RENOVACIÓN
Aprendizaje y validación intergeneracional de competencias en los sectores artesanales a través de digitales tecnologías

RENOUVAL

IO4- HERRAMIENTA DE ENTRENAMIENTO RENOUVAL Y MÉTODO DE EVALUACIÓN

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

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN 4

CAPÍTULO 1: SESIÓN DE DESARROLLO DE CAPACIDADES 6

1.1 Descripción de la Sesión de Desarrollo de Capacidades 6

1.1.1 Objetivo 6

1.1.2 Proceso de implementación 6

1.2 Propuesta de agenda para una sesión de creación de capacidad 7

1.2.1 Orden del día sugerido para la sesión de creación de capacidad 7

1.2.2 Agenda de la sesión de desarrollo de capacidades en Portugal 7

1.3 Guía de uso de la herramienta de gamificación digital y la herramienta de evaluación digital 8

CAPÍTULO 2: MÉTODO DE EVALUACIÓN DE UN CURSO DE FORMACIÓN EN UN CONTEXTO REAL 9

2.1 Método de evaluación para la formación de educadores de adultos 9

2.2 Implementación de la metodología de evaluación 10

CAPÍTULO 3: INFORME SOBRE LA FASE PILOTO EN LOS PAÍSES PARTICIPANTES - LECCIONES APRENDIDAS Y RECOMENDACIONES 11

3.1 Informe sobre la fase de pilotaje en los países participantes 11

3.1.1 Implementación en Francia 11

3.1.2 Implementación en Irlanda 12

3.1.3 Implementación en Grecia 12

3.1.4 Implementación en España 13

3.1.5 Implementación en Portugal 14

3.2 Lecciones aprendidas y recomendaciones para la futura explotación de la herramienta de gamificación digital y la herramienta de evaluación digital 15

3.2.1 Lecciones aprendidas 15

a) Fortalezas 15

b) Desafíos dieciséis

3.2.2 Recomendaciones para la futura explotación de la herramienta de gamificación digital y la herramienta de evaluación digital dieciséis

a) Recomendaciones sobre IO1: Currículo de Formación sobre Aprendizaje Intergeneracional y Validación de Habilidades en Sectores Artesanales dieciséis

b) Recomendaciones sobre IO2: Herramienta de Gamificación Digital y IO3: Herramienta de Evaluación Digital RENOUVAL 17

C) Recomendaciones generales 17

ANEXO 1. Guía del Usuario 19

ANEXO 2. Cuestionario de evaluación para educadores de adultos 31

ANEXO 3. Cuestionario de evaluación para jóvenes adultos y adultos artesanos de baja cualificación 38

INTRODUCCIÓN

OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO

RENOUVAL es un proyecto ERASMUS+ (n°2020-1-FR01-KA204-080372) cuyo objetivo es diseñar nuevos itinerarios formativos en los sectores artesanales basados en el aprendizaje intergeneracional, conectando a profesionales del oficio con jóvenes adultos de baja cualificación.

GRUPO OBJETIVO DEL PROYECTO

Usuarios objetivo: educadores de adultos

Beneficiarios directos: adultos jóvenes y adultos artesanos poco cualificados. Beneficiarios indirectos: cualquier organización a nivel local, regional, nacional y europeo que ofrezca oportunidades de adquisición a los usuarios y/o beneficiarios de RENOUVAL.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS RESULTADOS INTELECTUALES DESARROLLADOS POR EL CONSORCIO RENOUVAL

Los productos intelectuales de RENOUVAL están disponibles en EN, FR, ES, GR, PT en el sitio web del proyectohttp://renouval-project.eu/index.php/en/outcomes/

(IO1) el currículo de formación sobre aprendizaje intergeneracional y validación de competencias en los sectores artesanales

Este Recurso Educativo Abierto (REA) tiene como objetivo apoyar el desarrollo profesional de los educadores de adultos diseñado para facilitar el aprendizaje intergeneracional y la validación de habilidades en los sectores artesanales en línea con los avances tecnológicos de vanguardia.

(IO2) la herramienta de gamificación digital

Este REA tiene como objetivo apoyar el desarrollo profesional de los educadores de adultos a través del desarrollo de habilidades TIC y, en conjunto con el plan de estudios de capacitación (O1), cómo gamificar la adquisición del aprendizaje intergeneracional y la validación de habilidades en los sectores artesanales.

(IO3) la herramienta de evaluación digital en un contexto de vida real

Este REA interactivo tiene como objetivo crear un informe infográfico digital a partir de los datos recopilados a través de la herramienta de gamificación digital. Los educadores de adultos utilizan esta herramienta para monitorear el desempeño del estudiante (habilidades, motivación…)

DESCRIPCIÓN DE IO4

IO4- Herramienta de formación y método de evaluación RENOUVALes la cuarta producción intelectual desarrollada por el consorcio de Renouval. Este producto proporciona una HERRAMIENTA DE CAPACITACIÓN Y UN MÉTODO DE EVALUACIÓN para probar los productos del proyecto Renouval:

- **(IO1)**el currículo de formación sobre aprendizaje intergeneracional y validación de competencias en los sectores artesanales
- **(IO2)**la herramienta de gamificación digital
- **(IO3)**la herramienta de evaluación digital en un contexto de la vida real

Este documento tiene como objetivo presentar el diseño de la fase de implementación y la metodología de evaluación dentro del resultado IO4: herramienta de capacitación y método de evaluación de RENOUVAL. En este ámbito, este documento esboza la metodología a adoptar para el diseño de nuevos itinerarios formativos en los sectores artesanales basados en fases de implementación del aprendizaje intergeneracional con educadores de adultos.

