la tercera a los estudiantes adultos. También hay vídeos tutoriales para mostrar cómo crear, compartir e implementar Open Badges en varias etapas y medios, y, finalmente, hay un catálogo de buenas prácticas relacionadas con las insignias abiertas en la educación de adultos.

El proyecto explora cómo las organizaciones y los profesores pueden poner en valor las competencias clave de los alumnos, así como los comportamientos y habilidades que son especialmente demandados por los empleadores, como la capacidad de adaptación, de trabajar en grupo o de respetar los plazos.

El proyecto está online con la identificación, documentación y validación del aprendizaje no formal e informal, ya que la mayoría de estas habilidades y actitudes se desarrollan en diversos contextos y no constituyen los componentes clave de los marcos de competencias de los certificados o diplomas.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

La práctica procede del proyecto Erasmus+ y se llevó a cabo en 5 países europeos: Francia, España, Suecia, Eslovenia y Alemania.

El proyecto OBADE comenzó en diciembre de 2016 y terminó en noviembre de 2018.

El proyecto desarrolló muchos recursos: guías para organizaciones y profesores, guía para alumnos y estudiantes, vídeos y -lo más importante- nuevas insignias digitales disponibles gratuitamente en la plataforma web, listas para ser utilizadas incluso después de que el proyecto haya finalizado oficialmente.

La plataforma web sigue online y, por lo tanto, está disponible para que la utilicen las organizaciones o los individuos interesados en la aplicación de las insignias de habilidades sociales y competencias clave.

GRUPO OBJETIVO

El proyecto estaba dirigido principalmente a estudiantes adultos, educadores de adultos y organizaciones de educación de adultos. El consorcio estaba compuesto por organizaciones de educación de adultos con sede en FR, SE, DE, SI y ES, por lo que estos son los principales grupos objetivo.

El proyecto beneficiará a los siguientes grupos objetivo

1. organizaciones asociadas y su personal

2. organizaciones de educación de adultos y educadores de adultos

3. estudiantes adultos

4.Otras partes interesadas: responsables de la toma de decisiones en el ámbito de la educación de adultos, investigadores en RRHH y formación, asociaciones de educadores, asociaciones de educación de adultos, etc.

Los beneficios a largo plazo consisten en la disponibilidad de herramientas desarrolladas para motivar a los alumnos adultos a aprender y a compartir su aprendizaje con los educadores y los compañeros.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

MÉTODOS DE APLICACIÓN

1.Guía dirigida a las organizaciones de educación de adultos sobre las ventajas y el uso de Open Badges.

2.Guía dirigida a los estudiantes adultos sobre las ventajas y el uso de las Open Badges.

3.Conjunto de Open Badges relacionadas con las competencias clave en los cursos de educación de adultos.

4.Conjunto de Open Badges relacionados con las competencias transversales.

5.Vídeos que muestran los pasos para la producción de Open Badges.

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

El impacto se hizo posible haciendo que los miembros de los grupos objetivo a) conocieran el proyecto (llegando a unos 9000), b) participaran en las actividades del proyecto (350 profesores y 1000 alumnos) y c) utilizaran los resultados durante y después de su vida útil (unas 100 organizaciones de educación de adultos). El impacto se fomentó mediante actividades de difusión, pilotaje y explotación.

Por lo tanto, los socios estiman que aproximadamente 9.000 personas y organizaciones fueron informadas sobre el proyecto, y 100 organizaciones de educación de adultos, 350 educadores y 1.000 alumnos adultos participaron directamente en él.

Se crearon 100 insignias digitales, que han sido utilizadas por los alumnos de las organizaciones asociadas. Según el coordinador del proyecto, algunas de las insignias digitales siguen utilizándose, pero lo más importante es que el proyecto OBADE tiene una continuación en el proyecto EU-OBP que aprovechará los resultados anteriores y los mejorará con más insignias digitales.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

Las insignias tienen un gran potencial pedagógico para la organización y para sus educadores/profesores para introducir un carácter lúdico en la atmósfera educativa, permitiendo una competición amistosa entre los alumnos y mostrando lo cerca que están de lograr un objetivo; proporcionar información a los alumnos sobre su progreso; actuar como hitos en los caminos hacia los objetivos de aprendizaje, dividiendo las lecciones en tareas más pequeñas; valorizar los talentos del individuo, destacando habilidades y cualidades específicas que pueden no aparecer en los certificados tradicionales; validar las habilidades sociales, proporcionando así una imagen más completa de un individuo; impulsar el compromiso y la participación del alumno en un curso; estimular a los alumnos desfavorecidos, para los que el sistema educativo tradicional no ha funcionado y una insignia proporciona un reconocimiento visible y la validación de los logros o el dominio de ciertas habilidades; participar en el desarrollo de las habilidades digitales: el ganador de la insignia aprende a gestionarlas en su mochila online y a incluirlas en una cartera electrónica o a mostrarlas en su perfil online o en cualquier lugar de la web; mostrar a los alumnos cómo profesionalizar su uso de las redes sociales mostrando sus insignias en Facebook, darán un aspecto más profesional; las insignias sirven como mecanismo para mostrar y comunicar a un público más amplio lo que una persona es capaz de hacer; los alumnos tienen la opción de mantener sus logros en privado y almacenar las insignias en una "mochila", que es básicamente un sitio web privado que actúa como e-porfolio; directamente, o desde la mochila, las insignias seleccionadas pueden mostrarse en plataformas de medios sociales, incluirse en entornos de aprendizaje y en el CV Europass; ayudar a los alumnos a aprovechar las insignias y señalar sus logros a sus compañeros y su idoneidad profesional a los empleadores.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES	**Guías para organizaciones, educadores (profesores) y alumnos (estudiantes):** https://www.open-badges.eu/sites/default/files/attachements/open_badges_-_guide_for_organisations_en.pdf https://www.open-badges.eu/sites/default/files/attachements/open_badges_-_guide_for_educators_en.pdf https://www.open-badges.eu/sites/default/files/attachements/open_badges_-_guide_for_learners_en_0.pdf **Recopilación de buenas prácticas:** https://www.open-badges.eu/sites/default/files/attachements/open_badges_-_catalogue_of_practices_en.pdf **Video-tutoriales para la práctica:** https://www.open-badges.eu/en/tutorials **Open Badges ejemplos:** https://www.open-badges.eu/sites/default/files/attachements/open-badges_50_badges_for_key_competences.pdf
ENLACE WEB	www.open-badges.eu Greta du Velay, Folkuniversitetet Lund, Volkshochschule of Cham, Public University of Ptuj, Accion laboral (2018): OBADE PROJECT: Open badges in Adult Education. France, Spain, Slovenia, Germany, Sweden: OBADE partnership.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.7. SOFTSKILLS4EU

ORGANIZACIÓN: Razvojni center Novo mesto (RIC Novo mesto)
PERSONA DE CONTACTO: Tina Strnad
PAÍS: Eslovenia y socios de Croacia, Italia, Países Bajos y Chipre

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Visibilidad internacional ✓ Transferibilidad ✓ Garantía de calidad ✓ Práctica innovadora ✓ No remunerado (código abierto) ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Aumento de las habilidades sociales ✓ Validación y reconocimiento CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Reconocimiento abierto, transparente y útil ✓ Apoyo a las necesidades específicas de los usuarios

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

El proyecto Promover tus Habilidades Sociales con Open Badges está diseñado para proporcionar una oferta completa de educación y formación no formal de alta calidad para adultos con el fin, no sólo de obtener habilidades clave relacionadas con las Habilidades Sociales, sino también de ofrecer una validación estandarizada que esté online con las herramientas Europass ya desarrolladas.

En las primeras fases del proyecto, realizaron un análisis de las necesidades entre las organizaciones empleadoras, los solicitantes de empleo y las organizaciones de orientación profesional, con el fin de identificar las principales habilidades sociales necesarias, que sirvieron de base para el desarrollo del marco de competencias de las habilidades sociales (habilidades organizativas, personales, sociales, cooperativas y de pensamiento creativo).

A continuación, recopilaron ejemplos de buenas prácticas para cada una de las competencias seleccionadas que debían desarrollarse. También se utilizaron como base para el desarrollo del plan de estudios de las competencias sociales, los programas de las herramientas de aprendizaje, los materiales didácticos, los materiales de aprendizaje electrónico y los métodos de evaluación. También desarrollaron un ecosistema de Open Badges para la SS para los solicitantes de empleo y desarrollaron un documento de apoyo al pasaporte europeo (de acuerdo con un estándar establecido por el pasaporte de idiomas como una de las herramientas existentes de Europass).

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

La práctica procede del proyecto Erasmus+ y se llevó a cabo en 5 países europeos: Eslovenia, Croacia, Italia, Chipre y Países Bajos. El proyecto SoftSkill4EU comenzó en octubre de 2018 y finalizó en septiembre de 2020. La idea del proyecto surgió cuando los consultores, que trabajan en su organización, se enfrentaron al desafío de cómo ayudar a los solicitantes de empleo y a los empleados a rastrear sus habilidades sociales y cómo inspirarlos para fortalecerlas en áreas, donde están menos desarrolladas y son extremadamente importantes para el mercado laboral o el desarrollo personal.

El proyecto ha desarrollado muchos recursos: Herramientas innovadoras para la evaluación y el fortalecimiento de las habilidades sociales y su importancia para la educación de adultos, la orientación y el aprendizaje permanente; el Marco y los Materiales de Aprendizaje, el Sistema de Insignias y el Pasaporte de Habilidades Sociales. La plataforma web sigue online y, por lo tanto, está disponible para que la utilicen las organizaciones o los individuos interesados en la aplicación de las insignias de habilidades sociales y competencias clave.

GRUPO OBJETIVO

Buscadores de empleo: como los que buscan un primer empleo, los poco cualificados, los desempleados de larga duración y los desempleados con obstáculos.

Empleados poco cualificados para evaluar sus competencias en la búsqueda de una nueva oportunidad en el mercado laboral.

Inmigrantes: un grupo vulnerable, ya que tienen necesidades similares a las de otros que buscan empleo, sin embargo, tienen características más específicas, que necesitan ser abordadas con herramientas y materiales específicamente ajustados, que serán diseñados en el proyecto

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

MÉTODOS DE APLICACIÓN

Desarrollo de una nueva herramienta innovadora de e-learning/enseñanza para la validación y el desarrollo de las habilidades sociales para los solicitantes de empleo en general (y ajustadas a las necesidades y características específicas de los inmigrantes); Ecosistema OB para las habilidades sociales para los que buscan empleo en general (y ajustadas a las necesidades y características específicas de los inmigrantes); Pasaporte europeo de habilidades sociales (siguiendo el estándar establecido por el Pasaporte de Lenguas como una de las herramientas Europass) dentro de OB específicos. Esta herramienta será un documento de apoyo para la autoevaluación y la validación de las capacidades sociales en los centros de orientación profesional, los centros nacionales Europass, las organizaciones educativas y otras organizaciones pertinentes que se ocupan de los solicitantes de empleo: formar a los orientadores profesionales en el uso de la herramienta electrónica en el proceso de orientación para el desarrollo de las capacidades sociales y la concesión de los badges.

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

El objetivo principal del proyecto es identificar las habilidades sociales clave dentro de las competencias definidas en la herramienta Europass y, a continuación, desarrollar un marco de referencia estandarizado, una herramienta de validación para esas competencias y un documento de apoyo (pasaporte de habilidades sociales). Esto aportará un valor añadido y más credibilidad al ya ampliamente utilizado Europass y también puede ser un punto de partida para una mejora directa de Europass. El resultado o el impacto será tanto para los solicitantes de empleo, que podrán mostrar sus competencias de forma creíble, como para los empleadores/organizaciones de empleo, que simplificarán el perfil de los lugares de trabajo o ayudarán a distribuir de forma más eficiente a las personas ya empleadas en los lugares de trabajo, y para los orientadores profesionales, que reconocerán mejor y más fácilmente las competencias y harán más eficiente el trabajo de asesoramiento.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

Durante el proyecto SoftSkills4EU se llevaron a cabo dos encuestas, con el objetivo de comprender y reconocer la necesidad de habilidades sociales entre los buscadores de empleo y los empleadores, o los departamentos de recursos humanos. Cada uno de los cinco socios realizó dos encuestas, con un mínimo de 70 participantes, con un total de al menos 350 encuestados para el proyecto. A partir de los resultados de la encuesta, se definió el marco de competencias de las habilidades sociales de la siguiente manera.

Las competencias interpersonales identificadas como importantes y cruciales según los resultados de la encuesta del proyecto son: las competencias sociales, las competencias personales, las competencias organizativas, las competencias de cooperación y las competencias de creatividad. El marco de habilidades sociales, cuya abreviatura es SPOCC Framework, consta de cinco módulos, que incluyen cinco temas, con la descripción de cada uno de ellos, alineada con el nivel de conocimiento apropiado, y el resultado del aprendizaje para cada nivel. Los niveles se definen como Suficiente (A), Bueno (B) y Excelente (C). Para cada módulo, los participantes realizan un cuestionario de 50 preguntas, con la posibilidad de obtener un badge de habilidades sociales para el módulo -calificado como nivel Suficiente, Bueno o Excelente. Si los participantes obtienen cinco insignias para los cinco módulos, tienen la posibilidad de recibir la insignia completa de habilidades sociales -nivel suficiente, bueno o excelente-.

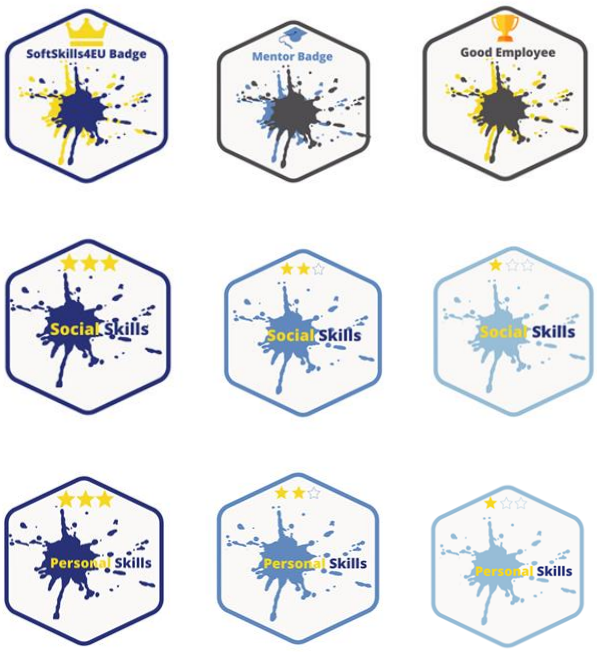
Las habilidades interpersonales se definen como atributos personales, rasgos, señales sociales y habilidades de comunicación específicas necesarias para el éxito empresarial. Las habilidades sociales a menudo caracterizan cómo una persona interactúa en sus relaciones con los demás, especialmente en el entorno laboral. A diferencia de las habilidades técnicas, que se aprenden, las habilidades técnicas son similares a las emociones o percepciones que permiten a las personas "leer" a los demás. Son mucho más difíciles de aprender, al menos en un aula tradicional. También son mucho

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

más difíciles de medir y evaluar. Las competencias sociales se denominan a veces competencias transferibles o competencias profesionales. Como este término implica, son habilidades menos especializadas, menos arraigadas en vocaciones específicas, y más alineadas con la disposición general y la personalidad de un candidato.
Tras las encuestas del proyecto SoftSkills4EU, llevadas a cabo en cinco países, Eslovenia, Italia, Países Bajos, Chipre y Croacia, se dedujeron e identificaron algunos módulos principales de competencias sociales: competencias personales, competencias organizativas, competencias de cooperación y creatividad. Cada uno de los módulos de competencias sociales identificados consta de cinco temas, que se dedujeron tras analizar las respuestas de la encuesta en todos los países incluidos. Sobre la base de las respuestas a la encuesta, se identificaron los temas de las competencias sociales y los módulos principales, que se incluyeron en el marco final de competencias sociales (SPOCC). El marco de competencias sociales debería ser útil para futuras formaciones, directrices y posibles pruebas de pre-empleo.

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES



Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

Plataforma: https://academy-softskills4.eu/

Facebook página: https://www.facebook.com/SoftSkills4EU/

ENLACE WEB	https://softskills4.eu/
REFERENCIAS	RIC Novo Mesto, Business School PAR, Promimpresa srl, Emphasys Research Centre, Dienst Uitvoering Onderwijs (2018). Soft skills for EU. Slovenia, Croatia, Italy, Netherlands, Cyprus: SoftSkills4EU partnership

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.8.UPSKILLEAD - MEJORAR LA FORMACIÓN DE LOS EDUCADORES DE ADULTOS LIDERAZGO DIGITAL

ORGANIZACIÓN: RIC Novo mesto – Razvojno izobraževalni center Novo mesto PERSONA DE CONTACTO: Metod Pavselj metod.pavselj@ric-nm.si

PAÍS: Eslovenia con socios de Italia, Chipre, Polonia, Bulgaria y otro socio esloveno

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Visibilidad internacional ✓ Transferibilidad ✓ Garantía de calidad ✓ Práctica innovadora ✓ No remunerado (código abierto) ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Aprendizaje permanente ✓ Aumento de las habilidades interpersonales CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Plataforma de código abierto ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Práctica de evaluación ✓ Metodologías de reconocimiento CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Reconocimiento abierto, transparente y útil

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

La capacitación de los educadores de adultos para el liderazgo digital es un proyecto de las Asociaciones Estratégicas para la Educación de Adultos dentro del Programa Erasmus+ (1. 10. 2016 - 30. 09. 2018).

El proyecto tiene como objetivo proporcionar a los educadores/formadores de adultos un programa de desarrollo profesional completo para actualizar y mejorar sus habilidades digitales, que se ofreció como una formación interna y se probó como herramienta online. Durante la ejecución de la formación en TIC se ha supervisado cuidadosamente el progreso de los educadores de adultos, mientras que al final se ofreció la validación mediante el uso del sistema OPEN BADGES. El consorcio ha llevado a cabo procedimientos de validación para que los educadores de adultos tengan al final de su formación un reconocimiento válido de sus nuevas habilidades digitales. Se proporcionaron certificados Europass y de participación, mientras que se hicieron esfuerzos para utilizar los mecanismos de las herramientas de la UE como ECVET y EQF.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

La idea del proyecto surgió de la constatación de que los educadores de todos los sectores, pero sobre todo los educadores y formadores de adultos, se enfrentan a numerosos retos al tener que hacer frente a situaciones de aprendizaje cada vez más complejas y diversas y satisfacer las demandas de competencias en un entorno laboral en constante cambio con la evolución de las nuevas tecnologías, un mercado laboral en constante cambio con demandas de competencias muy técnicas y un contexto socioeconómico desafiante.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

GRUPO OBJETIVO

El grupo objetivo directo son los educadores de adultos que participan en el aprendizaje de adultos y que mejorarán sus habilidades digitales y el uso de la tecnología, mientras que el grupo objetivo indirecto son los estudiantes adultos, que se beneficiarán de los profesores con conocimientos digitales a través de la provisión de un aprendizaje de adultos de alta calidad.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

En el marco del proyecto se diseñaron 6 módulos de TIC basados en las necesidades de los educadores de adultos y se apoyaron en el e-learning y las insignias abiertas, como herramienta de validación.