PRINCIPALES OBJETIVOS DE IO4

- Presentar las herramientas de gestión de la herramienta de formación y método de evaluación
- Diseñar y desarrollar un método de recopilación de comentarios para la herramienta de capacitación y el método de evaluación.
- Para probar y revisar los resultados en un contexto de la vida real
- Incorporar los comentarios recopilados durante la implementación para finalizar los productos de RENOUVAL

IMPACTO DE IO4

La HERRAMIENTA DE CAPACITACIÓN Y MÉTODO DE EVALUACIÓN DE RENOUVAL tiene un impacto directo en los usuarios objetivo y las partes interesadas clave a través de la aplicación de sus resultados: IO1, IO2 e IO3. La sesión de desarrollo de capacidades permite mejorar las habilidades de los usuarios objetivo en las habilidades de las TIC y la gamificación para las habilidades en el sector artesanal. La implementación ayuda a conectar a los usuarios objetivo mejorados con los grupos de beneficiarios objetivo, incluidos los estudiantes con un problema.

GRUPO OBJETIVO Y BENEFICIARIOS

Grupo objetivo: Educadores de adultos
Beneficiarios objetivo: adultos jóvenes poco cualificados y profesionales adultos del oficio

ESTRUCTURA DE IO4

IO4 está organizado en 4 secciones de la siguiente manera:

- INTRODUCCIÓN
- CAPÍTULO 1: SESIÓN DE DESARROLLO DE CAPACIDADES
- CAPÍTULO 2: MÉTODO DE EVALUACIÓN DE UN CURSO DE FORMACIÓN EN CONTEXTO REAL
- CAPÍTULO 3: INFORME DE LA FASE DE IMPLEMENTACIÓN - LECCIONES APRENDIDAS Y RECOMENDACIONES

CAPÍTULO 1:SESIÓN DE DESARROLLO DE CAPACIDADES

1.1 Descripción de la Sesión de Desarrollo de Capacidades

1.1.1 Objetivo

Las sesiones de desarrollo de capacidades tienen como objetivo capacitar a los usuarios objetivo (educadores de adultos) de las organizaciones asociadas para que utilicen el plan de estudios de capacitación (IO1), la versión beta de la herramienta de gamificación digital (IO2) y la herramienta de evaluación digital (IO3). El objetivo es mejorar las habilidades de los usuarios objetivo en habilidades de TIC y gamificación para habilidades en el sector de la artesanía. La retroalimentación se recopilará y procesará para la evaluación final de los productos intelectuales (IO1, IO2 y IO3).

1.1.2 Proceso de implementación

1-Reclutar participantes

Los participantes se seleccionan entre los miembros de la audiencia objetivo: educadores de adultos que buscan desarrollar sus competencias y contar con herramientas innovadoras para apoyar a los estudiantes adultos a través de la intergeneracional en los sectores artesanales a través de tecnologías digitales.

	Usuarios objetivo (educadores de adultos)	**Beneficiarios objetivo (jóvenes de baja cualificación y adultos artesanos)**

2-Pautas para los participantes

Los participantes reciben pautas para completar la implementación con respecto a:

- Introducción de la plataforma Renouval Gamification and Assessment (descripción, fines y objetivos, etc.)
- Proporcionar comentarios sobre la plataforma: fortalezas y debilidades del prototipo
- Detalles sobre el proceso de implementación (Acceso, implementación, duración)

3-Cuestionario en línea

Una vez que los participantes probaron la plataforma de gamificación y evaluación de RENOUVAL, completaron el cuestionario en línea provisto para este fin para recopilar sus comentarios que se utilizarán para mejorar/desarrollar aún más los resultados intelectuales de RENOUVAL.

1.2 Propuesta de agenda para una sesión de creación de capacidad

1.2.1 Orden del día sugerido para la sesión de creación de capacidad

Para mejorar la configuración de la sesión de capacitación, se propone una agenda que incluye todos los pasos clave que deben cubrirse durante la implementación. Incluye detalles sobre la organización que realiza el evento, los grupos destinatarios, los objetivos y el programa de la sesión.

Los centros de formación u otras organizaciones interesadas pueden utilizarlo o adaptarlo de acuerdo con su contexto nacional.

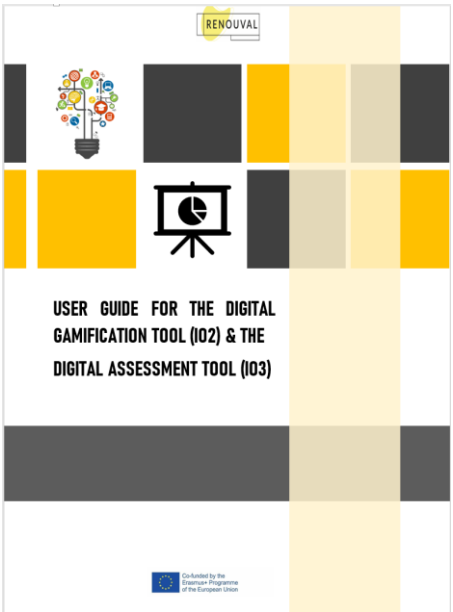
1.2.2 Agenda de la sesión de desarrollo de capacidades en Portugal

Este es un ejemplo de la agenda de la sesión de creación de capacidad celebrada en Portugal.