Sobre la base de la investigación han desarrollado el Marco de Competencia Digital UPSKILLEAD para 6 competencias digitales: Seguridad online, uso de los medios sociales en la educación, sistema de gestión del aprendizaje (Moodle), diseño gráfico, diseño web y uso de la pizarra digital interactiva. Desarrollaron un plan de estudios digital y material de formación para educadores de adultos. Para el reconocimiento, la validación y el aval de las competencias digitales adquiridas por los educadores de adultos, se utilizó el sistema Open Badges. La asociación diseñó una innovadora plataforma de aprendizaje electrónico interactivo (http://upskillead-e-learning.eu) que funciona como un Entorno de Aprendizaje Abierto, ofreciendo opciones de interactividad a través de la Academia Digital de Adultos y el Banco de Datos Electrónico para el desarrollo digital continuo de los educadores de adultos.

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

En el marco del proyecto, 16 mentores de Upskillead recibieron formación durante la actividad de formación conjunta del personal, que apoyó la implementación de la formación interna y online, la evaluación y la validación piloto. En el marco del IO6 (prueba piloto) se reunieron 98 participantes. Además, el consorcio logró obtener el apoyo (hasta ahora) de 226 organizaciones diferentes que apoyan el proyecto y que utilizarán los resultados del mismo.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

Dentro del proyecto, 180 usuarios de la plataforma del proyecto obtuvieron badges.

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

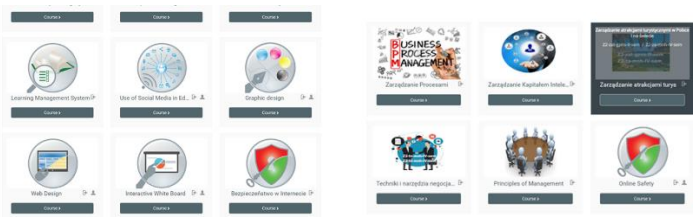
La introducción del proceso de reconocimiento y validación mediante el uso de las insignias es un valor añadido al proyecto, ya que permitirá a los educadores de adultos tener una prueba válida de este aprendizaje que puede añadirse a su CV, perfil o porfolio, además del Certificado Europass y el Certificado de Participación. Los Open Badges son un procedimiento motivador que animará e incentivará a los educadores de adultos a continuar su participación. Está vinculado a las competencias digitales, ya que los Open Badges se crean digitalmente mediante el uso de una plataforma abierta, y pueden mostrarse en diversas páginas personales, como FB, Twitter, LinkedIn, etc. Además, los educadores de adultos podrán utilizar este método para su propia enseñanza para estudiantes adultos con el fin de motivarlos a participar en oportunidades de aprendizaje permanente.
Los Open Badges proporcionan información portátil y verificable sobre las habilidades y los logros digitales. Los educadores de adultos pueden desbloquear oportunidades compartiendo colecciones de insignias que representan conjuntos de habilidades deseadas de una manera dinámica y basada en pruebas. Los Open Badges representan logros legítimos y autentificados, descritos dentro de la insignia y vinculados al proyecto UPSKILLEAD.
La plataforma Upskillead es útil, educativa, completa y, en general, una gran manera de empezar, desarrollar o practicar su alfabetización digital. Al ofrecer cinco módulos de diferentes temas digitales, se esfuerza por ofrecer un gran espectro de diferentes estrategias de aprendizaje -algunas se definen mediante imágenes, otras mediante texto- que permite a cada usuario identificarse con el método que se le ofrece. También proporciona ejercicios a través de los cuales se pueden evaluar los conocimientos de los usuarios. Uno puede concluir con eficacia y éxito el e-learning y puede así obtener la insignia que le servirá como prueba de la competencia digital que ha obtenido.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

La consecución del séptimo nivel del MEC enriquecerá su perfil personal y profesional. La idea de formar al formador utilizando la plataforma de e-learning es una forma muy útil de proporcionar conocimientos altamente cualificados y gratuitos. Dado que nuestra sociedad está creciendo rápidamente, en particular en lo que respecta a Internet, nos vemos obligados indirectamente a estar alfabetizados digitalmente. Una plataforma altamente cualificada significa apoyar la alfabetización digital, y el desarrollo social. Además, los módulos de aprendizaje están disponibles en cinco idiomas diferentes, además de la versión en inglés, lo que permite a todos, incluso a los que tienen barreras lingüísticas, utilizarlos. Por lo tanto, es una gran oportunidad, no sólo para los educadores de adultos, sino también para otras personas que quieren actualizar su perfil digital profesional y mantenerse constantemente al día con los avances tecnológicos o incluso utilizar su perfil para la promoción

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES



Project e-learning platform: www.upskillead-e-learning.eu

ENLACE WEB http://upskillead.eu/

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.9. S.R.C.E.

ORGANIZACIÓN: University of Zagreb University Computing Centre
PERSONA(S) DE CONTACTO: Sandra Kučina Softić and Sabina Rako
PAÍS: Croacia

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Práctica innovadora ✓ No remunerado (código abierto)	CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Plataforma de código abierto ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Reconocimiento abierto, transparente y útil ✓ Señalización de logros

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

"University Computing Centre University of Zagreb" SRCE (www.srce.hr/eng como centro nacional de competencia para las tecnologías de la información y la comunicación y el centro de educación y apoyo en el ámbito de la aplicación de las TIC, ha introducido las insignias digitales en sus actividades de aprendizaje en 2015. Desde entonces, el equipo del SRCE ha implementado insignias digitales en todos los cursos online, ha adquirido una valiosa experiencia al participar en el proyecto europeo ReOPEN - Recognition of Open and Valid Learning (http://reopen.eu) y ha preparado cursos y talleres online para profesores con el fin de potenciar aún más la implementación de Open Badges en las instituciones de educación superior en Croacia. La cartera de cursos de SRCE es amplia, y consiste en cursos online, semipresenciales y presenciales para profesores, profesionales de las TIC, estudiantes y ciudadanos. Con la implementación de las insignias digitales, SRCE también promovió la idea de los badges entre todos los participantes.

Los badges tienen una amplia, pero creciente, aplicación en la educación, ya sea un programa educativo, un curso, un módulo o simplemente una actividad. En consecuencia, su aplicación varía desde su uso como información, prueba de las competencias adquiridas (indicando claramente cómo se valoran los resultados del aprendizaje) o simplemente como recompensa o motivación para seguir trabajando y aprendiendo

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

El Centro de E-learning de SRCE (www.srce.hr/elc) implementó insignias en sus cursos online sobre el tema de las tecnologías Moodle y e-learning en 2015. Estos cursos estaban dirigidos a profesores de educación superior. Las insignias digitales se otorgaban como credenciales por completar todas las actividades del curso. El objetivo era permitir a los participantes que completaron el curso compartir la evidencia de sus habilidades y conocimientos adquiridos, pero también familiarizar a los profesores con las insignias digitales y la posibilidad de utilizarlas en su enseñanza. Otros servicios educativos del SRCE también han implementado las insignias digitales -

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

primero por los programas educativos para profesionales de las TIC (academia Linux y programa edu4IT) en 2016, y en 2018, por los cursos básicos de TIC online (llamados Tečajevi SRCA). Esos cursos están dirigidos a mejorar las competencias del personal no docente de los IES, los estudiantes y los ciudadanos. En la actualidad, todos los cursos online de SRCE tienen la posibilidad de que los participantes obtengan insignias digitales. Se ha convertido en un componente estándar. Además, algunos cursos presenciales han añadido la posibilidad de obtener badges.

GRUPO OBJETIVO

Los grupos objetivo son:

- profesores
- profesionales de la informática
- estudiantes
- ciudadanos

MÉTODOS DE APLICACIÓN

Para aplicar con éxito las insignias digitales es fundamental el apoyo institucional. La SRCE ha reconocido la importancia de las insignias digitales y trata de aplicarlas de manera significativa. Las actividades implican:

- preparación técnica de la plataforma de aprendizaje para poder emitir insignias digitales (Moodle)
- aprendizaje de las mejores prácticas relacionadas con la emisión de insignias digitales
- pensar el diseño de los cursos online y basarse en los resultados del aprendizaje
- Encontrar la aplicación más adecuada de las insignias digitales para un curso o programa concreto.
- educar a los participantes sobre los beneficios de las insignias digitales
- compartir conocimientos con los profesores sobre cómo implementar las insignias digitales en su práctica docente.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

En 2019 los programas educativos del SRCE atendieron a 7.761 participantes. En 55 cursos se implementan los badges. Tras la finalización de cada curso se anima a los participantes a dar su opinión a través de la encuesta del curso y la nota media del curso en 2019 para todos los cursos de SRCE fue superior a 4,6.

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Después de completar el curso online sobre insignias digitales, los profesores tuvieron la oportunidad de dar retroalimentación sobre su plan futuro para usar las insignias digitales. Acentuaron estos elementos:

- la motivación de los estudiantes para terminar las actividades del curso
- actividades extracurriculares: trabajo voluntario, por la participación en proyectos, por el trabajo en la biblioteca
- premiar a los estudiantes por su excelencia en el aprendizaje
- cursos que piensan desarrollar
- para la presentación de sus habilidades en los CV y en las redes sociales.

No se puede calcular el número exacto de profesores que han aplicado realmente las insignias digitales, pero en nuestra práctica diaria vemos que el término "insignia digital" ya no es desconocido para la gran mayoría de los profesores.

Otros participantes (profesionales de la informática, estudiantes y ciudadanos) pueden publicar su insignia digital en medios sociales como LinkedIn. No tenemos el número exacto de participantes que han publicado insignias digitales en las redes sociales, pero si se buscan las insignias digitales del SRCE se pueden encontrar. Esta es la forma de aumentar la visibilidad de los cursos y programas educativos, así como la base para el reconocimiento del aprendizaje no formal.

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

Las insignias digitales son una herramienta relativamente nueva y su valor y eficacia en el ámbito educativo todavía se está explorando. En la práctica, se intenta distinguir entre las insignias

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

basadas en las habilidades y las basadas en la participación, poniendo más énfasis e importancia en las basadas en las habilidades. Creemos firmemente que este es el camino correcto para seguir estableciendo las insignias digitales como un elemento importante en la educación.

Una vez más, cabe destacar la importancia de un enfoque sistemático a la hora de implementar las insignias digitales a nivel institucional, así como la necesidad de un trabajo continuo de concienciación sobre las nuevas tecnologías y sus posibilidades para mejorar la calidad del proceso educativo.

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

ENLACE WEB www.srce.unizg.hr/en/

REFERENCIAS

Rako, S., Kučina Softič, S. (2018): SRCE experience. Zagreb: University of Zagreb, University Computer Centre.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.10. BADGE THE WORLD

ORGANIZACIÓN: DigitalMe
PAÍS: Europa (Reino Unido)

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad internacional ✓ Reconocimiento	CRITERIO Basado en la competencia ✓ Compartir públicamente (explotación) CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Trabajo en red con organizaciones locales, ONGS, Centros de Empleo

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

Badge the World es una iniciativa que comenzó en el MozFest 2013, que busca documentar los muchos proyectos innovadores de Open Badges que están en marcha en todo el mundo. Promueve una comunidad y fomenta el debate entre los que participan en proyectos de Open Badges.

Se creó un mapa que sigue creciendo con personas de todo el mundo que comparten su trabajo con insignias a través del planeta. En 2014, la Unión Europea apoyó a Badge the World a través de la iniciativa de la Red de Open Badges, financiada por Erasmus +, cuyo objetivo es crear una Red de Open Badges en toda Europa. Badge the World proporciona un inventario de proyectos europeos de Open Badges y ayuda a las organizaciones afines a conectarse y colaborar.

El sitio web de Badge the World funciona como un lugar en el que quienes trabajan con Open Badges pueden conocer el trabajo de otros, debatir cuestiones relevantes con colegas afines y encontrar nuevos colaboradores con los que trabajar.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

Badge the World ha sido posible gracias a Nominet Trust, que apoya el proyecto Badge the UK, a Mozilla (especialmente al equipo de Open Badges), a Badge Alliance y a la Unión Europea a través del Programa Erasmus +, que financia la Red de Open Badges en Europa. En el MozFest 2013, mozillianos de todo el mundo utilizaron alfileres y cuerdas para fijar sus visiones, planes y esquemas de Open Badges en un mapa del mundo de papel. A lo largo del fin de semana las ideas fueron evolucionando. Se han recogido más de un centenar de respuestas tanto en el mapa de papel como en la página web.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

GRUPO OBJETIVO	Proyectos, organizaciones y asociaciones europeas interesadas en los Open Badges.
MÉTODOS DE APLICACIÓN	Al promocionar su uso de las insignias puede seleccionar cómo piensa utilizarlas: creación, investigación, exhibición o unirse a la conversación. A continuación, debe seleccionar si va a mostrar, emitir o alojar insignias. Puede rellenar un cuadro de texto que habla de las ideas de las insignias y luego seleccionar el tema más relevante para su idea: proyecto benéfico, ciudadanía, educación (in)formal, compromiso, inclusión social, desarrollo de la fuerza de trabajo u otro. Por último, sugiera a cuántas personas va a impactar y comparta la dirección en la que tiene lugar.
IMPACTO DE LA PRÁCTICA	El sitio web incluye más de 100 buenas prácticas / organizaciones de todo el mundo. El impacto incluye no sólo a las asociaciones, sino a todos los individuos involucrados, por lo que es difícil determinar exactamente cuántas personas están / estuvieron involucradas.
LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES	Se trata de una herramienta útil para promover la comunicación y la concienciación del uso de Open Badges en todo el mundo.
ENLACE WEB	www.badgetheworld.org/
REFERENCIAS	

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.11. EDUBADGES

ORGANIZACIÓN: SURF
PERSONA DE CONTACTO: Alexander Blanc
PAÍS: PAÍSES BAJOS

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel nacional ✓ Visibilidad nacional ✓ Transferibilidad	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Validación y reconocimiento CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Visión de la organización que apoya la OB

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

En este proyecto, las instituciones pueden emitir edubadges dentro de una infraestructura que SURF ha desarrollado para ello. Al final del proyecto piloto, SURF y las instituciones afiliadas decidirán el inicio de la prestación estructural de servicios para los edubadges. El objetivo es ponerlos a disposición de todas las instituciones afiliadas en el segundo semestre de 2020.

En sus argumentos a favor de un enfoque nacional de Open Badges en la educación enumeran el razonamiento de los edubadges con el fin de convencer a los usuarios, los y los que investigan la metodología. El enfoque tiene en cuenta que las insignias pueden ser acreditadas a través del aprendizaje permanente, tanto en su país como en el extranjero, por lo que deben ser visibles y portables. Los badges pueden demostrar los conocimientos y habilidades que se han adquirido y deben ser comparables entre las instituciones nacionales de los Países Bajos. Esto simplificará el proceso de admisión y ayudará a la transición de la educación al trabajo. El contenido de los badges contiene información clave que se ha acordado en el sistema europeo de educación superior, así como en contacto estrecho con el proyecto Europass.

Esta buena práctica es pionera como iniciativa nacional en la creación de una infraestructura de distintivos para las instituciones de enseñanza superior y debería servir de modelo para otros países europeos.

Los resultados actuales incluyen un Libro Blanco que presenta los badges, luego discute tres escenarios y considera las ventajas y desventajas para las partes interesadas en cada uno de los escenarios. Por último, se muestran las medidas que deben adoptarse para introducir realmente los distintivos.

También incluye "7 argumentos para un enfoque nacional de los Open Badges en la educación" que argumenta las razones para incluir los Open Badges en un contexto nacional, e incluye una infraestructura organizada.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

Actualmente está en marcha un proyecto piloto en el que participan 17 instituciones de enseñanza superior (universidades, colegios y centros de formación profesional de secundaria superior/MBA). SURF es una organización de cooperación en materia de TIC de instituciones educativas y de investigación de los Países Bajos.

"En 2016, el proyecto 'Educación abierta y online' de SURFnet estudió las posibles oportunidades que ofrecen los badges en la educación superior en Países Bajos. El proyecto considera cómo les gustaría a las instituciones utilizar los badges y para qué tipo de educación, y cómo SURFnet podría facilitarlo. Para crear su lista, SURFnet habló con representantes de ocho instituciones de educación superior y organizaciones estudiantiles en 2016. También se han mantenido conversaciones con representantes del Ministerio de Educación, Cultura y Ciencia, la Agencia Ejecutiva de Educación, la organización de internacionalización EP-Nuffic y la comisión de formación profesional de la organización de empleadores VNO-NCW. Estas conversaciones han servido de base para este libro blanco sobre los Open Badges y las microcredenciales".

GRUPO OBJETIVO

- Universidades, institutos y centros de formación profesional de grado superior/MBO
- Ministerios

MÉTODOS DE APLICACIÓN

La práctica implica la colaboración de instituciones educativas así como de una organización líder en TIC para apoyar el desarrollo de una infraestructura nacional organizada para las insignias abiertas. Las instituciones educativas y/o los ministerios deben velar por que las insignias sean de alta calidad y comparables al contexto nacional e incluso europeo.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

IMPACTO DE LA PRÁCTICA	El impacto de esta buena práctica es difícil de determinar en este momento, ya que sólo un número limitado de instituciones están activas en el uso de insignias como microcredenciales para hacer transparentes los conocimientos y habilidades de los estudiantes. Actualmente el impacto incluye a las 17 instituciones educativas incluidas en el piloto, pero también podría ampliarse para incluir el sistema educativo a nivel nacional en los Países Bajos.
LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES	Es uno de los precursores en el desarrollo de una infraestructura para Open Badges entre las instituciones educativas. SURF ha presentado un documento con siete argumentos de por qué son necesarias las edubadges para promover el badging. Un aspecto importante que se destaca es que las insignias emitidas por una institución educativa deben ser compatibles con las emitidas en otros lugares. Por ello, las instituciones deben optar por la tecnología de código abierto, para hacer accesible la autentificación y verificación de su "valor".
MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES	https://www.surf.nl/files/2019-04/Whitepaper-on-open-badges-en-micro-credentials.pdf https://www.surf.nl/files/2019-10/7-arguments-for-a-national-approach-to-open-badges-in-education.pdf
ENLACE WEB	https://www.surf.nl/files/2019-10/7-arguments-for-a-national-approach-to-open-badges-in-education.pdf

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.12.BADGES DIGITALES – COMPETENCIAS CERTIFICADAS EN FORMATO DIGITAL

ORGANIZACIÓN: MCI The Entrepreneurial School
PERSONA DE CONTACTO: Regina Obexer & Brigitte Hutter;
PAÍS: Austria

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Visibilidad nacional	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Programa educativo formal ✓ Aumento de las habilidades sociales

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

La mejor práctica premia a los estudiantes con insignias MCI durante sus estudios para actividades extracurriculares. Pueden seleccionar 2 badges por año académico que cuestan 75 euros por insignia. Esta pequeña tasa incluye todos los seminarios y webinars que la acompañan. Hay un total de 10 badges a las que los estudiantes pueden apuntarse y otras 3 badges adicionales que están disponibles de forma gratuita. Los estudiantes que ya han recibido dos badges pueden obtener cualquier badge adicional por sólo 50 euros. Para recibir un badge, el alumno debe cumplir unos criterios específicos que incluyen el aprendizaje online y las actividades presenciales.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA	La mejor práctica sigue el modelo de las ideas de Estados Unidos e Inglaterra. La práctica se utiliza desde el curso escolar 2018/2019 en Austria. El proyecto está financiado de forma privada a través de MCI.
GRUPO OBJETIVO	El grupo objetivo que se beneficia de esta mejor práctica incluye tanto a los que ganan el badge como a los interesados (futuros empleadores).
MÉTODOS DE APLICACIÓN	Para obtener un badge, el estudiante debe cumplir todas las condiciones y haber demostrado las habilidades a través de los requisitos de rendimiento. Los criterios de cada badge se enumeran claramente en el sitio web junto con el tipo de clases/seminarios.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

IMPACTO DE LA PRÁCTICA	Alrededor de 60 alumnos participaron en la actividad de Insignias MCI en el curso escolar 2018/2019. Los estudiantes estaban entusiasmados con la posibilidad de obtener Insignias paralelamente a sus estudios formales. Un estudiante mencionó que les ayudó a ampliar sus propios horizontes, a tener en cuenta diferentes opiniones y a desarrollar su propia iniciativa de aprendizaje. MCI quiere motivar a sus estudiantes para que sigan ampliando su formación.
LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES	En el comunicado de prensa, los alumnos, los profesores y la dirección del centro declararon estar satisfechos con los resultados del proyecto. Ha motivado a los alumnos y les ha animado a ampliar sus horizontes y a trabajar no sólo en sus estudios, sino también en ellos mismos.
MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES	El sitio web incluye las "Insignias basadas en las habilidades" con una descripción general de las competencias, habilidades y conocimientos que los alumnos obtendrán cuando se les conceda una insignia, así como las actividades obligatorias y las pruebas que deben demostrar https://www.mci4me.at/en/services/career-center/digital-badges?q=digital%20badges
ENLACE WEB	https://www.mci4me.at/en/services/career-center/digital-badges?q=digital%20badges
REFERENCIAS	The entrepreneurial school

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.13. BADGES

ORGANIZACIÓN: Landkreis Kassel
PAÍS: Alemania (Proyecto de la UE)

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Transferibilidad ✓ Práctica innovadora	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Aprendizaje permanente CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Diversidad de usuarios y competencias

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

Esta práctica de Open Badges se lleva a cabo a nivel local en toda Europa con el fin de aumentar la concienciación sobre el patrimonio cultural. El proyecto Badges instala un sistema europeo estandarizado de validación y premios, mediante la emisión de badges sobre enfoques de aprendizaje de calidad y validación del aprendizaje no formal en contextos culturales/patrimoniales. Los badges representan los logros de diversos tipos de aprendizaje, lo que permite visualizar mejor el aprendizaje y el desarrollo de competencias. En cooperación con varios socios, el consorcio reúne a sitios patrimoniales e instituciones públicas, agencias de relaciones públicas y desarrolladores de conceptos de aprendizaje especializados en la validación del aprendizaje no formal e informal.

Al hacer que los resultados del aprendizaje sean visibles y perceptibles para los demás, el proceso de aprendizaje parece durar más tiempo, ser más eficaz y ser más fácil de compartir con otros, incluso a largo plazo. Esta es la idea que subyace en el proyecto de badges, que promueve el aprendizaje y pretende proporcionar pruebas significativas de los procesos de aprendizaje que los visitantes experimentan al visitar los sitios del patrimonio.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

El proyecto BADGES fue una colaboración de países europeos coordinada por el Landkreis Kassel para los enfoques de aprendizaje de calidad y la validación del aprendizaje no formal en sitios culturales y patrimoniales. El proyecto arrancó en 2017 y finalizó con éxito en 2019. A día de hoy, la plataforma y el Toolkit están disponibles para otros

GRUPO OBJETIVO

Este proyecto se dirige a los estudiantes adultos, así como a las asociaciones locales de patrimonio.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

El proyecto BADGES no solo implementó el aprendizaje del patrimonio con y sin app durante varios eventos (por ejemplo, visitas en parques nacionales, museos locales y festivales) y en diferentes lugares de Europa, sino que también creó un Toolkit. El objetivo de Toolkit es facilitar la

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

validación del aprendizaje informal en el sector del patrimonio y consta de tres fases: planificar, hacer y comprobar. Se ha creado de forma que sea fácil de entender y utilizar para los usuarios potenciales.

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Durante el proyecto BADGES se llevaron a cabo 8 proyectos piloto en toda Europa en los que los visitantes participaron en el aprendizaje informal para recoger badges a través de una aplicación. Además de los proyectos piloto, el proyecto también organizó conferencias.

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

El toolkit de BADGES y las oportunidades de formación ayudaron a desarrollar la capacidad del personal para planificar, impartir y validar las competencias adquiridas. Esto ayuda a los proveedores de patrimonio a crear un entorno rico en el que el aprendizaje informal se premia con un badge. El BADGES Toolkit incluye una explicación del enfoque para el Aprendizaje y la Validación Orientados a la Competencia y su transferencia a la práctica. Incluye los pasos del procedimiento, las herramientas y los instrumentos.

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

Herramientas para la planificación y la ejecución - Basándose en el procedimiento, BADGES ha desarrollado cuatro herramientas principales para planificar y ejecutar el Aprendizaje y la Validación Orientados a la Competencia, que son fáciles de usar y facilitan la planificación de acuerdo con un procedimiento de pasos lógicos. El primer paso (campo de acción) explora el campo práctico y los retos que se plantean en él. El campo de aprendizaje conecta con los objetivos de aprendizaje y los niveles de competencias previstos y establece un sistema de referencia contextualizado. En el tercer paso se diseña un itinerario de aprendizaje y se sitúan en él tareas y asignaciones razonables. En el último paso se le asigna una variedad razonable de evaluaciones (formativas y sumativas, si procede), así como una documentación y certificación significativas.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

El Toolkit está disponible en (DE-FR-IT-NL-PL-PT) así como en EN:

https://projectbadges.eu/wp-content/uploads/2019/12/BADGES-Toolkit-Language-version_EN.pdf

ENLACE WEB https://projectbadges.eu/about/

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.14. HAUFE AKADEMIE

ORGANIZACIÓN: HAUFE AKADEMIE
PERSONA DE CONTACTO: Stephanie Göpfert
PAÍS: Alemania

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Visibilidad nacional ✓ Transferibilidad ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Aprendizaje permanente CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Señalización de los logros

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

HAUFE AKADEMIE es una institución de formación profesional que utiliza Open Badges para otorgar a sus estudiantes una cualificación formal en combinación con una certificación oficial. Estos badges se pueden compartir en los perfiles personales de los profesionales, en sus firmas de correo electrónico, etc. Se trata de una práctica innovadora que puede adaptarse e implementarse fácilmente en diversas instituciones. Se puede utilizar para reconocer a los adultos para el aprendizaje permanente dentro de una empresa o perfiles de trabajo. Los badges se ven mucho y tienen credibilidad. La institución ha optado por utilizar "badgr", lo que comunica claramente a los alumnos y luego les muestra cómo se puede validar el badge a través de Badgecheck.

Para resolver cualquier duda sobre la protección de datos, enumeran claramente la normativa para asegurar a los usuarios que los datos desaparecerán automáticamente después de diez años. La comunicación clara es útil para promover una relación de confianza y también en la seguridad de la digitalización, así como en el manejo respetuoso de sus datos.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

La práctica procede de un gran centro de formación profesional superior de Alemania.

GRUPO OBJETIVO

La práctica específica está dirigida a los estudiantes de la Haufe Akademie. Se les concede un badge como certificación formal junto con la tradicional certificación en papel. Los alumnos estudian en un centro de formación profesional.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

Las mejores prácticas implementan la emisión de Badges así como la educación de los usuarios sobre sus derechos de protección de datos así como las ventajas de usar los Badges en su vida profesional.

Los badges son de diferentes colores y representan nuestro sistema de formación con módulos de formación continua. Proporcionan orientación para

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

planificar los pasos de desarrollo y las carreras profesionales. Si se completa con éxito un curso de cualificación, se recibe un badge azul claro. Si se completa un curso de varios módulos, como una Línea de Expertos o de Carrera, se recibirá un Open Badge en color dorado por el curso completo.

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Haufe Akademie ofrece cursos sobre más de 1.500 temas diferentes y a unos 250.000 participantes al año se les conceden badges.

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

Esta buena práctica demuestra que un badge tiene una doble relevancia en el ámbito educativo: no sólo se puede motivar a los alumnos mediante la obtención de una insignia, sino que también los formadores necesitan algún tipo de motivación y un badge concedido a un formador proporciona también una retroalimentación positiva, siendo al mismo tiempo un reconocimiento de las habilidades de enseñanza/formación del formador, la experiencia y el compromiso y motivar a los formadores para dar vida a sus métodos de enseñanza y explorar nuevas estrategias de enseñanza eficaces.

Esta buena práctica muestra también que el diseño y la representación visual de los badges es una característica valiosa. En relación con esta buena práctica los badges también están codificados por colores y esto es muy positivo para su identificación. Los cursos que son mucho más largos o tienen varios módulos tienen un color dorado mientras que una sola unidad de formación es sólo azul. Por supuesto, esto también motiva a los profesionales a participar en cursos más largos y también es una característica observable que los (futuros) empleadores pueden identificar y reconocer.

ENLACE WEB

https://www.haufe-akademie.de/seminare-lehrgaenge/trending-topics/open-badges

badges@haufe-akademie.de

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.15. BAIT

ORGANIZACIÓN: Basque Government
PERSONA DE CONTACTO: bait@tecnalia.com
PAÍS: España

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Visibilidad nacional ✓ Transferibilidad ✓ Garantía de calidad ✓ Práctica innovadora ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Competencias clave ✓ Validación y reconocimiento CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Protección de la información ✓ Herramientas digitales innovadoras CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Prácticas de evaluación ✓ Metodología de certificación CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Diversidad de usuarios y competencias

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

El objetivo de BAIT, alineado con el proyecto Ikanos del Gobierno Vasco, se centra en la cualificación de perfiles profesionales a través de un servicio de evaluación de competencias digitales, siguiendo el marco europeo de competencias (Digcomp). Este nuevo sistema se basa en la evaluación de los Conocimientos, Habilidades y Actitudes de los ciudadanos ante un determinado perfil competencial.

El Gobierno Vasco, en su labor de atender las necesidades en materia de competencias digitales comunes y específicas de la ciudadanía, las empresas, la administración, el sector educativo y otros sectores de la sociedad, apuesta por su conocimiento y desarrollo y por su mejora en la sociedad vasca.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

El servicio BAIT está diseñado y desarrollado en base al marco DigCOMP que establece 5 áreas de competencia. Los certificados emitidos por BAIT están firmados digitalmente por la entidad certificadora Tecnalia Research & Innovation.

Las áreas de competencia a acreditar se estructuran en torno a 5 ejes principales, sobre los que se estructuran las 21 competencias definidas en 3 niveles (básico, medio y avanzado).

GRUPO OBJETIVO

Sus destinatarios son todos los ciudadanos que deseen acreditar sus competencias para desenvolverse en la denominada Sociedad de la Información, con un doble objetivo

Motivar a los ciudadanos a conocer la sociedad de la información a cambio de obtener un certificado que acredite sus competencias digitales. Se trata de una herramienta que permite a las empresas y administraciones evaluar de forma objetiva las competencias TIC de las personas de su organización, así como de las que piensan incorporar a la misma.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

MÉTODOS DE APLICACIÓN	El usuario debe acudir al centro con su DNI o carnet de conducir nacional, ya que se comprobará que el listado que tiene el centro se corresponde con las personas presentes. El centro se asegurará de que el usuario dispone de un ordenador. El usuario deberá acceder a http://www.bait.eus a través del navegador, donde deberá identificarse con su DNI y acceder a la sección "Evalúa tus competencias digitales". Durante el transcurso de la prueba, se podrá preguntar al responsable del centro exclusivamente sobre la aplicación, no sobre el contenido de las preguntas. La persona encargada tendrá instrucciones de no responder a ninguna pregunta de contenido. Antes de acudir a la prueba, se recomienda acceder a la demo de Certificaciones para familiarizarse con la aplicación que se utiliza durante la prueba. El objetivo de la demo es aprender a desenvolverse en el entorno de la aplicación del examen, por eso se incluyen preguntas de todos los tipos posibles.
IMPACTO DE LA PRÁCTICA	En el proyecto de certificación de competencias BAIT, hay 5 BADGES disponibles para 5 áreas diferentes, que certifican 21 habilidades dentro de ellas. No se puede obtener más información sobre el proyecto porque está bajo registro.
MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES	https://www.youtube.com/watch?v=e5movTSDD-w#action=share
ENLACE WEB	https://www.bait.eus

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.16. TUCERTICYL

ORGANIZACIÓN: Junta de Castilla y León

PAÍS: España

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Visibilidad nacional ✓ Transferibilidad ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Competencias clave ✓ Validación y reconocimiento CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje ✓ Visión de la organización que apoya la OB CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Metodologías de reconocimiento ✓ Metodología de certificación CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Reconocimiento abierto, transparente y útil ✓ Diversidad de usuarios y competencias

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

El objetivo de tuCertiCyL es acreditar los conocimientos y habilidades que un ciudadano tiene en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), con la doble finalidad de, por un lado, motivar a los ciudadanos en el aprendizaje y manejo de las TIC mediante la obtención de un certificado que acredite sus conocimientos y mejore su empleabilidad, y por otro lado, dotar a los proveedores de empleo públicos y privados (empresas, Administraciones Públicas, etc.) de un mecanismo para poder evaluar objetivamente las competencias digitales de las personas que se incorporan a sus organizaciones

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

TuCertiCyL es una certificación de competencias digitales para los ciudadanos de Castilla y León promovida por la Junta de Castilla y León. Esta certificación está basada en el modelo europeo de competencias digitales publicado por el Centro Común de Investigación (CCI) de la Unión Europea, el modelo DIGCOMP y está regido por el Gobierno de la Comunidad de Castilla y León.

GRUPO OBJETIVO

Actualmente, TuCertiCyL ofrece la certificación de competencias digitales para la ciudadanía en los niveles básico e intermedio, a través de las siguientes certificaciones:

Habilidades digitales para la ciudadanía, nivel básico, certificadas por la Consejería de Fomento y Medio Ambiente de la Junta de Castilla y León.

Competencias digitales para la ciudadanía de nivel medio, certificadas por la Consejería de Fomento y Medio Ambiente de la Junta de Castilla y León.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

MÉTODOS DE APLICACIÓN

Las pruebas de certificación se pueden realizar en los Espacios Digitales CyL de Castilla y León (centros de formación y sensibilización en nuevas tecnologías propiedad de la Junta de Castilla y León que se encuentran en las capitales de provincia) y en otros centros homologados.

También se pueden realizar exámenes online desde casa.

En cualquier momento, la persona interesada que esté registrada en la plataforma podrá inscribirse en una convocatoria de examen disponible a través del buscador de próximas convocatorias

Para realizar el examen presencial, el usuario acudirá al centro donde se realiza la certificación con un documento de identificación y realizará el examen de certificación mediante una aplicación informática de certificación, bajo la supervisión de un cuidador.

Para realizar el examen online, el usuario puede realizarlo desde su casa utilizando una plataforma de seguimiento online, si cumple una serie de requisitos.

La aplicación informática de certificación tuCertiCyL generará un examen aleatorio diferente para cada usuario, compuesto por distintos tipos de preguntas (selección, simulaciones, retos, etc.) que permitirán evaluar de forma automatizada el nivel de competencia digital (en términos de conocimientos y habilidades) que tiene el ciudadano del modelo DIGCOMP en las distintas áreas de competencia.

El resultado del test se generará automáticamente una vez realizado, y el usuario podrá descargar desde su perfil personal un certificado electrónico firmado por la Junta de Castilla y León que acreditará que ha adquirido unos conocimientos específicos en materia de TIC.

El certificado electrónico obtenido tiene un periodo de validez de 4 años.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

IMPACTO DE LA PRÁCTICA	La práctica de TuCertiCyL ha tenido una gran influencia. Se han realizado más de 2.300 pruebas, más de 1.400 y se han generado más de 740 certificados. Existen trece centros en toda la comunidad de Castilla y León donde se pueden realizar las pruebas por parte de los usuarios que quieran obtener sus certificaciones.
MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES	https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=a07VG9sNH4U&feature=emb_logo
ENLACE WEB	https://tucerticyl.es/

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.17. BADGES IN SAPO CAMPUS

ORGANIZACIÓN: Universidad de Aveiro
PAÍS: Portugal

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel nacional ✓ Visibilidad nacional ✓ Práctica innovadora ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Programa educativo formal ✓ Validación y reconocimiento CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Herramientas digitales innovadoras CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Metodologías de reconocimiento ✓ Metodología de certificación CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Comunicación comprensiva entre el profesor y el usuario ✓ Branding para aumentar el conocimiento

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

SAPO Campus es una plataforma de medios sociales para contextos educativos basada en los principios básicos de la Web 2.0 y las redes sociales. La plataforma cuenta con una función de badges que permite a los miembros de la comunidad participar en dinámicas de gamificación creando, apoyando y asignando badges.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

En la plataforma SAPO Campus es posible poner a disposición badges que, por defecto, son gestionados por un administrador de la comunidad. También es posible crear nuevos badges para una comunidad que no estén relacionadas con roles formales en la institución. Esos badges sólo pueden ser emitidos por el administrador de ese espacio digital en particular y se añaden al perfil del miembro. Se supone que la función de administrador de una comunidad es desempeñada por alguien que tiene la madurez necesaria para gestionar y emitir badges de la mejor manera posible.