Objetivo: las organizaciones socias son capacitadas por medio de una sesión de desarrollo de capacidades para usar la versión beta de las herramientas de evaluación y gamificación digital. Se recopilan comentarios	
10h00	**Ejemplo de itinerarios de formación que ofrecen** ● recordatorio rápido sobre los aspectos principales de las pautas de implementación ● cada participante/educador de adultos comparte ideas de desafíos en torno al aprendizaje y la evaluación de manualidades intergeneracionales ● selección de los desafíos más relevantes, división en n grupos de trabajo y asignaciones de desafíos (probando el proceso: agregue a los otros participantes como estudiantes, asígneles el desafío) ● formularios de evaluación
13h00	Almuerzo
14h30	● Grupos de reflexión/Evaluación y sugerencias sobre la muestra entregada de itinerarios formativos ● Revisión de la guía de usuario de la herramienta Digital Gamification y la herramienta de evaluación digital ● Recopilación de comentarios para ajustar la metodología de conducción de la ruta de capacitación ● Sesión de preguntas y respuestas
16h00	**Fin de la jornada laboral**

1.3 Guía de uso de la herramienta de gamificación digital y la herramienta de evaluación digital

La guía del usuario está destinada a los usuarios de la herramienta de gamificación digital RENOUVAL (IO2) y la herramienta de evaluación digital (IO3). Esta guía proporciona a los usuarios las instrucciones y la metodología sobre cómo funcionan estas herramientas. Para acceder al documento puede hacer clicaquío consulte el Anexo 1.



En esta guía, primero se guiará a los usuarios sobre cómo registrarse y crear una nueva cuenta en la plataforma. Para ello, se proporcionan instrucciones con imágenes.

Es una herramienta práctica para aprender a utilizar la herramienta de Gamificación Digital. Con la ayuda de las instrucciones, el usuario podrá crear:

- perfil de los estudiantes
- grupos de estudiantes
- Desafíos

La guía del usuario admite la implementación de varias funciones, como la edición de la información de los estudiantes, la renovación del código de acceso y la eliminación de perfiles de estudiantes.

Además, se apoyará a los usuarios en el uso de la herramienta de Evaluación Digital.
Los usuarios podrán mostrar estadísticas sobre los desafíos creados, incluidos los estudiantes que aprobaron o reprobaron el desafío.

La Guía del usuario para la herramienta de gamificación digital (IO2) y la herramienta de evaluación digital se proporciona en el anexo 3.

CAPITULO 2:MÉTODO DE EVALUACIÓN DE UN CURSO DE FORMACIÓN EN UN CONTEXTO REAL

2.1 Método de evaluación para la formación de educadores de adultos

Los socios de RENOUVAL diseñaron la metodología para implementar los resultados del proyecto y capacitar a educadores de adultos para diseñar nuevos itinerarios de capacitación en sectores artesanales basados en fases de implementación de aprendizaje intergeneracional con educadores de adultos. El objetivo de esta actividad fue diseñar la metodología y las herramientas para evaluar la implementación en Francia, Grecia, Irlanda, Portugal y España. En esta actividad, el consorcio implementó, monitoreó y evaluó el proceso de implementación, aplicando la metodología proporcionada.

La evaluación del proceso de implementación implicó la aplicación de métodos de evaluación cuantitativos y cualitativos. Esto se llevó a cabo por medio de grupos focales y cuestionarios con el público objetivo principal, incluidos maestros, capacitadores y gerentes involucrados en la educación artesanal después de que completaron la capacitación brindada por el proyecto RENOUVAL y aplicaron su experiencia aprendida con los beneficiarios del proyecto.

Esta capacitación de los usuarios objetivo, las sesiones de desarrollo de capacidades, tiene como objetivo utilizar el plan de estudios de capacitación (IO1), la herramienta de gamificación digital (IO2) y la herramienta de evaluación digital (IO3) en un contexto real. El objetivo es mejorar las habilidades de los usuarios objetivo en habilidades de TIC y gamificación para habilidades en el sector de la artesanía. Cada socio involucró a educadores de adultos y les pidió que usaran la Plataforma RENOUVAL (https://en.tools.renouval-project.eu/login/). Así, asistieron a las sesiones de Capacitación y utilizaron los recursos desarrollados por el consorcio RENOUVAL.

Una vez que probaron los productos desarrollados en un contexto de la vida real, se recopilaron sus comentarios mediante la administración de cuestionarios para apoyar la finalización de los productos del proyecto mediante la realización de mejoras basadas en las recomendaciones y comentarios de los usuarios objetivo y los beneficiarios finales.

2.2 Implementación de la metodología de evaluación

La asociación RENOUVAL diseñó herramientas y cuestionarios para recopilar comentarios de los educadores de adultos (usuarios) y los adultos jóvenes poco calificados y los profesionales adultos del oficio (beneficiarios finales).
Los cuestionarios desarrollados tienen como objetivo recopilar datos cuantitativos y cualitativos sobre la herramienta de gamificación digital y la herramienta de evaluación digital.
El cuestionario para educadores de adultos recoge datos tanto cuantitativos como cualitativos. En este cuestionario, se les pide a los educadores de adultos que evalúen de 1 (totalmente en desacuerdo) a 5 (totalmente de acuerdo) diferentes atributos como usabilidad, utilidad, calidad, relevancia, consistencia con el objetivo del proyecto, facilidad de proceso de implementación. El cuestionario consta de tres partes, una para cada salida (currículum formativo, herramienta de gamificación digital y herramienta de evaluación digital).
Además de la evaluación cuantitativa del proyecto, se proporciona una pregunta abierta para que los educadores de adultos den su opinión sobre la calidad de la implementación.
Para acceder a la herramienta de cuestionarios para usuarios puede hacer clic enaquío consulte el Anexo 2.