GRUPO OBJETIVO

Asociando esto a conceptos como Recursos Educativos Abiertos (REA) y Prácticas Educativas Abiertas (PEA), es posible estimular grupos de profesores interesados en el tema que puedan consultar, reutilizar o adaptar los recursos existentes, pero que también el aprendizaje común permita la creación de nuevos materiales que puedan ser difundidos. Estos badges corresponden esencialmente a funciones dentro de la comunidad (profesor, alumno, padre o tutor...).

MÉTODOS DE APLICACIÓN

SAPO Campus es una plataforma de comunicación digital, que tiene la posibilidad de almacenar archivos (Documentos, Imágenes y Vídeos) y

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

programar tareas. Además, es posible crear blogs con artículos más largos.

Teniendo en cuenta estas características, se organizó de la siguiente manera:

- A través de los Grupos, fue posible crear canales de comunicación, donde los participantes pueden conversar con colegas que trabajan con alumnos del mismo grupo de edad. La interacción en estos grupos es libre.
- Los grupos también sirven para diferenciar las etapas en las que se desarrollan las actividades, disponiendo de un nuevo grupo al inicio de cada semana. Esto facilita que cada uno avance a su propio ritmo, incluso si entra en el Espacio en una etapa más avanzada de formación.
- La información de consulta se organizará a través de Blogs. El Blog "Información General" - alertas y noticias sobre el curso de la formación; el Blog " Badges: Conceptos" - información más teórica; el Blog " Badges Tutoriales" - información más práctica; el Blog "Sugerencias para el uso de badges" - sistematización de la información recogida durante la formación; o el Blog "Preguntas frecuentes" - un blog de apoyo.
- Las actividades que se realicen cada semana se crean a través de la herramienta Tareas, que permite a los alumnos conocer el orden en que se realizan.
- Por último, se utilizan badges para marcar la realización de las actividades solicitadas, al tiempo que se permite a los alumnos experimentar el proceso de recepción, apoyo, creación y asignación de badges. De este modo es posible crear un camino de autoaprendizaje y de intercambio entre los alumnos, así como generar nuevas ideas sobre las posibles aplicaciones de los badges en contexto educativo.

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

La inscripción para la participación de esta formación se abrió durante el mes de abril de 2017 y se difundió a través de las redes sociales, la plataforma SAPO Campus, las webs de ERTE y las Bibliotecas Escolares. En total se recibieron 217

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

solicitudes, de las cuales 122 se incorporaron al Espacio Online, después de la tercera semana. El Espacio Badges: ¿Cómo utilizarlo? está compuesto por 122 miembros, en su mayoría mujeres (72,9%) y que tienen la docencia como profesión (83,8%).

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES	Esta iniciativa pretende formar a los profesores en el uso y la concesión de badges. Sin embargo, y más allá de esta pretensión, se espera que esta formación permita recoger ejemplos de aplicación de la herramienta de los badges en un contexto educativo de forma efectiva y práctica, promoviendo la puesta en común de ideas y el debate entre profesores de diferentes grados de enseñanza. De esta manera, se pretende generar nuevos conocimientos (OEP) que puedan ser transmitidos a nuevos miembros o en nuevas formaciones que lleguen a existir sobre este tema. Así como ayudar a la reformulación de la propia herramienta de asignación de badges, acercándola así a las necesidades sentidas por quienes la van a utilizar.
MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES	https://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/11975/1/Crach%C3%A1s_Como%20usarsiie-cied_2017
ENLACE WEB	https://campus.altice.pt/
REFERENCIAS	Inês Araújo, Carlos Santos, Luís Pedro e João Batista (Year): Crachás: ¿Cómo usar? Um MOOC na formação de professores. Digimedia - Digital Media and Interaction Departamento de Comunicação e Arte (DECA) Universidade de Aveiro Aveiro, Portugal CIC.Digital)

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.18. DISCOVER YOURSELF

ORGANIZACIÓN: Lithuanian Association of Non-formal Education
PAÍS: Lituania

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel nacional ✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Visibilidad internacional ✓ Transferibilidad ✓ Práctica innovadora ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Aprendizaje permanente ✓ Validación y reconocimiento CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Plataforma de código abierto ✓ Compromiso público (aprendizaje informal y permanente) CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Metodologías de reconocimiento ✓ Procedimientos transferibles CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Reconocimiento abierto, transparente y útil ✓ Comunicación completa entre profesor-usuario

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

El “Lithuanian Association of Non-formal Education (LiNA)” aportó sus conocimientos en materia de prácticas de reconocimiento y su experiencia técnica en el trabajo con las Open Digital Badges, y se asoció con el Departamento de Estado de Asuntos de la Juventud, dependiente del Ministerio de Seguridad Social y Trabajo, para mejorar las herramientas de evaluación y validación del servicio nacional de voluntariado "Discover Yourself". Este programa funciona en el marco de la Garantía Juvenil, con el objetivo de involucrar a los jóvenes que no tienen empleo, educación o formación (en la llamada "situación NEET").

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

La evaluación y validación se denomina Programa de Logros "Descúbrete".

Con la ayuda de este programa, se emiten insignias digitales por la realización de determinadas tareas y la mejora de las competencias elegidas. Se crea un "monedero de badges" que almacena las pruebas de las actividades, la experiencia y las habilidades del voluntario.

Esto ha supuesto un gran reconocimiento y apoyo para los jóvenes en la validación de las experiencias de voluntariado. El programa de logros "Discover yourself" ha recibido el respaldo de la Confederación Lituana de Industriales y de la Oficina Nacional del Trabajo. Todos los logros representados por badges y todos los avales son visibles en el certificado, emitido en la plataforma bagdecraft.eu con un número único y un mecanismo de validación a través de un enlace web.

Los badges son un certificado digital que encripta y valida digitalmente la información relacionada con el proceso de aprendizaje, los logros o las competencias del propietario del badge. Se trata de una herramienta digital innovadora para reconocer el aprendizaje y las competencias que a menudo son demasiado difíciles de medir dentro del

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

programa/proceso de educación no formal (competencias blandas, actitudes adquiridas, participación, aficiones personales, etc.). Cada badge lleva incorporada información importante sobre el logro: nombre, descripción, criterios, organismo emisor, pruebas, fecha de emisión y otra información adicional

GRUPO OBJETIVO

"Discover Yourself" está coordinado por el Departamento de Asuntos de la Juventud del Ministerio de Seguridad Social y la Bolsa de Trabajo de Lituania. El servicio de voluntariado está abierto a cualquier joven de entre 15 y 29 años que no esté estudiando, trabajando o formándose. La duración del servicio de voluntariado en el proyecto "Discover Yourself" es de 1 a 4 meses. Los jóvenes se comprometen a realizar un voluntariado de 4 a 8 horas diarias, hasta 25 horas semanales y hasta 100 horas mensuales. Desde septiembre de 2015, el Servicio de Voluntariado Juvenil forma parte del proyecto "Discover Yourself" de la iniciativa de Garantía Juvenil en Lituania.

El programa permite a los voluntarios controlar y evaluar sus logros, así como mostrar al mundo de qué son capaces y qué cualidades tienen. Los que ganan badges pueden gestionar sus logros mediante la aplicación móvil Badge Wallet. Es gratuita y está disponible en la App Store de Apple (para iOS) o en Google Play (para Android).

El programa de logros "Descúbrete a ti mismo" es un sistema online especializado basado en el estándar de los Open Badges. Con la ayuda de esta herramienta, se emiten insignias digitales por la realización de determinadas tareas y la mejora de las competencias elegidas.

El servicio de voluntariado es un programa diseñado para llevar a cabo actividades de voluntariado, así como para desarrollar a los voluntarios. El voluntariado ayuda a las personas a desarrollarse como personas, a adquirir nuevos conocimientos, a mejorar sus habilidades personales, a aumentar la confianza en sí mismos, a incrementar la responsabilidad, a aprender a lidiar con los

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

problemas personales y a ayudar a otros a resolver sus problemas.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

El programa de logros se ajusta a las ocho competencias clave para el aprendizaje permanente: aprender a aprender, competencia digital, competencia cívica, conciencia cultural, espíritu empresarial, competencia matemática, ciencia y tecnología, lengua materna y lenguas extranjeras.

Cada competencia tiene badges de 3 niveles y el número obligatorio de tareas a completar:

Nivel I - 1 tarea. Obligatoriedad de completar la tarea;

Nivel II - 4 tareas. Número mínimo de tareas a completar: 2 de 4 tareas elegidas;

Nivel III - 6 tareas. Número mínimo de tareas a realizar: 3 de 6 tareas elegidas.

Un voluntario puede elegir cualquier área de competencia para empezar. Empezarán con distintivos de nivel I y podrán subir de nivel si adquieren más experiencia durante el servicio de voluntariado. El mentor puede ayudar al voluntario a definir tareas específicas a partir de los badges de segundo nivel y, de este modo, el badge se adapta al contexto específico del voluntariado.

El programa permite a los voluntarios controlar y evaluar sus logros, así como mostrar al mundo de qué son capaces y qué cualidades tienen. Los que ganan los badges pueden gestionar sus logros mediante una aplicación (Badget Wallet) desarrollada durante el proyecto "Trusted Badge Systems". El voluntario es libre de elegir qué logros quiere compartir y dónde. La plataforma ofrece una función para compartir los badges y los logros con los amigos a través de las cuentas de las redes sociales en Facebook, Twitter, Google+ o LinkedIn. El propietario de badges puede transferir sus habilidades mejoradas a su CV y recibir un certificado de logro.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Las pruebas aportadas por los voluntarios se basan tanto en la autoevaluación de los voluntarios como en la de los mentores del servicio de voluntariado. La calidad del programa y la fiabilidad del servicio se garantizan mediante el apoyo y la formación continuos de los mentores del programa de voluntariado, así como el apoyo de la infraestructura digital proporcionada por la plataforma online badgecraft.eu, que permite crear sistemas de validación basados en Open Badges.

La validación de la experiencia y la oferta de puntos de admisión adicionales en la educación superior se ha emitido mediante una estrecha cooperación entre el Departamento de Estado de Asuntos de la Juventud y la institución respectiva, dependiente del Ministerio de Educación y Ciencia. El equipo de LiNA y los mentores que trabajan en el proyecto "Discover Yourself" crearon un sistema de evaluación y validación de logros basado en badges. El reconocimiento y la aprobación más amplios requirieron la cooperación con asociaciones industriales regionales o nacionales para aumentar el nivel y el alcance del reconocimiento de las competencias adquiridas a través del voluntariado.

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

Esta iniciativa tiene como objetivo capacitar a los profesores para que utilicen y otorguen insignias. Sin embargo, y más allá de esta afirmación, se espera que esta formación permita recoger ejemplos de implementación de esta herramienta en un contexto educativo de forma eficaz y práctica, fomentando el intercambio de ideas y el debate entre docentes de diferentes niveles de formación. De esta manera, se pretende generar nuevos conocimientos (OEP) que puedan ser transmitidos a nuevos miembros o en nuevas formaciones que lleguen a existir sobre esta temática. Además de ayudar en la reformulación de la propia herramienta de asignación de credenciales, acercándola así a las necesidades sentidas por quienes la utilizarán.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.badgecraft https://apps.apple.com/lt/app/badge-wallet/id1169077003 https://sealcyprus.org/dare/good-practices/validation-of-learning-with-open-badges/
ENLACE WEB	https://www.badgewallet.eu/en/#feature

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.19. EDUCALAB

ORGANIZACIÓN: INTEF

PAÍS: España

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Práctica innovadora ✓ Reconocimiento ✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Programa educativo formal ✓ Validación y reconocimiento CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Directrices organizativas para la aplicación ✓ Herramientas digitales innovadoras CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Metodologías de reconocimiento ✓ Metodología de certificación CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Comunicación amplia entre el profesor y el usuario ✓ Apoyo a las necesidades específicas de los usuarios

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

EducaLAB Badges es el backpack de badges digitales de INTEF que funciona como un repositorio personalizado para guardar y gestionar credenciales digitales, que demuestran el aprendizaje, las competencias profesionales docentes o los intereses.

En educaLAB tenemos nuestro propio backpack, el repositorio de almacenamiento personalizado de los badges que emitimos a los participantes que completan con éxito un MOOC INTEF, y que demuestran las competencias adquiridas en cada curso y los objetivos alcanzados por cada participante.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

Cada receptor de un badge debe tener su mochila en la que guardar esos badges obtenidos, y por eso nace EducaLAB Badges, para que todos los receptores de los badges tengan una mochila personalizada y segura en la que guardarlos, verlos y compartirlos.

EducaLAB Badges está actualmente conectada con EducaLAB MOOC INTEF, de manera que cualquier participante activo que supere, según los criterios de evaluación establecidos en cada MOOC, alguno de los cursos masivos, abiertos y online que se desarrollan en dicha plataforma de formación, podrá solicitar su badge, verla en la mochila de EducaLAB Badges y guardarlo en su repositorio personalizado de badges conseguidos.

Además, EducaLAB Badges pone a disposición de cada usuario una URL pública y personalizada con su identificador único que garantiza una emisión y recepción de badges transparente, de forma que se pueda vincular cada badge desde cualquier espacio digital que se tenga y en el que se quiera lucir dicha evidencia de aprendizaje, y que además demuestre que sólo la persona que la recibe es la propietaria de la misma.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

Por otro lado, la mochila de badge EducaLAB va un paso más allá y se convierte en una mochila conectada con otros servicios de almacenamiento de insignias: concretamente, con Mozilla Backpack. De esta forma, si además de ver las evidencias en Badges EducaLAB, quieren verlas, guardarlas y compartirlas en su mochila Mozilla, pueden hacerlo, ya que los badges son descargables, y una vez que se tengan en un equipo, pueden añadirse fácilmente como nuevos basdges a una mochila Mozilla, incluirlas en la colección pública que se quiera y compartirlas. Esto es posible gracias a que todos los badges llevan los metadatos asociados, que son las pruebas basadas en lo que se ha entregado a los participantes en los cursos abiertos, masivos y online.

GRUPO OBJETIVO

Usuarios y estudiantes del INTEF- Instituto Nacional de las Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

MÉTODOS DE APLICACIÓN

La realización de este MOOC contribuirá a mejorar las competencia digitales de enseñanza, según el Marco Común de Competencia Digitales del Docente 2017. Este MOOC incide especialmente en el Área 2: Comunicación y colaboración, Área 3: Creación de contenidos digitales y Área 5: Resolución de problemas. La realización del plan de actividades del MOOC ayudará a alcanzar los niveles B1 de las competencias 2.3. - Participación ciudadana online, trabajando el siguiente descriptor: "Utilizo dispositivos digitales para realizar trámites administrativos educativos online" y 2.6. - Gestión de la identidad digital, a través del trabajo con el siguiente descriptor: "Me preocupo y soy consciente de la correcta gestión de mi identidad digital y la tengo en cuenta en mi práctica educativa". El nivel C1 de la competencia 3.1. - Elaboración de contenidos digitales, a través del trabajo con el siguiente descriptor: "Diseño, utilizo y comparto con mis compañeros docentes materiales digitales utilizando formatos y lenguajes icónicos y/o audiovisuales, como infografías, mapas conceptuales, podcasts, vídeos". El nivel B1 de la

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

competencia 5.2. - Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas trabajando con el siguiente descriptor: "Busco, identifico, filtro, evalúo y selecciono herramientas y recursos digitales para aplicarlos posteriormente en mi práctica con el fin de gestionar eficazmente mi actividad docente". El nivel B2 de la competencia 5.3. - Innovación y uso creativo de la tecnología digital, a través del trabajo con el siguiente descriptor: "Participo a través de entornos virtuales en la creación de material educativo digital para mi aula y/o centro ".

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Al finalizar con éxito el plan de actividades MOOC "Credenciales alternativas" se habrá:

- Conocido cómo evaluar las diferentes competencias adquiridas y/o desarrolladas a través de diferentes tipos de aprendizaje y su aplicación en Europa.
- Distinguir entre medalla, insignia digital y Open Badge.
- Profundizado en el concepto de insignia digital, para qué sirve y cuál es su estructura.
- Utilizado herramientas y plataformas para la creación y gestión de insignias digitales.
- Reconocido insignias de nivel superior o resultado de la suma de competencias.
- Diseñado de forma precisa y completa un distintivo digital.

Y, además, se habrá:

- Analizado las competencias de una asignatura o curso de formación.
- Recopilado un banco de ejemplos de aplicación, plataformas y herramientas para la creación de badges digitales.
- Comprendido la importancia del diseño de buenos criterios críticos de asignación y evaluación, para el reconocimiento de los logros académicos.
- Implementado completamente un badge precisamente desde cero.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

Descubierto cómo mostrar los badges al resto del mundo a través de la mochila EducaLAB Badges del INTEF.

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES	https://www.youtube.com/watch?v=LMXhV3vzpsQ https://www.youtube.com/watch?v=0-vwxNqZHkI
ENLACE WEB	https://insignias.educacion.es/en

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.20. AGILE LEARNER

ORGANIZACIÓN: APP
PERSONA DE CONTACTO: Ferdinand Cazin
PAÍS: Francia

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Fuente abierta ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Aprendizaje permanente ✓ Competencias clave ✓ Validación y reconocimiento CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Capturar la trayectoria y el historial de aprendizaje CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Reconocimiento abierto, transparente y útil

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

La Red "APP" (Apapp) ofrece a cada alumno la oportunidad de potenciar las competencias transversales utilizadas y desarrolladas durante la formación para comunicar, cooperar, actuar metódicamente, razonar con lógica, ejercer la creatividad... pero también para desarrollar la capacidad de aprender y adaptarse continuamente a nuevas situaciones.

"APP" ha elegido la tecnología de los badges digitales para iluminar estas habilidades que se han convertido en el centro de nuestra sociedad. Para ello, la plataforma Ágil Aprendizaje ofrece a cada alumno la oportunidad de que se reconozca su aprendizaje.

El "Agile Learner" (www.apprenantagile.eu) permite a los formadores conceder badges digitales a los alumnos, consideradas como marcadores visuales del aprendizaje alcanzado a través de un itinerario formativo individualizado. El trabajo de investigación y desarrollo realizado por la APapp ha puesto de manifiesto la adquisición por parte de los alumnos de numerosas competencias transversales movilizadas como resultado del enfoque de aprendizaje individualizado (multimodalidad de aprendizaje, autoformación, proyectos innovadores, etc.). Los distintivos digitales son una forma eficaz de potenciar estos resultados de aprendizaje no formal e informal.