Sin embargo, la herramienta para recopilar comentarios de los beneficiarios finales se centra en la recopilación de datos cualitativos. Es un cuestionario compuesto por tres preguntas abiertas. Esto permite la sugerencia de mejoras y la identificación de problemas que pueden no haber sido previstos o considerados al principio al preparar la implementación del proyecto.
Para acceder a la herramienta de cuestionarios para beneficiarios puede hacer clic enaquío consulte el Anexo 3.

El procesamiento de los datos recopilados tanto cualitativos como cuantitativos permite mejorar los resultados del proyecto.

Estos cuestionarios se proporcionan también en los anexos de este documento.

CAPÍTULO 3:INFORME SOBRE LA FASE DE PILOTO EN LOS PAÍSES PARTICIPANTES - LECCIONES APRENDIDAS Y RECOMENDACIONES

3.1 Informe sobre la fase de pilotaje en los países participantes

Este capítulo ofrece detalles sobre la implementación de la fase piloto en cada país del consorcio, presentando las diferentes estrategias que aplicaron los socios, resumiendo las lecciones aprendidas mediante el análisis de los comentarios recopilados y brindando recomendaciones para una mayor implementación.
El plan de estudios de formación y las herramientas digitales de ludificación y evaluación se probaron mediante la implementación de sesiones de formación de formadores en las que participaron 33 educadores de adultos que luego co-crearon y dirigieron vías de formación con 91 adultos jóvenes poco cualificados y adultos profesionales del oficio.

3.1.1 Implementación en Francia

Para llevar a cabo la fase piloto de RENOUVAL en Francia, SCOPARA estableció una asociación con dos organizaciones de su red que implementan actividades para apoyar el espíritu empresarial: Cooperative Initiative Jeunes (CIJ) y BGE Ile Conseil. Estas organizaciones movilizaron a educadores de adultos interesados en el enfoque del proyecto.
CIJ y BGE Ile Conseil delinearon una estrategia para involucrar a siete educadores de adultos, responsables de inscribir a 10 adultos jóvenes poco calificados y adultos artesanos.
Sc'Opara organizó una sesión de capacitación con estos educadores de adultos con el objetivo de revisar el contenido de IO1, IO2 y IO3 para brindar las herramientas necesarias a los educadores para probarlos en condiciones reales con los beneficiarios finales.
Al comienzo de la sesión, se realizó una mesa redonda para presentar a todos los participantes y comprender los desafíos del evento.
A continuación, se presentó a los educadores de adultos el proyecto RENOUVAL incluyendo su contexto, objetivos y duración. Sc'Opara presentó y explicó el contenido de IO1 a los participantes.
Posteriormente, se llevó a cabo una demostración en vivo de IO2/IO3: Sc'Opara había preparado un desafío antes de la reunión y los educadores pudieron probar el desafío en su teléfono inteligente desde la perspectiva de los estudiantes.
Una vez que se completó el desafío, se llevó a cabo una mesa redonda para recopilar los comentarios de los educadores de adultos.
Finalmente, antes de cerrar la reunión, Sc'Opara brindó a los educadores acceso a la plataforma y al cuestionario de evaluación (IO4) para que pudieran dar una retroalimentación más completa sobre el proyecto.

La prueba piloto fue muy exitosa ya que los educadores de adultos mostraron un gran interés en la plataforma y disfrutaron probando el desafío.

3.1.2 Implementación en Irlanda

Para llevar a cabo la fase piloto de RENOUVAL en Irlanda, INQS contrató a 5 educadores de adultos. INQS configuró y coordinó la sesión de zoom de incorporación inicial, que proporcionó información sobre:

- El Proyecto RENOUVAL
- El contexto del proyecto
- Los socios del proyecto
- Los productos intelectuales del proyecto O1, O2 y O3
- El proceso de pilotaje
- El proceso de evaluación

Luego de completar la sesión de zoom, INQS envió pautas adicionales para los participantes sobre cómo acceder, usar y aplicar los recursos O2 y O3.
INQS también proporcionó en ese mismo correo electrónico un enlace al resultado de O1, así como pautas sobre cómo debería funcionar el proceso piloto para los resultados, y enlaces a 2 cuestionarios. Se pidió a los participantes que respondieran después de tener la oportunidad de participar en el proyecto y los recursos y aplicar con los estudiantes.

En general, los comentarios sobre el proyecto Renouval y sus resultados fueron positivos.

3.1.3 Implementación en Grecia

En Grecia, DIMITRA llevó a cabo una actividad piloto en línea y presencial. El pilotaje se realizó con 5 adultos profesionales del oficio y educadores.
El objetivo de la actividad piloto era recopilar comentarios sobre el plan de estudios de formación, la herramienta de formación y el método de evaluación para probar y revisar los resultados en un contexto de la vida real.
Todos los participantes eran educadores de adultos en profesiones artesanales y profesionales. Las profesiones artesanales de los formadores implicados se encuentran en el campo de la escultura en madera, la cerámica, la pintura al óleo, la plástica, la escenografía y la escenografía. Estos profesionales suelen trabajar con adultos jóvenes con baja cualificación.
Previo a la realización del evento, DIMITRA contactó a los educadores de adultos en profesiones artesanales para solicitar su colaboración en el piloto.
Luego, DIMITRA envió a través de correos electrónicos la "Guía de uso para el educador de adultos" para informarles sobre el propósito y la utilidad de las OI, pero también el Currículo de capacitación y los enlaces del sitio web y la aplicación de la plataforma del proyecto.
Se llevaron a cabo varias reuniones en línea y presenciales con los capacitadores para la prueba piloto. Durante las sesiones de pilotaje, se hizo una breve presentación sobre la finalidad y el objetivo del proyecto. Las características y el entorno de la plataforma también fueron
presentado. Se llevó a cabo una pequeña discusión para responder preguntas y hacer
aclaraciones

Los capacitadores en su propio tiempo registraron y probaron la plataforma, agregaron estudiantes, crearon desafíos y probaron la herramienta de evaluación digital.
Al finalizar la prueba piloto, los capacitadores enviaron sus cuestionarios completos por correo electrónico para brindar retroalimentación.
Todos los participantes se comprometieron a implementar el piloto con su reunión.
comentarios sobre el pilotaje real de las aplicaciones.

La formación piloto fue un éxito y se consideró que la metodología utilizada había sido muy eficaz. La retroalimentación general de los educadores es que sus conocimientos, habilidades y actitudes individuales y colectivos se han mejorado y profundizado.

3.1.4 Implementación en España

Para llevar a cabo la fase piloto de RENOUVAL en España, INFODEF y LBP contrataron a 11 educadores de adultos. El objetivo de la actividad piloto fue recopilar comentarios de IO1, IO2 e IO3 del Proyecto RENOUVAL, dentro de un entorno real de la aplicación del Proyecto.
El grupo objetivo eran trabajadores de Cruz Roja cuyo perfil profesional correspondía a educadores de adultos y educadores de jóvenes en exclusión social o con baja cualificación.
INFODEF y LBP se pusieron en contacto con Cruz Roja Valladolid y solicitaron que realizaran el pilotaje con estos grupos de personas de Cruz Roja.
Antes de la realización de la sesión de desarrollo de capacidades, INFODEF y LBP enviaron las guías de usuario para IO2 y IO3 y el enlace a la plataforma a los participantes del piloto.
Durante la sesión piloto, INFODEF y LBP dieron una presentación sobre el proyecto, su
objetivos, las Salidas Intelectuales para que, después, en la misma sesión, se
podría probar IO1, IO2 y IO3.
Los educadores de adultos probaron los tres IO durante esta sesión. Se hizo una breve presentación de IO1 después de una discusión entre los participantes en forma de grupo focal para sacar conclusiones.
Luego, se creó un desafío para probar IO2 e IO3.
Finalmente, se les administró el cuestionario de evaluación para recoger sus
retroalimentación.
Los participantes de Jóvenes de la Cruz Roja de Valladolid se comprometieron a implementar los productos con sus beneficiarios para generar un segundo piloto recopilando directamente comentarios sobre el pilotaje real de las aplicaciones.

El piloto fue un éxito ya que los trabajadores de la Cruz Roja notaron sus beneficios directos en las actividades de la organización y también la transferibilidad y eficacia de la herramienta.

3.1.5 Implementación en Portugal

Para llevar a cabo la fase piloto de RENOUVAL en Portugal, CEARTE involucró a 5 adultos profesionales y educadores de artesanía de 5 áreas artesanales diferentes. El piloto se llevó a cabo en una sesión presencial.
El objetivo de la actividad piloto era recopilar comentarios sobre el plan de estudios de formación, la herramienta de formación y los métodos de evaluación.

El proceso de apoyo a los formadores implicó una reunión inicial con el
participantes, una reunión con todo el Grupo del Equipo de Calificación (gerentes, coordinadores y formadores/educadores de adultos) y una sesión de grupo.
Los 5 participantes portugueses que participan en el piloto son formadores/educadores de adultos que trabajan en las áreas de bordado y tejido a mano, cerámica, técnica de estampado, costura y jardinería y agricultura.
Estos formadores suelen trabajar con adultos y jóvenes con alta o baja cualificación.
Antes de la realización de la sesión de desarrollo de capacidades, CEARTE se puso en contacto con 5 capacitadores/educadores de adultos en 5 áreas artesanales diferentes para solicitar su colaboración en el piloto.
Las pautas, el plan de estudios de capacitación y los enlaces a los sitios web y la aplicación de la plataforma se enviaron a los participantes por correo electrónico antes de la sesión piloto.
Luego, durante la reunión presencial, CEARTE presentó los objetivos y metas del proyecto, así como el currículo de capacitación y la plataforma.
Durante la sesión piloto, se ofreció a los educadores/formadores de adultos la oportunidad de probar la plataforma y los tres resultados del proyecto creando un desafío.
Un total de 51 participantes se han dividido en 3 grupos para probar la herramienta digital y la plataforma en tres áreas artesanales: Cerámica, Estampación y Costura. El grupo de estampado probó especialmente la herramienta de gamificación. Los grupos de Cerámica y Costura probaron la plataforma. Estos grupos implican aprendizajes y prácticas intergeneracionales y utilizan preguntas relacionadas con los contenidos prácticos que han estudiado en los cursos.
Al final de cada sesión, los participantes dieron su opinión sobre la actividad.

3.2 Lecciones aprendidas y recomendaciones para la futura explotación de la herramienta de gamificación digital y la herramienta de evaluación digital

3.2.1 Lecciones aprendidas

Después de la prueba piloto, la asociación recopiló comentarios de educadores de adultos a través de cuestionarios en línea. Se pidió a los educadores de adultos que calificaran la calidad de los resultados (IO1, IO2 y IO3) que habían probado de 1 (totalmente en desacuerdo) a 5 (totalmente de acuerdo). También se les dieron preguntas abiertas para recopilar comentarios cualitativos. Los datos recopilados se distribuyen y presentan aquí en términos de fortalezas y desafíos.

a) Fortalezas

IO1- Currículo de Formación en Aprendizaje Intergeneracional y Validación de Competencias en Sectores Artesanales

Con respecto a la prueba piloto del Currículo de Formación sobre Aprendizaje Intergeneracional y Validación de Habilidades en Sectores Artesanales (IO1), los comentarios fueron generalmente

positivos en todos los países participantes (ES, FR, GR, IE, PT). Los participantes coincidieron en que el material es muy útil y la estructura de los módulos y los resultados del aprendizaje son muy relevantes. El aprendizaje intergeneracional en manualidades en el Currículo fue considerado de gran interés para los participantes ya que puede vincularse a un aprendizaje basado en el aprendizaje.
La aplicación de las TIC al sector artesanal es útil ya que muchos formadores y educadores de adultos tienen un bajo conocimiento de las TIC.