Los badges digitales APP son la punta del iceberg de un proceso de validación de los resultados del aprendizaje. En la encrucijada del marco europeo de competencias clave y competencias transversales, los badges ofrecen un soporte para representar todas estas competencias esperadas por las empresas y necesarias para una ciudadanía plena. El objetivo es que el alumno movilice estos conocimientos para adaptarse y aprender a lo largo de su vida, convirtiéndose así en un alumno ágil.

Actualmente, la plataforma es accesible a los alumnos y a los equipos pedagógicos de "APP" de Arras (Hauts-de-France) y Estrasburgo Sur (Grand Est) en el marco de una experiencia. Pronto se extenderá a todos los APP.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

La organización que implementa la práctica son los talleres de aprendizaje personalizado (Ateliers de pédagogie personnalisée - APP). Forman una red que permite a los adultos formarse en un proceso conocido como autoformación acompañada. Los APP son una etiqueta pedagógica que llevan organizaciones de formación de diversa índole que aplican el mismo pliego de condiciones:

- son una parte complementaria de la oferta global de formación disponible en una zona geográfica;

- garantizan acciones de formación abiertas, más bien de corta duración, centradas en la actualización, la cultura general y la cultura digital

- responden de forma permanente, individualizada y contractual a las solicitudes de formación de un público adulto diverso. Este público adulto está comprometido con la consecución de un proyecto profesional y social y está dispuesto a realizar una formación individual;

- ofrecen cursos individualizados con un apoyo personalizado para cada persona.

Desde 2009, el Estado ya no es responsable de "APP", sino que es un financiador entre otros. Con la APapp, la red "APP" se ha autoorganizado para seguir trabajando en red en torno a una etiqueta certificada por AFNOR Certification, una marca y unas nuevas especificaciones nacionales.

Convencida de que la lógica de las insignias permite hacer visibles los beneficios de la autoformación asistida en el desarrollo de la autonomía, la capacidad de actuar y de emprender, APapp lanzó su propia plataforma de valorización. Denominada Agile Learner, la herramienta se basa en el estándar "Open Badge", que garantiza que cada insignia es propiedad del alumno, a prueba de falsificaciones e interoperable. Se proponen tres niveles de insignias: "Explorador", para validar la motivación, el contexto y el compromiso de la persona; "Constructor", para reconocer la construcción de la autonomía de la persona en su aprendizaje y la capacidad del aprendiz para explotar el potencial de una situación; "Arquitecto", para reconocer la capacidad de

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

movilizar sus habilidades de forma autónoma y eficaz a través de la ejecución de un microproyecto". Para valorizar sus badges, cada titular dispone de un espacio de portfolio en la plataforma, visible o no a criterio de la persona, y también puede optar por compartirlo en otros lugares.

Hay que destacar que también existe un badge de "Valorador de Competencias", que se ofrece a los formadores de APapp que apoyan a los alumnos en su proceso de identificación y valoración de sus competencias. Como puede verse en este ejemplo, la insignia reconoce habilidades específicas que no se destacan sólo con el título de educador profesional de adultos.

GRUPO OBJETIVO

- Estudiantes adultos que siguen un camino de aprendizaje en un taller pedagógico personalizado (APP) que incluye formación autodirigida.
- Los formadores que apoyan a los alumnos en estos talleres.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

La Red APP ha elegido a BadgeFactor para desarrollar su plataforma de badges digitales según el estándar Open Badges.

"Creado en 2011 por la Fundación Mozilla y sus socios, el estándar Open Badges garantiza que las badges puedan pertenecer al alumno, asegura su validez y seguridad, las transfiere a otras plataformas (interoperabilidad) y su durabilidad en el tiempo."

Se trata de un proyecto de software gratis. Esto es especialmente importante para permitir la transferencia de badges de una plataforma a otra. Un alumno es el propietario de sus badges y debe poder utilizarlos durante toda su vida, independientemente de la organización en la que desee que se reconozca su aprendizaje.

Los alumnos que coleccionan insignias durante su trayectoria de aprendizaje tienen la opción de hacer visibles o no cada una de las insignias que poseen y las pruebas que llevan consigo. De este modo, pueden utilizarlas al solicitar un empleo, por ejemplo, así como en diferentes entornos, como las redes

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

sociales o un ePortfolio. Las insignias también pueden editarse en formato pdf para su impresión.

Tres niveles de badges:

Exploradores, constructores, arquitectos... tres etapas en un proceso de formación: Identifico, luego construyo y finalmente me convierto en el arquitecto de mi aprendizaje.

Durante su trayectoria de aprendizaje, los alumnos exploran el contenido de la formación y experimentan situaciones de aprendizaje en el espacio de los recursos. Evolucionan en un contexto con un potencial de acción, desafíos y elecciones. Cada nivel representa un grado relativo al nivel de complejidad de estas situaciones de aprendizaje. En cada uno de estos niveles, los alumnos son apoyados en la reflexión y formalización de sus resultados de aprendizaje.

El alumno, acompañado por el equipo pedagógico, observa, evalúa y valora la forma en que capta e integra en sus planteamientos y elecciones todo lo que ha conocido en términos de experiencia adquirida; cómo aprovecha todas las oportunidades que se le presentan para completar su formación, profesionalizarse y construir su autonomía.

Con estos badges, el alumno marca su compromiso con un proceso de aprendizaje e inicia un proceso de formación. Aquí, el alumno aclara sus necesidades, define los objetivos y construye su plan de formación con su referente.

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Hay nueve badges disponibles en torno al acto de aprendizaje:

- Explorando mi camino de aprendizaje
- Constructor de mis habilidades
- Arquitecto de mis proyectos
- Mi brújula - Aprender a aprender
- Mi Toolbox - Aprender a aprender
- Taller de aprendizaje personalizado
- Aprendizaje ágil
- Potenciador de competencias
- Valorador de proyectos

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

También se han desarrollado insignias en 3 niveles para cada una de las 6 competencias transversales que conforman el marco de referencia de la red de talleres pedagógicos personalizados:

- Comunicar
- Cooperar
- Pensar críticamente
- Ser creativo
- Pensar con lógica
- Actuar con método

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

El Aprendizaje Ágil se ha inscrito como una certificación con el objetivo de mostrar la capacidad de aprendizaje y adaptación de una persona, en la categoría correspondiente a un campo específico con un alto valor de uso en un contexto profesional, cuya posesión está recomendada por un organismo representativo de los interlocutores sociales (estándar de mercado). Esta certificación permite a cualquier persona validar las competencias transversales imprescindibles para una profesión, sea cual sea el sector de actividad. El aprendizaje ágil se basa, entre otras cosas, en la obtención de badges digitales.

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

ENLACE WEB

https://apprenantagile.eu

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.21. GAMIFICACIÓN DE UN SIMILADOR DE EXAMEN MEDIANTE LOS BADGES – EFECTOS SOBRE LA PARTICIPACIÓN

ORGANIZACIÓN: University of liege
PERSONA DE CONTACTO: University of liege (P.X Marique, , J.-F. Van de Poël, D. Verpoorten, M. Hoebeke)
PAÍS: Bélgica

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Transferibilidad ✓ Práctica innovadora	CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Herramientas digitales innovadoras CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Procedimientos transferibles

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

Esta práctica describe, analiza y cuestiona la gamificación de un simulador de exámenes mediante la implementación de un sistema dinámico de badges utilizados como premios. Esta herramienta está dirigida a estudiantes de primer curso de medicina. Su objetivo es introducir a los estudiantes en los exámenes MCQ y mejorar su dominio de los conocimientos previos y los nuevos temas impartidos en las clases de física. Esta investigación destaca el impacto positivo del simulador de examen en la participación, el rendimiento y la percepción.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

"University of Liège"

GRUPO OBJETIVO

La práctica analizada se refiere a 555 estudiantes matriculados en el primer curso de medicina de la Universidad de Lieja para el año académico 2015-2016 que se presentaron, los días 5 y 6 de enero de 2016, al examen final de la asignatura de física titulada "Bases físicas de las ciencias médicas, incluidas las bases físicas de la imagen médica" (University of Liège 2015).

MÉTODOS DE APLICACIÓN

El simulador se presenta como un conjunto de preguntas alineadas con las preguntas del examen final, proporcionando así a los estudiantes una forma de ejercicios de formación automatizada sobre la materia. El simulador está incluido en la plataforma institucional de e-learning Blackboard 9.1.

El simulador permite al alumno generar en cualquier momento un examen personalizable de acuerdo a tres parámentros:

1. Parámetro de material. El material visto durante el curso se ha desglosado previamente en cinco temas principales: óptica, electricidad, mecánica,

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

mecánica de fluidos e imagen médica. El alumno puede elegir practicar uno de estos temas al principio de la sesión.

2. Parámetro de tiempo. Los estudiantes especifican si quieren dedicar 30, 60, 90 o 120 minutos de formación. Sin embargo, las preguntas de 30 minutos sobre cada tema, que incluyen preguntas de comprensión básica o preguntas sobre los requisitos previos correspondientes, son obligatorias para todos los alumnos. Si se completan con éxito las preguntas de 30 minutos se desbloquea la clave del tema y se permite al alumno elegir la duración del periodo de formación. El número de preguntas de la prueba formativa depende de la duración elegida. Se aplica una frecuencia de 10 preguntas por hora, idéntica a las condiciones del examen.

3. Parámetro de control. El alumno decide en cuál de los cuatro niveles de dificultad desea medirse. El nivel de dificultad de la prueba depende de las preguntas.

El simulador cuenta con más de 400 preguntas que respetan las reglas docimológicas del diseño de los MCQ.

Los badges recogidos materializan las interacciones que el alumno ha tenido con el simulador. Una tabla individual de insignias (véase más abajo) muestra el nivel de dominio alcanzado en el simulador para cada uno de los siguientes dominios: Óptica, electricidad, mecánica, mecánica de fluidos, imagen médica.

Para cada uno de estos dominios, existen cuatro niveles que corresponden a 4 pruebas diferentes de dificultad creciente: Acceso (tras una prueba de 30 minutos), Bronce, Plata, Oro.

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Se han verificado tres hipótesis.

Hipótesis 1 - La introducción de badges aumenta el uso del simulador de examen por parte de los alumnos.

En comparación con el 17% de asistencia observado en años anteriores en los exámenes no relacionados con la lectura (a igualdad de condiciones), el simulador de lectura atrajo a una proporción de

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

estudiantes que oscila entre el 37,12% y el 74,23% según el tema. La asistencia por tema disminuyó durante el trimestre, siendo el último tema tratado por el curso (imagen) el que tuvo el nivel más bajo (37,12%) mientras que la óptica, vista en primer lugar, generó un 74,23% de asistencia.

Hipótesis 2 - La adquisición de insignias tiene un efecto sobre el rendimiento en las pruebas (datos de rendimiento).

De los 555 alumnos que se presentaron al examen de enero de 2016, 210 aprobaron y 345 suspendieron. El porcentaje de aprobados es, por tanto, del 37,8%. La comparación con años anteriores muestra un aumento significativo de la tasa de éxito en el año en que se introdujo el simulador.

Si bien no se puede asegurar que esta diferencia significativa pueda atribuirse razonablemente a la introducción de badges y no a variables no controladas como los diferentes niveles de partida en las cohortes o los efectos del profesor, etc., los diferentes resultados convergen para sugerir una influencia de la gamificación.

Hipótesis 3 - Los estudiantes expresan satisfacción con su experiencia de aprendizaje (datos de percepción)

Los datos de percepción recogidos entre los 169 estudiantes que respondieron a la encuesta (el 30,45% de la población que realizó el examen) muestran una percepción global positiva de la herramienta. En concreto, el 79,9% de los encuestados calificó favorablemente su utilidad para el estudio y su eficacia en la preparación del examen. En el 68% de las opiniones recibidas, se atribuye al simulador el mérito de facilitar la organización del trabajo escolar debido a la posibilidad de personalizar la herramienta a lo largo de la duración del examen. Por último, el hecho de tener insignias que ganar genera un aumento de la motivación para invertir en el trabajo y el estudio para el 58,6% de los participantes en esta encuesta.

Los índices de adquisición de las distintas insignias disminuyen durante el trimestre. Por ejemplo, la llave de acceso a la imagen fue ganada por el 32,79%,

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

mientras que la llave de acceso óptica fue ganada por el 66,13%.

Lo mismo ocurre con las insignias de oro. Los porcentajes de alumnos que las obtienen son más elevados (del 32,07% al 40,72%) en las cuatro primeras asignaturas que en imagen (11,89%). Las insignias de oro en Óptica, Mecánica, Electricidad y Mecánica de Fluidos fueron recogidas por entre el 59,21 y el 63,80% de los alumnos con la clave de acceso en estas asignaturas respectivas. En cambio, sólo el 36,26% de los alumnos con la clave de acceso en Imagen obtuvieron también la medalla de oro en esta asignatura. Así pues, los alumnos descuidaron los últimos badges de oro. El hecho de que la restricción exigida para participar en la segunda prueba formativa no incluyera estas insignias de oro en imagen médica influyó sin duda en este resultado.

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

Sobre la participación

La intención pedagógica de los profesores que implantaron la entrega de Badges era aumentar el uso del simulador de examen y, por tanto, las posibilidades de formación en la materia. A primera vista, los resultados obtenidos parecen apoyar la exactitud de la intuición: el aumento del uso de la herramienta es muy significativo tras la introducción de la mecánica de los badges. Sin embargo, este resultado debe interpretarse con cautela. En efecto, el año en el que se utiliza el simulador es también el año en el que se introdujo una oposición al final del primer año de bachillerato para limitar el número de alumnos autorizados a pasar al segundo año. Por lo tanto, es difícil distinguir lo que, en el aumento de la utilización de la herramienta, se debe a sus propiedades internas o a factores externos. Como mínimo, es legítimo observar que

a) la diferencia es grande en comparación con el 17% registrado en 2014-2015 con el artefacto no leído;

b) esta mayor adopción de la herramienta sugiere que es apropiada para los estudiantes;

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

c) el aumento de la participación en el estudio es un beneficio que ha sido acreditado para la legibilidad por otros estudios de badge.

La observación precisa de los tipos de badges recogidos también plantea una ambigüedad. La predilección de los alumnos por los badges dorados es, en efecto, un resultado. ¿Debe interpretarse este fenómeno como un razonamiento utilitario de los alumnos: ¿al ser los badges dorados los más cercanos al nivel del examen, se perciben como la mejor preparación para el mismo y, por tanto, son más buscados? ¿O el mecanismo de lectura ha favorecido la búsqueda de los badges más gratificantes por parte de algunos alumnos? En la misma línea, el relativo "desdén" por el último badge de oro en imagen médica, no requerida "académicamente" para acceder a la sesión de bonificación, puede explicarse porque los estudiantes están motivados principalmente por la recompensa. Pero también es probable que, entre los 71 estudiantes que se esforzaron por obtenerla, haya algunos motivados por el propio dispositivo y preocupados por su "tarjeta de puntuación", por medirse con su propio nivel de competencia, o por ambas cosas.

Sobre el rendimiento

Más allá del uso de la herramienta en sí, el rendimiento también va de la mano de la inserción de mecanismos de juego. Tomada como variable dependiente, la tasa de éxito en el examen parece estar fuertemente vinculada, para todas las asignaturas, al número de llaves de acceso recogidas o de badges de oro concedidos: ¿se trata de una simple caja de registro del valor inicial de los alumnos o es ella misma un catalizador de la progresión? Sin embargo, a partir de los resultados presentados aquí, es posible sugerir una contribución intrínseca positiva de la ludificación.

El efecto de la ludificación sobre el rendimiento sería, por tanto, indirecto pero real: el aumento de la motivación para entrenar llevaría a un uso más intenso del simulador, generando un mayor aprovechamiento del material y, por tanto, una mejor preparación para el examen.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

Sobre la percepción

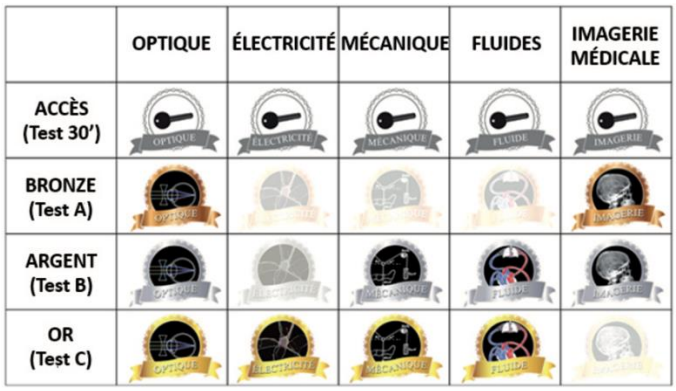
La recepción de este dispositivo por parte de los estudiantes es globalmente positiva. Se atribuye al simulador una eficacia en relación con el aprendizaje. La intervención pedagógica que representa el simulador es considerada funcional por los estudiantes. Los comentarios autodeclarados recogidos en el cuestionario de retroalimentación apuntan también a una percepción positiva de la eficacia, es decir, a una relación satisfactoria "tiempo invertido/beneficios del estudio". El 70% de los alumnos atribuyen al simulador un papel facilitador en la organización del trabajo. Es posible que la progresión de las insignias haya permitido a algunos alumnos, incluso a los que no están en la misma clase, medirse desde el principio (es decir, después de haber obtenido la clave de acceso) por el oro, con el fin de discernir lo que saben o no saben, precisamente con vistas a una organización más racional de su tiempo. También es posible que los alumnos hayan intentado obtener la insignia de oro en aquellas áreas de la física en las que existen prerrequisitos impartidos en años anteriores y, por tanto, con las que están más familiarizados, como es el caso de la óptica, la mecánica y la electricidad.

En el caso del simulador ludificado, ¿podría la obtención gradual del dominio a través de un uso más asiduo y más agradable del material conducir también a un aumento de la motivación intrínseca, ya que la gamificación y sus recompensas extrínsecas es un camino hacia una mayor motivación interna?

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES



ENLACE WEB https://orbi.uliege.be/handle/2268/227473.