IO2- Herramienta de gamificación digital y IO3- Herramienta de evaluación digital de Renouval
Además del Currículo de Formación sobre Aprendizaje Intergeneracional y Validación de Habilidades en Sectores Artesanales (IO1), los comentarios sobre la prueba piloto de IO2-Digital Gamification Tool y IO3-Renouval Digital Assessment Tool son positivos en todos los países participantes (ES, FR, GR , IE, PT).
Se ha destacado la transferibilidad de la herramienta a otras áreas junto con su utilidad y accesibilidad. Los participantes consideran que la plataforma en línea es fácil de navegar y también accesible.
Otro comentario positivo fue el uso de teléfonos inteligentes y códigos QR. La aplicación de nuevas tecnologías es vista por la mayoría de los participantes como una forma muy interesante y atractiva de evaluar el conocimiento de los estudiantes.

b) Desafíos

IO1- Currículo de Formación en Aprendizaje Intergeneracional y Validación de Competencias en Sectores Artesanales
Los principales desafíos planteados por los participantes del pilotaje en relación con el Currículo de Formación en Aprendizaje Intergeneracional y Validación de Habilidades en los sectores de Artesanía estaban relacionados con la usabilidad/accesibilidad.
A pesar de que el documento (IO1) se consideró completo, algunos participantes estaban preocupados por su accesibilidad para algunos educadores. Este problema estaba relacionado con el formato del diseño del documento, que se consideró poco práctico.
Otros participantes también tienen inquietudes con respecto al plan de estudios, ya que se refiere a tecnologías específicas como Moodle u Office, por lo tanto, este requisito puede limitar la eficacia de IO1, ya que algunos capacitadores/educadores de adultos utilizan otras tecnologías y no están familiarizados con las recomendadas para IO1.
El consorcio tuvo en cuenta estos comentarios y mejoró el plan de estudios y su diseño haciendo accesible la versión validada en el sitio web del proyecto.

IO2- Herramienta de gamificación digital y IO3- Herramienta de evaluación digital de Renouval
Se identificaron algunos problemas técnicos durante la prueba piloto en la plataforma de Renouval:
-algunos participantes tuvieron dificultades para iniciar sesión en la plataforma porque sus contraseñas no han sido reconocidas y tuvieron que hacer clic en "olvidar contraseña" para acceder.

- la plataforma falla cuando demasiadas personas inician sesión al mismo tiempo, aunque este problema solo ocurrió en un país participante.
- algunos participantes identificaron problemas de traducción cuando partes de la plataforma no se tradujeron completamente a su idioma nacional.

Todos estos problemas fueron corregidos por el consorcio y los grupos destinatarios no identificaron ninguna otra dificultad.

3.2.2 Recomendaciones para la futura explotación de la herramienta de gamificación digital y la herramienta de evaluación digital

En esta sección, enumeraremos recomendaciones para la explotación futura de la herramienta de gamificación y la herramienta de evaluación digital en función de los comentarios de los participantes piloto.

a) Recomendaciones sobre IO1: Currículo de Formación sobre Aprendizaje Intergeneracional y Validación de Habilidades en Sectores Artesanales

Se sugiere eliminar las referencias a tecnologías específicas (p. ej., Moodle, Office) y reemplazarlas por categorizaciones más amplias, aunque aún se podrían dar como indicaciones tecnologías específicas (p. ej., "VLE/LMS como Moodle", "Software de procesamiento de textos como Microsoft Palabra").

b) Recomendaciones sobre IO2: Herramienta de Gamificación Digital y IO3: Herramienta de Evaluación Digital RENOUVAL

Vale la pena investigar la funcionalidad adicional, incluida una mayor variedad en los tipos de preguntas de evaluación, la adición de herramientas de comunicación síncrona y/o asíncrona y la posibilidad de poder cargar videos, pero con el tiempo restante disponible en el proyecto puede no ser factible. . Sin embargo, estas sugerencias podrían cotejarse y tomarse nota con miras a futuros desarrollos en esta área después del proyecto.

c) Recomendaciones generales

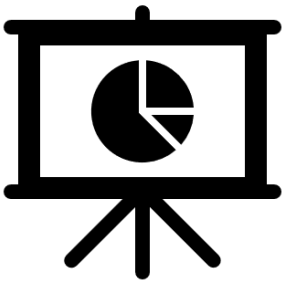
Los comentarios positivos y las indicaciones de uso futuro por parte de los participantes piloto indican un gran potencial para el uso y la aplicación continuos de los productos desarrollados. Se sugiere que se busquen vías adicionales de sostenibilidad para el proyecto y los productos desarrollados con organismos artesanales y/o intergeneracionales, tanto regionales, nacionales como internacionales, para resaltar los recursos y tratar de integrar su uso en las estructuras existentes.

A continuación, se brindan otras recomendaciones para incorporar los resultados del proyecto.

- El uso del currículo RENOUVAL por parte de la educación de adultosEducadores y otros profesionales para evaluar y validar sus habilidades y evaluar en qué medida necesitan mejorar en áreas específicas como el aprendizaje intergeneracional y el oficio.
- Participación en otrosconferencias y eventos de organizaciones relacionadas con el emprendimiento donde se puedan difundir los recursos del proyecto.

- Difundir el valor agregado del proyecto a los actores regionales/nacionales y continuar promoviendo laPlataforma Renouval a través de redes sociales y eventos externos relacionados con el tema.
- losorganización de eventos y conferencias para informar a las partes interesadas relevantes sobre los recursos del proyecto Renouval.
- La participación de las partes interesadas a través de seminarios web o eventos de capacitación cara a cara para informar sobre cómo usar elRecursos del proyecto de renovación.
- Sermovilizados durante el evento anual 'Las Jornadas de Artesanía Artística. El evento fue lanzado por el Institut National des Métiers d'Art (INMA) y se convirtió en el primer evento internacional dedicado a la artesanía. Se llevan a cabo todos los años durante el comienzo de la primavera. Talleres de artesanía abren sus puertas al público y se realizan demostraciones al aire libre de artesanos, escuelas de formación y museos.
- Involucrar a las partes interesadas relevantes a nivel regional o nacional en las actividades de integración (eventos de difusión, congresos, conferencias, etc.).
- Difusión a través de los canales de las redes sociales.
- Difusión a través de EPALE a nivel de la UE.
-
- Proponer ajustes y adaptaciones de acuerdo al público objetivo.
- Adaptar la metodología para expandirla a otros grupos (por ejemplo, personas mayores, mujeres, etc.).
- Llevar a cabo nuevos proyectos de transferencia de innovación basados en la metodología y los resultados del proyecto (Erasmus plus u otros proyectos financiados a nivel nacional o de la UE).

ANEXO 1. Guía del Usuario



GUÍA DEL USUARIO PARA LA HERRAMIENTA DE

INTRODUCCIÓN

Esta guía del usuario está destinada a los usuarios de la herramienta de gamificación digital RENOUVAL (IO2) y la herramienta de evaluación digital. Se le proporcionará la metodología e ilustraciones sobre el funcionamiento de estas herramientas.

INSTRUCCIONES

PASO 1

Irhttps://en.tools.renouval-project.eu/login/(Figura 1)

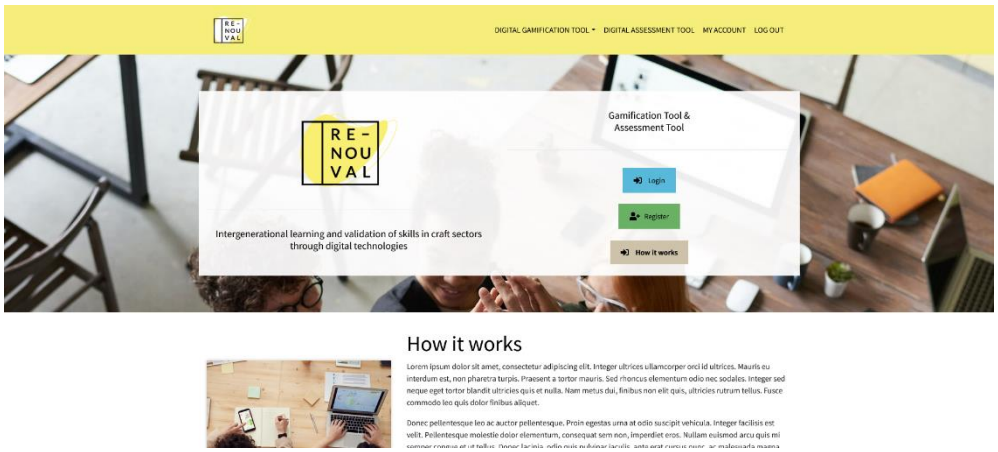


Figura 1 Página de inicio

PASO 2

Si esta es su primera conexión, debe registrarse y crear una nueva cuenta. Haga clic enRegistro(Figura 2)

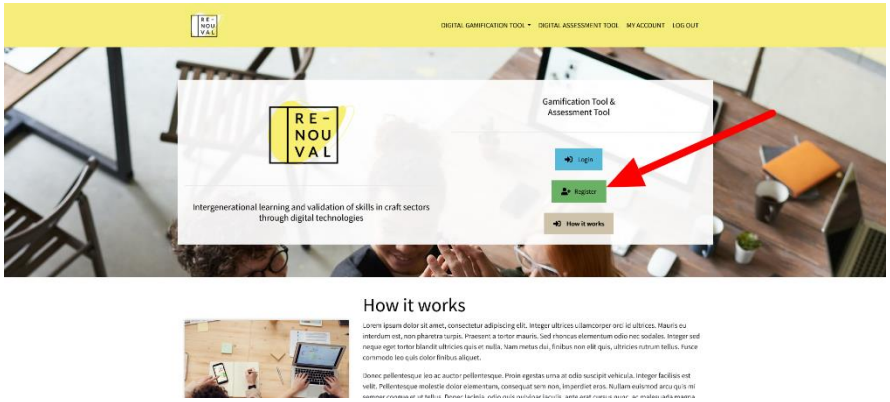


Figura 2 Registro

PASO 3

Complete la información solicitada en las casillas correspondientes y luego haga clic enEnviarpara proceder (Fig.3).