REFERENCIAS

Marique, P.-X., Van de Poël, J.-F., Verpoorten, D., & Hoebeke, M. (2018). Ludifier un simulateur d'examen en recourant à des badges – Effets sur la participation, la perception et la performance. Revue Internationale des Technologies en Pédagogie Universitaire, 15. https://doi.org/10.18162

ENLACE WEB https://apprenantagile.eu

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.22. B.OA.T. (BADGES OUVERTS À TOUS)

ORGANIZACIÓN: Network coordinated by the Confederal University Leonard de Vinci
PERSONA DE CONTACTO: Caroline Bélan-Ménagier, Pascal Feuillet
PAÍS: Francia

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Garantía de calidad ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Programa educativo formal ✓ Aprendizaje permanente ✓ Validación y reconocimiento CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje ✓ Trabajo en red con organizaciones locales, ONG, centros de empleo CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Captura de la trayectoria y el historial de aprendizaje ✓ Implementación pública (formal) CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Reconocimiento abierto, transparente y útil

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

	✓ Diversidad de usuarios y competencias ✓ Marca para aumentar el conocimiento

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

Esta red regional de organizaciones educativas de distintos niveles ha optado por crear su propia plataforma de badges en colaboración con la empresa Open Badge Factory, para desarrollar más que una mochila, una plataforma social de badges. Tiene su sede en una región francesa, Nueva Aquitania, pero está abierta a todo el mundo. Piensan que la gestión de los badges otorgados es clave para el usuario y creen que vale la pena ofrecer una plataforma nacional en lugar de las dos más utilizadas que son la Open Badge Platform finlandesa y la Badgr americana. Es un proyecto conjunto de varias organizaciones educativas (centros de secundaria, universidades, educación a distancia, centro de formación privado, escuela de segunda oportunidad, centro social...).

Las principales actividades implementadas al principio son la difusión del conocimiento de los badges, su existencia, las oportunidades que ofrecen y la información pedagógica sobre cómo crear badges.

Se han creado y concedido varias badges a nivel de la red con fines de sensibilización.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA	La red B.O.A.T. (Badges Abiertos a Todos) - Reconnaître en Nouvelle-Aquitaine (Reconocer en Nueva Aquitania) es una iniciativa que se lanzó oficialmente en febrero de 2019 en Poitiers y que ahora está pilotada por la universidad confederal Leonardo da Vinci CoMUE (Las Comunidades de Universidades y Establecimientos fueron creadas por la ley en 2013: esta agrupa a los establecimientos de enseñanza superior e investigación y a los organismos de investigación de las antiguas regiones Centro, Lemosín y Poitou-Charentes).

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

Pero el trabajo de varias organizaciones de esta red en torno a los badges comenzó en realidad antes, en octubre de 2017, con la organización de un primer taller en y por el IH2EF en colaboración con la CoMUE Leonardo da Vinci, en torno al tema de los badges. Este taller ya reunió a asociaciones de estudiantes, universidades, el Rectorado de la Academia de Poitiers, y la Red Canopé*, pues ya habían identificado la necesidad de co-construir badges como uno de los temas centrales de su reflexión. Lo colectivo y la reciprocidad del reconocimiento han sido las palabras clave de sus acciones desde el principio.

Cualquier organización educativa, no sólo de la enseñanza superior, puede unirse a la red.

*La red Canopé depende del Ministerio de Educación. Invierte a diario en la educación a nivel de secundaria y bachillerato, poniendo su experiencia al servicio de quienes trabajan cada día por el éxito de todos los estudiantes. Reforzar la acción de la comunidad educativa en favor del éxito de los alumnos: ésta es la misión fundacional de la Red Canopé.

GRUPO OBJETIVO

El primer nivel del grupo objetivo son los miembros de la red (universidades, escuelas...), red que no está cerrada y que si por el momento se limita a una Región está abierta más ampliamente.

El grupo objetivo final es más amplio, como subraya el lema "badges para todos": son alumnos, estudiantes y sus padres, personas que trabajan en la educación, estudiantes permanentes, empresas y empleadores. Por el momento, la mayoría de las actividades se han llevado a cabo para los miembros del personal educativo.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

La red B.O.A.T. se creó en torno a la cuestión del valor, el significado y la legitimidad de los badges. En la actualidad, ofrece a las estructuras que deseen adherirse a ella una convención y una contribución financiera a las actividades de la red para beneficiarse de su experiencia. Más concretamente, B.O.A.T ofrece a sus miembros

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

a) herramientas de estructuración;

- facilitar su suscripción a la plataforma Open Badge Factory gracias a un acuerdo de colaboración firmado en 2018 con la empresa.

- acceso a una plataforma (b-connexion).

- folletos, vídeos y documentación producida por sus miembros.

- un boletín informativo para promover las prácticas de los miembros.

- la carta gráfica de la red B.O.A.T para los badges compartidos.

- un wiki para la co-construcción de insignias en la red.

b) la aplicación y el reconocimiento de las competencias de los miembros;

- seminarios y sesiones de trabajo ad hoc sobre temas dedicados.

- participación en acciones colectivas y una insignia gestionada por la red para evaluar el "diseño colaborativo".

- módulos de formación online, reconocimiento y estrategias a aplicar tuteladas por badges asociados.

el descubrimiento de expertos o nuevos - seminarios y sesiones de trabajo ad hoc sobre temas específicos.

La red B.O.A.T. desarrolla badges útiles o interesantes para un amplio público. Así, ofrece badges para que todo el mundo pueda mejorar sus "actos de aprendizaje".

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Cada socio de la red puede proponer sus propios badges y la red ofrece una variedad de badges. Por ejemplo, los “Badges de participación" para la asistencia a seminarios o conferencias, o badge de "diseño colaborativo" que se otorga cuando la red organiza talleres. Los diferentes badges pueden solicitarse directamente a b-connexion. Algunas permiten al usuario encontrar una comunidad de prácticas ("Abro mi pedagogía", "Apoyo la dimensión M-F", "Aficionado a Badges"); otras son más ligeras

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

("Demasiado orgulloso", "Estrategia @ gallinero"), otras permiten aumentar gradualmente las competencias sobre los badges ("Descubrí", luego "Probé" los badges y "Domino b-connexion"). La mayoría de ellos pueden considerarse como meta-badges.

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

Esta práctica es transversal a varias organizaciones y el proceso está en marcha. Al tratarse de una práctica en desarrollo, la principal lección aprendida es que han desarrollado una estrategia para ganar en visibilidad y aumentar la difusión de los badges, su conocimiento y aceptación en diferentes niveles de la sociedad, empezando por el contexto educativo para llegar al sector económico a través del sesgo de las competencias. La segunda lección es que piensan que una red a nivel regional es clave.

Otras lecciones:

- asociación con una plataforma de badges conocida y estable bajo su propia marca.

- Asociación entre organizaciones educativas de diferentes niveles (desde la escuela secundaria hasta la universidad), incluyendo una escuela de segunda oportunidad, una organización social y el aprendizaje permanente.

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

https://openbadgefactory.com/c/earnablebadge/PS27NKaF7Wa2QI/apply

Videos are also available showing testimonies

https://bconnexion.fr/videotheque/

Tutorials are available on Dailymotion

https://www.dailymotion.com/bconnexion

ENLACE WEB

https://bconnexion.fr

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.23. LA CASEMATE

ORGANIZACIÓN: La Casemate
PERSONA DE CONTACTO: Pascal Moutet
PAÍS: Francia

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Visibilidad nacional ✓ Práctica innovadora ✓ Fuente abierta ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Validación y reconocimiento ✓ Compartir públicamente (explotación) CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje ✓ Herramientas digitales innovadoras CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Práctica de evaluación CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Logro de la señalización ✓ Branding para aumentar la consciencia

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

A lo largo del año y para todo tipo de público, la Casemate ofrece cursos de formación, talleres, MOOCs, hackathons y sesiones de creatividad, con un énfasis máximo en la co-construcción e incluso co-animación con los socios y los participantes.

Al acudir a la Casemate, el visitante/usuario adquiere y comparte conocimientos, know-how y habilidades al involucrarse en la animación de un taller, al presentar un proyecto durante un Open Lab, o al ofrecerse como voluntario para producir contenidos de vídeo durante un evento tipo Maker Faire.

La Casemate es también un lugar de trabajo "alternativo" donde se puede, por ejemplo, venir a aprender a utilizar una máquina de fabricación digital: impresora 3D, cortadora láser, etc., de Wikipedia y luego contribuir a esta enciclopedia online. Algunos fabricantes también se toman el tiempo de documentar sus logros en Fab Manager.

Aunque la Casemate reparte a veces certificados en papel al final de ciertos eventos, como la Game Jam, por ejemplo, o los promociona a través de las redes sociales, todavía no había ningún sistema para reconocer el compromiso del público.

Las Open Badges son una solución bien adaptada para responder a esta falta de identificación y reconocimiento de lo que se hace. Muchos Fab Labs y otros terceros lugares también están trabajando en este proyecto.

Para empezar, hemos colocado badges en la parte del Fab Lab. De este modo, las personas que vienen a formarse pueden reclamar un badge que certifica que se han formado en La Casemate. Los badges detallan sistemáticamente las actividades clave, los conocimientos, las habilidades y las actitudes que se han adquirido durante la formación.

También hemos creado un badge para las personas que documentan y comparten sus logros en la plataforma Open Source Fab Manager.

Por último, las personas que imparten formación en las máquinas también pueden reclamar un badge que acredite que son realmente capaces de impartir formación técnica.

Estos badges han comenzado a distribuirse en enero de 2018.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

La Casamata, asociación bajo la ley de 1901, es un centro de cultura científica (CCSTI) fundado en 1979 por iniciativa de representantes de universidades locales, centros de investigación y autoridades locales. Su principal misión es difundir y promover la cultura científica entre todos los públicos. El CCSTI de Grenoble es la primera estructura de este tipo creada en Francia.

Está formado por un equipo de unas veinte personas procedentes de la cultura, la ciencia, el periodismo, la comunicación, la mediación, la ingeniería de proyectos... Desarrollan exposiciones interactivas, talleres para todas las edades, encuentros con ponentes de todo tipo (científicos, youtubers, makers...), eventos como el Science Fest, el Maker Faire Grenoble, los Foros de Proyectos Echosciences, así como residencias de proyectos.

El Fab Lab de La Casemate es un taller de fabricación digital en el que se pueden utilizar máquinas de corte, impresoras 3D, ... que permiten trabajar con diversos materiales: plástico, madera, cartón, vinilo, ... para crear cualquier tipo de objeto gracias al diseño asistido por ordenador o la electrónica. Pero el Fab Lab es también un lugar de intercambio de competencias técnicas.

El Fab Lab de La Casemate es un espacio permanente: abierto a todos, ofrece la posibilidad de fabricar objetos, compartir habilidades y aprender de los mediadores del Fab Lab y de otros usuarios.

La formación en el Fab Lab se basa en proyectos y en el intercambio de conocimientos.

Funciona con el siguiente horario

Miércoles: reuniones, talleres o formación 18h-21h / jueves: 14h a 21h / viernes: 10h-12h y 14h-5h / sábado 14h a 18h

Se ofrecen insignias abiertas para las siguientes actividades

Impresión 3D

Impresión 3D - Entrenador

Máquina de corte por láser

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

Cortador de vinilo - Entrenador

Cortador de vinilo

Documentación del proyecto

Fab Labs solidario

Booktuber científico (Este badge reconoce que el destinatario ha participado en la iniciativa "Booktube à essai" contribuyendo a un vídeo publicado en el canal de Youtube de Echosciences).

Super científico booktuber (Este badge reconoce que el destinatario ha escrito, filmado y editado un vídeo "Booktube à essai", publicado en el canal de Youtube de Echosciences).

Videógrafo del Laboratorio de Medios de Comunicación

Participante en la Scientific Game Jam

Echosciences - Colaborador (Este badge reconoce que el destinatario ha publicado al menos un contenido (artículo, evento, anuncio o dossier) en la plataforma Echosciences).

Echosciences - Supercontribuyente (Este badge reconoce que el beneficiario ha publicado al menos diez contenidos (artículos, eventos, anuncios o dossieres) en la plataforma Echosciences).

Echosciences - Facilitador (Este badge reconoce que el beneficiario dirige una o más Comunidades en la plataforma Echosciences).

GRUPO OBJETIVO

Se dirigen a dos niveles de usuarios

- el público en general que participa en las actividades del FabLab, para mostrar y demostrar que son capaces de utilizar equipos específicos como la impresora 3D, el cortador de vinilo, el cortador láser o para certificar que han participado en algunas actividades
- usuarios más experimentados, como los animadores del FabLab, para certificar que son capaces de formar a los usuarios finales en el uso de equipos específicos (impresora 3D, cortador de vinilo, cortador láser)

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

MÉTODOS DE APLICACIÓN

Se ha elegido la plataforma de la fábrica de Open Badges para producir y entregar badges.

Para cada insignia se ha desarrollado un marco de referencia (disponible bajo licencia Creative Commons Attribution - CC BY).

A continuación, se muestra un ejemplo de formador para el cortador de vinilo.

Requisitos previos: conocimiento profundo de las técnicas de corte en 2D, conocimiento profundo del funcionamiento de las máquinas de corte de vinilo y de las posibilidades de corte, conocimiento profundo del software necesario para controlar una máquina de corte de vinilo, haber formado en una máquina de corte de vinilo a un grupo de más de 2 personas.

Este distintivo certifica que el beneficiario ha impartido formación en La Casemate sobre el tema de las cortadoras de vinilo.

Este distintivo certifica que la persona está capacitada para impartir formación sobre cortadoras de vinilo, para dar explicaciones claras sobre los materiales y programas informáticos utilizados para manejar una cortadora de vinilo.

Este badge certifica que la persona que la recibe ha sensibilizado a las personas formadas sobre la importancia de seguir rigurosamente las instrucciones de seguridad y las normas de funcionamiento de un Fab Lab.

De manera más general, esta insignia certifica que el beneficiario ha invertido y compartido sus conocimientos en un espacio cultural abierto a un público privado y profesional.

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Hay catorce badges disponibles.

Se realizan intercambios con estructuras similares en otras regiones de Francia.

Es difícil describir el impacto en general.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

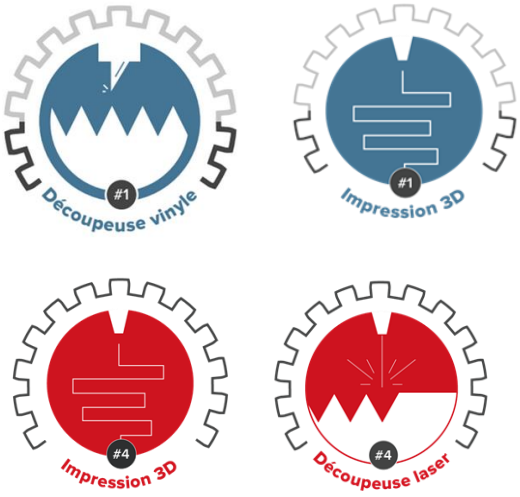
Los FabLab y las ONG que ofrecen oportunidades de aprendizaje informal relacionadas con las ciencias pueden encontrar en las insignias una oportunidad para certificar el saber hacer y los conocimientos adquiridos por los participantes. Los badges también son útiles para certificar las habilidades del personal o de los usuarios más experimentados, que pueden actuar como formadores. Considerada como tal, es una forma de certificar a los formadores en contextos informales.

El contexto de los FabLabs da la oportunidad de materializar los badges produciendo badges de madera basadas en la forma de badge digital. Se pueden fabricar con fresadoras digitales o con grabado láser. Es una buena opción para difundir el concepto de badges en la sociedad.

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

Consulte las referencias de las habilidades y los elementos visuales relacionados con badges en esta dirección:

https://drive.google.com/drive/folders/1KwWl9G_A8v91NLXApjZGHCfnx_mnfME4



ENLACE WEB

https://lacasemate.fr

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.24. BADGEONS LA NORMANDIE (LET'S BADGE NORMANDIE)

ORGANIZACIÓN: Red liderada por la Dirección de Agricultura
PERSONA DE CONTACTO: Philippe Petitqueux
PAÍS: Francia

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Visibilidad nacional ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Programa educativo formal ✓ Aprendizaje permanente ✓ Aprendizaje colaborativo ✓ Aprendizaje individual ✓ Validación y reconocimiento Compartir públicamente (explotación CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje ✓ Creación de redes con organizaciones locales, ONG, centros de empleo ✓ Compromiso público (aprendizaje informal y permanente) CRITERIO 3 Análisis y evaluación

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

	✓ Aplicación pública (formal) CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Diversidad de usuarios y competencias ✓ Branding para aumentar la concienciación

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

Esta práctica es desarrollada a nivel regional por una red de organizaciones educativas con el apoyo de la Región y de las autoridades educativas dependientes del Ministerio de Educación y del Ministerio de Agricultura. Es un ejemplo de estrategia para desarrollar el uso de badges en varios niveles educativos, tanto formales como informales.

Badgeons la Normandie es la rama normanda de un movimiento mundial a favor del acceso de todos al reconocimiento del aprendizaje. Se trata de una red de organizaciones y personas que exploran el potencial de Open Badges digitales para construir un ecosistema que facilite el reconocimiento y la valorización de las personas y las competencias en el contexto del aprendizaje permanente.

Badgeons la Normandie está abierto a todas las personas y organizaciones de los sectores de la educación y la formación, la integración social y el empleo de la región de Normandía que deseen experimentar con los badges digitales. Los socios han identificado cuatro áreas en torno a las cuales quieren colaborar

- La persona: anclaje y éxito académico, autoestima y capacidad de actuación
- El empleo: empleabilidad y movilidad profesional
- El ámbito geográfico: identificación y promoción de buenas prácticas e iniciativas;
- Inclusión digital (integración o adaptación social y profesional con el apoyo de la tecnología digital).

Se han definido los siguientes objetivos

- Facilitar el reconocimiento y la valorización de las personas, sus compromisos, sus competencias y el aprendizaje formal e informal
- Preparar a los alumnos para el aprendizaje permanente

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

- Identificar las competencias emergentes, conectándolas con el mercado laboral
- Implementar herramientas digitales para promover la capacidad de los alumnos de actuar de forma autónoma.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

Las siguientes organizaciones forman parte de una red regional destinada a desarrollar badges liderada por la Dirección Regional de Alimentación, Agricultura y Silvicultura

1) DRAAF de Normandía (Dirección Regional de Alimentación, Agricultura y Bosques)

Acompaña a las instituciones de educación agrícola en su uso de Open Badges para reconocer el aprendizaje informal y mejorar la educación agrícola.

2) La Región de Normandía a través de su red de aprendizaje

Una etiqueta digital de Normandía para el aprendizaje ha sido creada y materializada por Open Badges como un proyecto participativo entre la Región de Normandía, los centros de aprendizaje de Normandía, la administración de la agricultura para reconocer y fomentar la transformación digital del aprendizaje

(https://parcours-metier.normandie.fr/apprentissage-label-cfa-numerique)

3) Cámara Regional de Agricultura

Las Cámaras de Agricultura de Normandía desean culturizarse sobre los Open Badges digitales para desarrollar un cierto número de usos tanto internos (gestión de las competencias de los empleados) como externos (participación en diversos proyectos, cursos de formación para agricultores, reconocimiento de buenas prácticas agroecológicas, etc.).

4) Cámara de artesanos

Explorar el uso de badges para animar y apoyar a los artesanos en su proceso de innovación con

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

tecnologías digitales. El centro de formación interprofesional para aprendices desea también experimentar el uso de badges con varios tipos de alumnos.

5) MFR de Normandie (Casa Familiar Rural) - Institución de formación)

La MFR desarrolla proyectos basados en Open Badges para mejorar las competencias adquiridas por los alumnos (jóvenes y adultos) durante su formación laboral. Los alumnos participan en todas las fases del diseño (desde la definición de los criterios hasta la entrega).

6) Universidad de Caen (especialmente el Instituto de Administración de Empresas)

- Uso de Open Badges para reconocer las habilidades sociales de nuestros estudiantes.

- Uso de Open Badges para evitar el abandono en eLearning / juegos

GRUPO OBJETIVO

La variedad del grupo objetivo se deriva de la variedad de los socios implicados (véase más arriba).

METODOS DE IMPLEMENTACIÓN

Para facilitar su ejecución y su apertura a otras organizaciones, el proyecto se divide en subproyectos.

Las acciones emprendidas dentro de la red son

- Comunicar y desarrollar una cultura compartida sobre los Open Badges;
- Identificar el aprendizaje informal que puede certificarse con un badge dentro de las instituciones de educación agrícola
- Construir una metodología de diseño de badges compartida;
- Implementar una plataforma de badges que pueda ser utilizada por todos los socios (Open Badge Passport);
- Formar a los usuarios en el uso de los badges;

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

- Diseñar itinerarios de aprendizaje ilustrados por badges;
- Pensar en el desarrollo de servicios en torno a los badges;
- Estudiar la sinergia con los proyectos de ePortfolio ya implementados;
- Elaborar un enfoque documentado y transferible a otros ámbitos y sectores de actividad.

También se llevan a cabo cooperaciones entre socios para ejecutar o pensar en proyectos específicos:

Reconocimiento del aprendizaje informal (Educación agrícola, Le Dôme)

Agroecología (Región, Dirección de agricultura y Fermes d'avenir)

Movilidad (proyecto transversal)

Ciudadanía (grupo de trabajo regional)

Cultura científica (Le Dôme)

Competencias digitales (Consejo Regional, Dirección de Agricultura)

Inclusión digital (Le Dôme, ACSAD-Orientation)

Formación, integración profesional (CIBC, Le Dôme)

Competencias transversales (IAE de Caen, red APP, Le Dôme, AFPA)

Desarrollo profesional continuo (Canopé, Dirección de Agricultura)

La plataforma utilizada es Open badge factory con Open badge access para que los usuarios gestionen sus badges

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

En Normandía, el número de instituciones educativas que utilizan los badges es mayor que en otras regiones. Varios niveles educativos, formales e informales, los han probado.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

LECCIONES APRENDIDADS – OTROS DETALLES

Esta red, cuyo objetivo es el desarrollo de badges, comenzó en 2015 con el apoyo de varias organizaciones y financiaciones.

A partir de ella se están intentando desarrollar iniciativas similares en Francia a nivel regional (por ejemplo, en Pays de Loire).

En Normandía, los miembros iniciadores son la Dirección de Agricultura (responsable de la educación y la formación bajo los auspicios del Ministerio de Agricultura), la cámara de agricultura y una institución de educación superior UniLaSalle con el objetivo de 1) Reconocer el aprendizaje formal y el aprendizaje informal, 2) Apoyar el aprendizaje permanente, 3) Identificar las habilidades emergentes, 4) Empoderar a los estudiantes, los ciudadanos y las comunidades.

Se ha realizado una importante labor de comunicación y promoción para involucrar a una variedad de socios educativos, en diferentes niveles educativos. Se han organizado dos conferencias (en 2016 y en 2017).

Se ha creado un logotipo, en forma de badge / caja de queso camembert. También un sitio web.

Ha sido apoyado por las autoridades regionales y las autoridades educativas.

Un proyecto Erasmus + (Mirva) ha sido desarrollado en 2017 por una escuela secundaria agrícola en torno a la valorización del reconocimiento informal.

Se han creado 3 meta-badges:

- apoyo a la iniciativa "Badgeons la Normandie"

- actor de "Badgeons la Normandie" (entregado a una persona que participa en una experimentación de badges)

- Badges

Se han organizado sesiones de formación.

Se proporciona apoyo técnico y pedagógico.

A pesar de estos factores positivos, se necesita tiempo para desarrollarlo, debido a varios frenos (resistencia al cambio, inercia de las prácticas, falta de visión estratégica, falta de competencias

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

digitales) y depende principalmente de personas clave motivadas

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

Ejemplo de badges entregados en la Universidad de Caen:

Testimonios de estudiantes (banca, finanzas, gestión) de la Universidad de Caen

http://pod.unicaen.fr/video/0031-les-badges-outil-devaluation-des-competences-soft-skills-et-de-valorisation-professionnelle-temoignages-etudiants-master-2-charge-daffaires-entreprises-et-institutions-en-alternance/

Testimonies of students (social and health management) from the University of Caen

http://pod.unicaen.fr/video/0030-les-badges-outil-dimplication-des-etudiants-temoignages-etudiants-master-management-du-social-et-de-la-sante-a-distance/

Map of the network Let's badge Normandie

https://www.google.com/maps/d/viewer?mid=1mRLEeldKul-9V_WyQiza13HnbquSAoQa&hl=fr&ll=48.6676686566985%2C0.41743220000000303&z=8

ENLACE WEB

http://www.badgeonslanormandie.fr

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.25. FACEBOOK

ORGANIZACIÓN: Facebook
PERSONA DE CONTACTO: N/R
PAÍS: N/R

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Validación y reconocimiento ✓ Compartir con el público (explotación))

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

La implementación de badges de los mejores fans en Facebook puede no estar directamente relacionada con la educación de adultos, sin embargo, ya que es producida por Facebook debe ser considerada como un ejemplo de buena práctica.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

Se trata de una nueva función de Facebook (2019) que forma parte del despliegue global y que pretende ayudar a las marcas a identificar a los principales fans de su contenido.

GRUPO OBJETIVO

Top Fan Badges se conceden a los más activos y comprometidos con una página.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

¿Qué es un top fan badge en Facebook?

Puedes optar a un top fan badge si eres una de las personas más activas de una página, lo que puede incluir ver los vídeos de la página, dar "me gusta" o reaccionar a su contenido, y comentar o compartir sus publicaciones. Si activas el top fan badge, el badge aparecerá junto a tu nombre cuando interactúes con la página en Facebook.

- Una vez que se te notifique tu estatus de top fan, tendrás que hacer clic en Display Top Fan Badge para que el badge empiece a aparecer.
- Puedes activar o desactivar el badge de máximo fan dirigiéndote a la pestaña Comunidad de la página de la que eres máximo fan.
- Si has activado el badge de los principales fans, ten en cuenta lo siguiente:
- Las interacciones con la página incluyen las publicaciones que hagas que la mencionen, los comentarios en la página o las publicaciones del perfil y los mensajes privados que envíes.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

- Aparecerás en la pestaña Comunidad de una página como uno de sus principales fans.
- El top fan badge también aparecerá en todas las interacciones anteriores con la página de la que eres máximo fan.
- Si más adelante decides no mostrar el badge, éste se eliminará de todas las interacciones en las que haya aparecido. Los cambios pueden tardar en surtir efecto.

Los principales fans se actualizan semanalmente, por lo que es posible perder el badge y el estatus de principal fan. Los administradores de la página pueden optar por eliminar los badges individuales de los principales fans, o desactivar los badges de los principales fans para su página. Si esto ocurre, perderás tu badge

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Los Top Fans estarán satisfechos de saber que tus interacciones no pasan desapercibidas. Tener el top fan badge puede dar mayores posibilidades de ser escuchado por los propietarios de las marcas. Los propietarios de las marcas pueden estar interesados en escuchar los comentarios sobre sus servicios o productos, nada menos que de sus leales Top Fans. También puedes construir tu marca corporativa personal, ya sea como experto o simplemente como asesor de la mejor tarjeta de crédito del mercado. Los Top Fans también buscan ofertas exclusivas de su marca de maquillaje favorita, o encuentros secretos de fans con su artista favorito, ¡las posibilidades son infinitas!

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

También hay otro tipo de badges disponibles para los grupos con 50 o más miembros:

- Admin o Moderador: Muestra quién es el responsable de la gestión de la página
- Nuevo miembro: Destaca quién es nuevo en el grupo para que puedas hacerle sentir bienvenido
- Aniversario del grupo: Aparece en el aniversario del día en que esa persona se unió al grupo para celebrar su compromiso
- Iniciador de la conversación: Alguien que crea regularmente nuevas publicaciones que

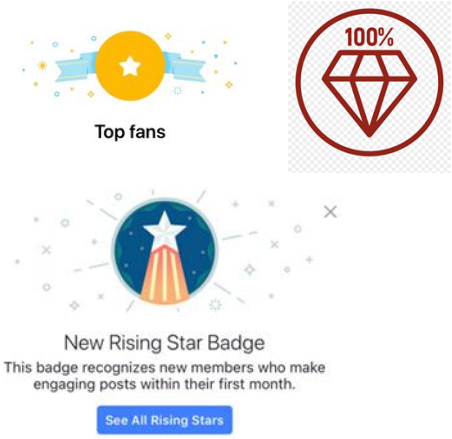
Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

muestran un compromiso decente a través de los "me gusta" y los comentarios

- Miembro fundador: Reconoce a aquellos que han estado ahí desde el principio (en los primeros tres días), ayudándote a construir la membresía y el compromiso
- Fomento de la conversación: Reconoce a aquellos que animan a otros a contribuir o que proporcionan comentarios valiosos
- Narrador visual: Alguien que comparte habitualmente fotos y vídeos útiles.
- Greeter: Alguien que responde con frecuencia a los comentarios de los nuevos miembros
- Conservador de enlaces: Alguien que comparte regularmente enlaces útiles a fuentes de información en otros lugares de la web
- Estrella ascendente: Nuevos miembros que reciben el mayor número de comentarios y reacciones en su primer mes de pertenencia a un grupo

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES



ENLACE WEB https://www.facebook.com/help/215734232362020/

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.26. MINECRAFT – EDUCATION EDITION

ORGANIZACIÓN: MOJANG Studios Synergies AB (de Microsoft)
PERSONA DE CONTACTO: N/R
PAÍS: Suecia

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Práctica innovadora ✓ No remunerado (código abierto) ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Aumento de las competencias sociales ✓ Aprendizaje individual ✓ Jóvenes ✓ Compartición pública CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Plataforma de código abierto ✓ Compromiso público (aprendizaje informal y permanente) ✓ Herramientas digitales innovadoras CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Práctica de evaluación ✓ Prodecimientos transferibles CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Señalización de los logros ✓ Diversidad de usarios y competencias

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

Minecraft education Edition implementa la práctica de los Open Badges principalmente para certificar a los profesores como usuarios de esta plataforma educativa de juegos Minecraft con tres categorías de badges: MINECRAFT CERTIFIED, MINECRAFT COMMUNITY, MINECRAFT MENTOR que especifican el nivel de los profesores y describen su nivel de implicación y conocimiento del uso y la aplicación de la plataforma.

Minecraft Education Edition ha anunciado la implementación de más insignias digitales también para la micro-evaluación de los estudiantes.

Minecraft Education Edition es una plataforma de aprendizaje basada en el juego que ofrece a los educadores una forma transformadora de involucrar a los estudiantes usando Minecraft, ¡y encender su pasión por el aprendizaje!

Minecraft Education Edition ofrece características especiales para los educadores, como tutoriales sencillos, herramientas de gestión del aula, inicio de sesión seguro, colaboración en el aula y toneladas de lecciones de muestra, además de una red global de mentores y soporte técnico.

Los educadores de los grados K-12 están utilizando Minecraft Education Edition para enseñar una serie de asignaturas, desde historia y química hasta sostenibilidad e idiomas extranjeros (https://education.minecraft.net/class-resources/lessons), y pueden asignar las lecciones directamente a resultados de aprendizaje específicos y a estándares curriculares.

Minecraft Education Edition ayuda a preparar a los estudiantes para el futuro lugar de trabajo, desarrollando habilidades como la colaboración, la comunicación, el pensamiento crítico y el pensamiento sistémico. El entorno de aprendizaje abierto da a los estudiantes la libertad de experimentar, fomentando la autoexpresión creativa y la resolución de problemas.

También se utiliza Minecraft Education Edition como Code Builder es una función que permite a los estudiantes aprender a codificar en Minecraft utilizando herramientas como Code.org, Tynker, Scratch y Microsoft MakeCode. Los estudiantes pueden utilizar bloques de código o JavaScript para construir y crear en Minecraft. Minecraft Hour of Code también ofrece una introducción gratuita de una hora a los fundamentos de la codificación.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA	Minecraft Education Edition es una versión educativa del juego Minecraft. Esta versión fue desarrollada por la empresa sueca **MOJANG SYNERGIES** y posteriormente fue avalada por **Microsoft.**

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

Es un juego de mundo abierto que fomenta la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas en un entorno inmersivo en el que el único límite es la imaginación

GRUPO OBJETIVO

Profesores de educación primaria y secundaria tanto formal como informal.

Alumnos/estudiantes de +3-18 años.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

Minecraft education Edition implementa la práctica de los Open Badges para certificar a los profesores como usuarios de esta plataforma educativa de juegos Minecraft con tres categorías de badges: MINECRAFT CERTIFIED, MINECRAFT COMMUNITY, MINECRAFT MENTOR que especifican el nivel de los profesores y describen su nivel de implicación y conocimiento del uso y aplicación de la plataforma.

Para poder adquirir la Edición Educativa, el jugador debe cumplir los siguientes requisitos:

- Un educador elegible debe ser un miembro del profesorado o del personal a tiempo completo o parcial de una institución académica y tener una dirección de correo electrónico específica de la escuela que pueda recibir correo electrónico externo.
- Un distrito o escuela elegible debe ser un usuario cualificado de educación, definido como una institución acreditada organizada y operada exclusivamente con el propósito de enseñar a sus estudiantes inscritos.
- Una biblioteca pública elegible debe proporcionar servicios generales de biblioteca sin cargo a todos los residentes de una comunidad, distrito o región determinada.
- Un museo público elegible debe ser una agencia o institución organizada de forma permanente con fines esencialmente educativos o estéticos y utilizar un personal profesional para exponer objetos tangibles al público de forma regular.
- Por último, un programa de educación en el hogar elegible debe proporcionar educación

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

K-12 a un estudiante o estudiantes con prueba escrita de que pertenece a una organización de educación en el hogar reconocida a nivel nacional o está expresamente reconocida por un distrito escolar local como una alternativa aceptable a una institución educativa acreditada o reconocida/aprobada por el estado

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

Según el sitio web de la versión educativa de Minecraft, el impacto es internacional. Más concretamente se destaca, "Los educadores de todo el mundo utilizan Minecraft: los profesores utilizan Minecraft Education Edition para involucrar a los estudiantes en todas las materias".

Existe una sólida comunidad de profesores y expertos apasionados por el poder del aprendizaje basado en el juego, y con experiencia en el uso de Minecraft en el aula: desde los fundamentos de la instalación hasta los puntos más finos de la creación de actividades de aprendizaje convincentes.
Enlace a la comunidad de Minecraft:
https://education.minecraft.net/community/connect-with-others?role=community

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

https://education.minecraft.net/impact
(video/testimonio/uso e impacto)

https://www.youtube.com/watch?v=7p68vwoeJcI&feature=youtu.be

ejemplo de lección:
https://education.minecraft.net/lessons/museum-heist

https://youtu.be/QMpLMXnFzXU
testimonio sobre el uso de Minecraft Education vERSION en el aula.

https://education.minecraft.net/how-it-works/why-minecraft

ENLACE WEB

https://education.minecraft.net/class-resources/lessons

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.27. OPEN EDUCATION GR

ORGANIZACIÓN: Self Directed Learning on OpenEducation.gr
PERSONA DE CONTACTO: Despolina Kamilali
PAÍS: Grecia

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Visibilidad nacional ✓ Transferibilidad ✓ Práctica innovadora ✓ No remunerado (código abierto)	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Aprendizaje permanente ✓ Aumento de las competencias sociales ✓ Aprendizaje individual ✓ Compartición pública (explotación) CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Plataforma de código abierto ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Práctica de evaluación ✓ Procedimientos transferibles CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Reconocimiento abierto, transparente y útil ✓ Señalización de los logros ✓ Apoyo a las necesidades específicas de los usuarios

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

OpenEducation.gr incluye/propone 15 objetos de aprendizaje diferentes. https://openeducation.gr

(Desarrollo web, HTML-CSS, PHOTOSHOP, MS Access, marketing digital, profesor online, creación de tiendas electrónicas, etc.)

Cada área temática/objeto de aprendizaje que ofrece la plataforma OpenEducation.gr incluye 10 lecciones y 10 actividades prácticas. El proceso de aprendizaje en un proceso autodirigido siguiendo un método específico denominado en el sitio web como método Garisson.

La práctica de Open Badges se aplica al objeto de aprendizaje "MOOC Microlearning Drupal website development" https://openeducation.gr/drupal

Tras la asistencia a las clases y la realización de un número equivalente de actividades prácticas y de evaluación, el candidato/estudiante puede recibir el open badge correspondiente al objeto de aprendizaje completado (DrupaLDevelopper Open Badge para el desarrollo de sitios web con el método Drupal).

Este open badge certifica la asistencia y la realización con éxito de las tareas propuestas.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

La práctica se desarrolló en el marco de una tesis doctoral de la candidata Despoina Kamilali en CharokopioPanepistimio Athinon (Universidad de Charokopio de Atenas).
Se inició en 2016 a través del programa MOOC Drupal y el contenido de la investigación fue el Microlearning, en combinación con el Aprendizaje Autodirigido y los MOOCs.

Después de la finalización de la investigación de doctorado OpenEduction.GR continúa desarrollándose y ofrece lecciones abiertas online y servicios para el desarrollo y el éxito.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

GRUPO OBJETIVO	Jóvenes, adultos, formación permanente, profesionales o particulares.
MÉTODOS DE APLICACIÓN	10 lecciones y 10 actividades prácticas. El proceso de aprendizaje en un proceso autodirigido siguiendo un método específico referido en la página web como método Garisson. Tras la asistencia a las lecciones y la realización del número equivalente de actividades prácticas y la evaluación, el candidato/estudiante puede recibir el badge correspondiente al objeto de aprendizaje completado.
IMPACTO DE LA PRÁCTICA	La única información posible de recopilar sobre el impacto de este proyecto se refiere a los 512 seguidores que aparecen en la cuenta de Facebook. No hay referencias sobre el número de usuarios o asistentes en la página web de OpenEducation.gr.
LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES	https://www.facebook.com/OpenEducation.GR/
MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES	 https://image.slidesharecdn.com/drupaldeveloperopenbadgerequirements-160808184017/95/drupal-developer-open-badge-openeducationgr-1-638.jpg?cb=1494852143 https://openeducation.gr/microlearning/drupal-developer-open-badge Un ejemplo de las 10 actividades prácticas que un estudiante debe realizar para obtener el open badge de desarrollador de Drupal.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

https://openeducation.gr/microlearning/τι-πρέπει-να-κάνετε-όταν-κερδίσετε-το-drupal-developer-open-badge
Instrucciones y explicaciones sobre el uso de open badge de Drupal.
Video/ presentation: https://www.youtube.com/watch?v=m41UXKecHfg&feature=emb_title

El material sólo está disponible en griego.

ENLACE WEB https://openeducation.gr

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.28. PHOTODENTRO

ORGANIZACIÓN: Servicio electrónico central del Ministerio de Educación de Grecia
PERSONA DE CONTACTO: dr. Elina Megalou (megalou@cti.gr)
PAÍS: Grecia

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Garantía de calidad ✓ Práctica innovadora ✓ No remunerado (código abierto) ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Programa de educación formal ✓ Aumento de las competencias sociales ✓ Competencias clave ✓ Aprendizaje individual ✓ Validación y reconocimiento ✓ Compartición pública (explotación) CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Plataforma de código abierto ✓ Reconocimiento de los resultados del aprendizaje CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Práctica de la evaluación ✓ Procedimientos trasferibles CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Reconocimiento abierto, transparente y útil

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

	✓ Comunicación complete entre el profesor y el usuario ✓ Señalización de los logros ✓ Apoyo a las necesidades específicas de los usuarios

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

El objetivo de "Photodentro" es el Repositorio Nacional de Contenidos Educativos para niveles de educación primaria y secundaria. Consiste en el servicio electrónico central del Ministerio de Educación para la investigación y disposición unificada de contenidos educativos digitales en los centros educativos. Es una fuente abierta disponible para alumnos, profesores, padres y cualquier otra parte interesada.

Entre las posibles acciones de la plataforma, Photodentro ofrece la posibilidad a los usuarios de adquirir para sus contenidos insignias digitales, así como de seleccionar contenidos con sellos de calidad atribuidos.

El uso de los badges y de los sellos de calidad se implementa como credencial en referencia a la calidad educativa y a la validación de los contenidos ofrecidos. Tanto los Open Badges como el sello de calidad notifican y garantizan que un contenido educativo ha sido otorgado tras un proceso de evaluación de calidad que cumple con ciertos criterios. Todo el material incluido y soportado por la plataforma Photodentro es material cualificado y aceptado tras un proceso de evaluación. Sin embargo, entre el material proporcionado algunas Prácticas Educativas son calificadas y finalmente se les atribuye el sello abierto de buena o mejor práctica / insignia de Calidad Photodentro y por lo tanto una credencial adicional de una Autoridad Nacional de Educación. El proceso completo y los criterios se describen en un documento proporcionado en la página web de la plataforma (ver sección MATERIALES Y MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES de la presente plantilla, 1º y 2º enlace).

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA	La práctica se implementa en los niveles de educación primaria y secundaria por iniciativa del Ministerio de Educación y Religión griego. Los repositorios de REA de Photodentro se desarrollaron en dos fases entre 2010-2015 y 2017-2020 cofinanciadas por la Unión Europea (FSE) y el Estado

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

griego en el contexto del programa "Plataforma Educativa Digital, Libros Interactivos y Repositorio de Objetos de Aprendizaje" (#296441) del Marco Estratégico Nacional de Referencia griego (NSRF) 2007-2013 (Programa Operativo Educación y Aprendizaje Permanente); actualmente se están ampliando y mejorando en el contexto de la "Escuela Digital II: Ampliación y explotación de la plataforma educativa digital, los repositorios de REA y los libros de texto interactivos" (#5001312) del MENR 2014-2020 (Programa Operativo "Desarrollo de Recursos Humanos, Educación y Aprendizaje Permanente 2014-2020).

GRUPO OBJETIVO

Los objetivos de OB-practice son la validación de la acreditación del contenido educativo disponible en la plataforma de REA (maestros, educadores, profesores y su material desarrollado).
Profesores y alumnos, padres y otras partes interesadas indirectas activas de los niveles primario y secundario de la educación formal en Grecia.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

Los sellos de calidad Photodentro Educational / Open Badges son distintivos de calidad para los centros escolares y admiten tres tipos de actividades:

- premio a la calidad de los contenidos presentados
- desarrollo de criterios de evaluación (cualitativos, cuantitativos) sobre los que se evalúa y acredita el contenido sellado
- referencia a la denominación de origen/procedencia: se utiliza como referencia de las fuentes de origen de los REA.

Ofrece a los usuarios la oportunidad de acceder a datos analíticos sobre la calidad de los REA y promueve la investigación de material educativo al que se le han atribuido sellos de calidad.

La evaluación de la calidad para el distintivo/sello abierto se lleva a cabo mediante un proceso de concurso.

Los concursos en la educación primaria y secundaria son organizados por la plataforma Photodentro

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

(Ministerio de Educación) y tienen como objetivos principales:

(a) Premiar las ideas innovadoras y las mejores Prácticas Educativas Abiertas, destacando el uso creativo y constructivo de los contenidos educativos abiertos y digitales en el proceso de aprendizaje;

(b) servir de motivación para que los profesores presenten REA y PEA en los repositorios de Photodentro UGC y PEA;

(c) aumentar la conciencia de la comunidad educativa sobre los resultados y la infraestructura desarrollada en el contexto del programa Escuela Digital

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

El repositorio Photodentro ha notificado 40.000 sellos con badges que representan la certificación de calidad del contenido educativo a través de

- el proceso de concursos (relativos a los distintivos de buenas y mejores prácticas de PHOTODENTRO OPEN BADGES),
- la certificación con los distintivos de buenas y mejores prácticas "same world"
- la certificación/sellado con los distintivos de "origen de procedencia" de las Fundaciones afiliadas que proporcionan contenidos educativos.

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

El enfoque general de la iniciativa Hellenic Open Educational Practices (OEP) ha resultado ser un éxito. El concurso de PEA está previsto que se celebre anualmente. La idea del concurso OEP ha sido respaldada por el proyecto europeo LangOER (langoer.eun.org), cuyo objetivo es concienciar sobre los REA para las lenguas menos utilizadas y demostrar las mejores prácticas. La iniciativa de los REA formó parte del núcleo del taller de profesores de LangOER en Grecia; el resultado demostró la importancia de crear sinergias entre las estrategias nacionales y las iniciativas europeas.

La organización apoya y enriquece continuamente la Plataforma, su contenido y las prácticas sugeridas. Indirectamente, la práctica/implementación de las

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

insignias abiertas como sellos de calidad se promueve y apoya a través de las acciones de apoyo de la organización. Las acciones habituales incluyen eventos multiplicadores como las conferencias de presentación de la plataforma, así como el subrayado del uso de los sellos de calidad. Además, la organización ha creado la acción "i-participate!": para la promoción, difusión de prácticas educativas abiertas y explotación de contenidos educativos digitales: http://i-participate.gr/

Esta acción pretende animar y apoyar a los profesores para que utilicen y exploten de forma constructiva los Recursos Educativos Abiertos y los Recursos Digitales durante la práctica docente. Además, el objetivo de la acción i-participate es fomentar la creación y el intercambio de nuevo material educativo. Para ello, la acción cuenta con el apoyo de un equipo de "embajadores" regionales y locales en toda Grecia.

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

Documento completo de presentación de los distintivos de calidad (lengua: griego, páginas: 69)
https://dschool.edu.gr/dschool2-project/wp-content/uploads/2019/04/DS-II_Π2.7_PHOTODENTRO-SEALS_2.0_USER-MANUAL_2019-MAR-v1.0.pdf

http://photodentro.edu.gr/oep/simple-search?newQuery=yes&locale=en#q1=/q2=/q3=/q4=/q5=/sb=1/rd=DESC/rp=10/st=/rq=/rqc=/q6=/q7=1,2,/q8=/q11=/q9=/q10=/q13=/q12=
https://dschool.edu.gr/dschool2-project/announcements/photodentro-seals/

http://photodentro.edu.gr/oep/r/8532/645?locale=en

ENLACE WEB

http://photodentro.edu.gr/aggregator/?lang=en

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

3.29. TRIPLE E-DGE

ORGANIZACIÓN: iED-Institute of Entrepreneurship Development
PERSONA DE CONTACTO: Anna Koronioti (akoronioti@ied.eu)
PAÍS: Grecia

ELEMENTOS DE BUENAS PRÁCTICAS	OPEN BADGES CRITERIOS
✓ Impacto a nivel local ✓ Impacto a nivel nacional ✓ Impacto a nivel de la UE ✓ Visibilidad nacional ✓ Visibilidad internacional ✓ Práctica innovadora ✓ No remunerado (código abierto) ✓ Reconocimiento	CRITERIO 1 Basado en la competencia ✓ Aprendizaje permanente ✓ Aumento de las competencias sociales ✓ Aprendizaje individual ✓ Jóvenes ✓ Validación y reconocimiento ✓ Compartición pública CRITERIO 2 Plataformas de aprendizaje y herramientas digitales ✓ Plataforma de código abierto ✓ Reconocimiento delos resultados del aprendizaje ✓ Creación de redes con organizaciones locales, ONG, centros de empleo ✓ Visión de la organización de apoyo a la OB CRITERIO 3 Análisis y evaluación ✓ Práctica de la evaluación ✓ Metodologías para el reconocimiento

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

	CRITERIO 4 e-Portfolio (o Backpack) ✓ Señalización de los logros ✓ Diversidad de usuarios y competencias ✓ Branding para aumentar la concienciación

BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS

La implementación de los Open Badges en este proyecto cubre todos los criterios del campo de la OB: Basado en competencias, plataformas de aprendizaje y herramientas digitales, analítica y evaluación, e-Porfolio. El proyecto proporciona herramientas para el desarrollo de competencias empresariales a través de herramientas digitales (juegos, plataformas, vídeos) e implementa Open Badges para certificar la adquisición de las competencias elegidas. La práctica específica se desarrolla en niveles y la insignia se otorga tras completar el último nivel. A continuación, se puede utilizar como parte de la cartera digital. La implementación de esta práctica mejora el reconocimiento del desarrollo de habilidades blandas en el entorno del mercado laboral, donde la acreditación de dichas habilidades no está cubierta por ningún tipo de esquema de educación formal.

IMPLEMENTACIÓN DE LA PRÁCTICA

El proyecto Triple E-dge fue un proyecto de desarrollo estratégico financiado por el programa Erasmus+ que se desarrolló desde septiembre de 2017 hasta agosto de 2020. El proyecto tenía como objetivo encontrar soluciones para mejorar la formación profesional, así como el aprendizaje en el lugar de trabajo, mediante la mejora de cuatro competencias clave relacionadas con el emprendimiento, la empleabilidad y el espíritu empresarial (comunicación, flexibilidad, liderazgo y resolución de problemas). Las herramientas desarrolladas por el proyecto para este objetivo son vídeos, recursos digitales, juegos en línea, itinerarios de aprendizaje, formaciones y un informe sobre Open Badges. Todos los resultados están relacionados con las competencias digitales y empresariales y pretenden reforzar el desarrollo de

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

las competencias en todo tipo de contextos educativos y de formación. El proyecto implementó Open Badges para la certificación de la habilidad adquirida (comunicación, flexibilidad, liderazgo, resolución de problemas).

GRUPO OBJETIVO

Estudiantes de educación, así como empleados de organizaciones de todo tipo.

Estudiantes, estudiantes adultos que quieren desarrollar habilidades empresariales y competencias digitales, instituciones educativas y empleadores.

MÉTODOS DE APLICACIÓN

El proyecto ha elegido Google Sites como plataforma de aprendizaje que permitió la distribución de los contenidos de aprendizaje y el enlace con un sistema de badges

La asociación optó por un enlace que conectaba con la plataforma de badges Badgr, para probar la emisión de las insignias basadas en la finalización del itinerario de aprendizaje.

- Los itinerarios de aprendizaje se dividen en tres niveles: en primer lugar, el alumno se compromete y se embarca en un viaje que reforzará la habilidad elegida. A través de una serie de aperitivos de aprendizaje digeribles, se le invita a desarrollar cierta conciencia sobre la habilidad

- El alumno participa. Se le pide que realice pequeñas tareas, que resuelva preguntas y que participe en algunos concursos, todo ello basado en los conocimientos que puede obtener de los vídeos, podcasts o juegos presentados, el alumno empieza a mejorar en la habilidad elegida.

- El alumno tiene que demostrar el grado de adquisición de la habilidad mediante una reflexión. Por cada fase, ya sea de compromiso, participación o demostración, el alumno puede ganar un badge. Cada badge, o deberíamos decir cada habilidad, puede así construirse paso a paso y apilarse hasta su completa adquisición.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

IMPACTO DE LA PRÁCTICA

La implementación de los Open Badges proviene de la idea de que:

- Las competencias o los resultados de aprendizaje "sociales" que son difíciles de plasmar en un diploma o certificado y/o que quedan fuera del contexto de la educación o la formación formal, pueden moldearse en rutas de aprendizaje con resultados de aprendizaje validados, y los badges son una gran solución para ello.

y la creencia de que:

- Las microcredenciales digitales, como los badges, son una moneda para el futuro.

LECCIONES APRENDIDAS – OTROS DETALLES

Las conclusiones de los proyectos y las lecciones aprendidas por la aplicación de la práctica de los badges se presentan en un informe sobre los badges en el que se afirma que:

- De la investigación documental realizada, la organización/socio del proyecto se enteró de que, en lo que respecta al conocimiento y la percepción, el conocimiento tanto de los empleadores como de los estudiantes encuestados resultó ser todavía bastante limitado en lo que respecta a las insignias digitales. Sin embargo, durante la prueba piloto del proyecto Triple E-dge, ambos grupos indicaron tener bastante curiosidad por las posibilidades e identificaron un gran valor añadido potencial en la provisión u obtención de badges, con la condición de que éstas se expidan de forma transparente y fiable.

- Los badges ofrecen muchas oportunidades a los estudiantes, las instituciones educativas, los solicitantes de empleo, los empleados y sus empleadores, pero también dan lugar a una serie de importantes cuestiones éticas y técnicas: cuestiones relacionadas con las pruebas online, la confianza, el archivo y la privacidad. Además, la arquitectura de un ecosistema de badges es un punto a investigar.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

- Es importante considerar la estandarización de la información que se pone a disposición a través de los badges.

- No se puede negar el potencial de los Open Badges, y es gracias a las iniciativas (de proyectos) existentes y futuras que este potencial se aprovechará al máximo en el mundo del aprendizaje y el desarrollo.

MATERIALES INTERACTIVOS ADICIONALES

Recursos de contenido: el proyecto ha estudiado, seleccionado cuidadosamente y proporciona enlaces directos a diversas plataformas, juegos, vídeos o folletos de investigación relevantes para las competencias y para las herramientas propuestas en el proyecto. https://triple-e-dge.com/resources/ (todos los recursos de contenido)

ejemplos de contenidos de recursos:

https://drive.google.com/file/d/1kbd3I0XbAYZ6kStktSdYv0XIw0B_EffL/view

https://thesmallbusinesscompany.com

Enlace a la presentación de todos los badges del proyecto Triple E-dge: https://badgr.com/public/issuers/d2XgCEbBQK-wBSteVPm2Dg/badges

ENLACE WEB

https://triple-e-dge.com

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

4. CONCLUSIÓN

En esta recopilación de buenas prácticas, los socios del proyecto UE-OBP trataron de presentar algunos ejemplos interesantes de prácticas ya establecidas en el ámbito del uso de Open Badges.

Queremos abordar la cuestión del reconocimiento del aprendizaje no formal y las condiciones en las que las autoridades oficiales reconocen el aprendizaje no formal, para que pueda ser reconocido por otras partes interesadas, como posibles empleadores, organizaciones educativas y responsables políticos. El reconocimiento no formal de la educación permanente o de otros aprendizajes no formales existe, por ejemplo, en las organizaciones que imparten formación interna y que, por tanto, elevan los niveles de rendimiento de los empleados o en las organizaciones de educación de adultos que se ocupan del aprendizaje permanente, pero este reconocimiento sigue siendo principalmente local y no se utiliza ampliamente. Los Open Badges están cambiando esto al ofrecer la oportunidad de hacer que el reconocimiento local sea nacional o incluso internacional.

La contribución de los Open Badges al reconocimiento del aprendizaje es la provisión de un instrumento unificado que apoya:

- El reconocimiento del aprendizaje formal (acreditación) y del informal: el uso de los Open Badges en entornos de aprendizaje formal puede contribuir a aumentar su aceptación en el aprendizaje no formal.
- Que los alumnos tomen el control de los procesos de reconocimiento, utilizando los Open Badges para aumentar su identidad y reputación social.

Los socios del proyecto tienen grandes esperanzas en que los ejemplos presentados en el kit de herramientas EU-OBP sean un indicador elocuente de la eficacia con la que las diferentes organizaciones implementan los Open Badges en su entorno de educación/aprendizaje. Queríamos dar una imagen general de la disponibilidad de las organizaciones existentes y de los Open Badges disponibles para la educación de adultos y su implementación en toda la zona de la UE.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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

SOCIOS DEL PROYECTO:

FUNDATIA EUROED Rumania

CYPRUS UNIVERSITY OF TECHNOLOGY CUT Chipre

FOLKUNIVERSITETET STIFTELSEN VID LUNDS UNIVERSITET Suecia

METODO ESTUDIOS CONSULTORES SL España

VOLKSHOCHSCHULE IM LANDKREIS CHAM EV Alemania

ACCION LABORAL España

LJUDSKA UNIVERZA PTUJ Eslovenia

LYCEE CHARLES ET ADRIEN DUPUY Francia

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente la opinión del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

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