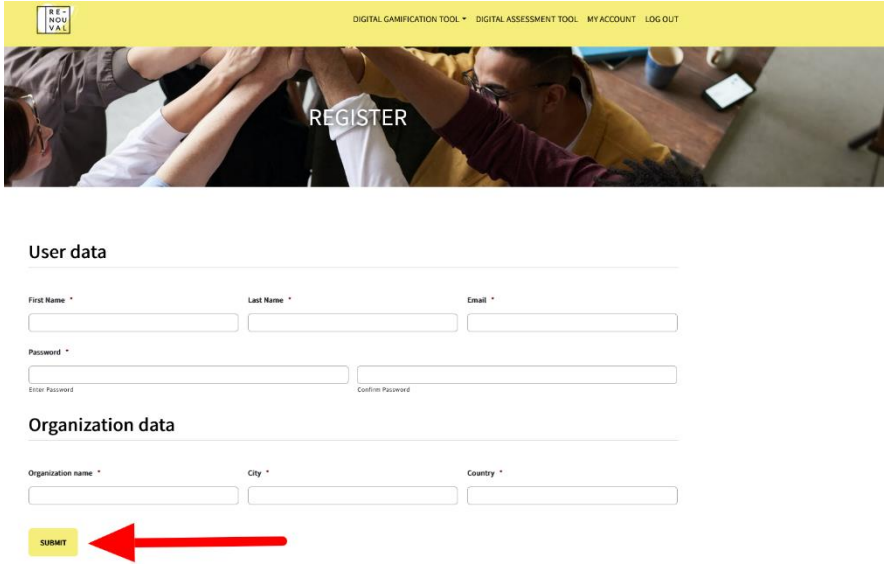


figura 3

Si hay un problema, verá esta pantalla (Fig.4). Siga las instrucciones que se muestran en la pantalla para validar su cuenta. En la mayoría de los casos, es que sus contraseñas no coinciden.

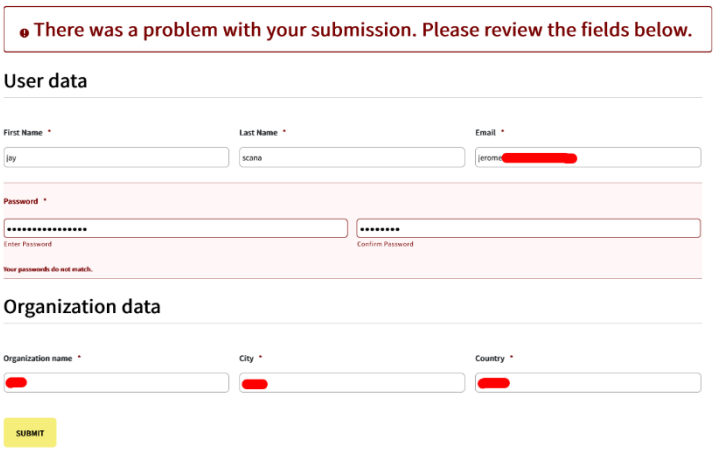


Figura 4

Luego debe hacer clic en el enlace enviado a la dirección de correo electrónico que proporcionó. Una vez verificado, estará registrado y podrá iniciar sesión con este correo electrónico y contraseña (fig.5)

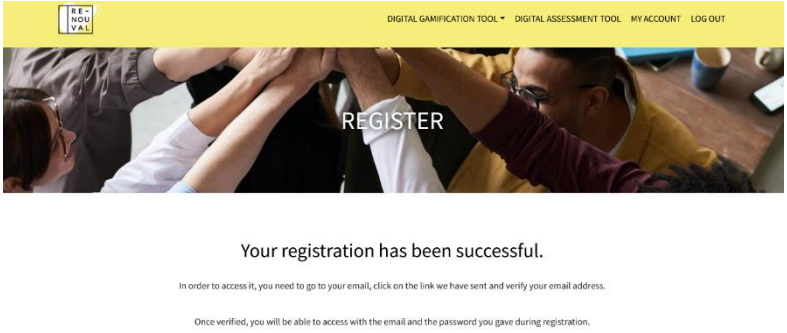


Figura 5

Paso 4

Una vez registrado, debe iniciar sesión y luego puede elegir entre la Herramienta de Gamificación Digital y la Herramienta de Evaluación Digital. Haga clic enHerramienta de gamificación digital(fig.6).

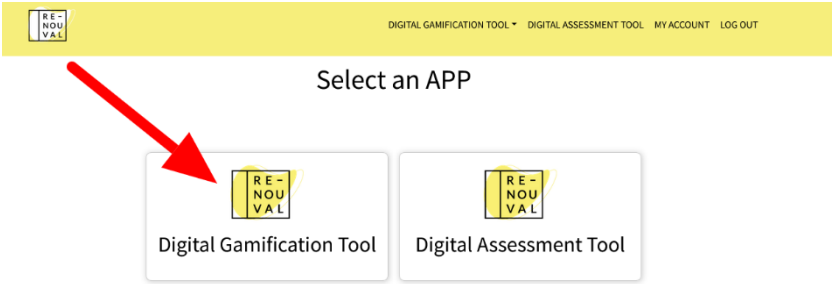


Figura 6

Paso 5

A continuación, puede elegir entre tres características:Grupos,EstudiantesyDesafíos. Para un primer uso, debe agregar estudiantes en la sección "Estudiantes". Haga clic enEstudiantes(fig.7).

Figura 7

Paso 6

Haga clic en el botónAgregar estudiante.Complete con la información del estudiante para crear un nuevo perfil de estudiante.

Desde esta página, tendrá varias opciones: (fig.8)

+ EDITAR ESTUDIANTE: si necesita cambiar la información del estudiante, haga clic en este botón
+ VER EL CÓDIGO DE ACCESO AL ESTUDIANTE: Haga clic en este botón para ver el código QR de cada alumno
+ RENOVAR EL CÓDIGO DE ACCESO AL ESTUDIANTE: si el código QR no funciona o hay un error, puede renovar el código de acceso de estudiante haciendo clic en este botón
+ ELIMINAR ESTUDIANTE: puede eliminar un perfil de estudiante haciendo clic en este botón

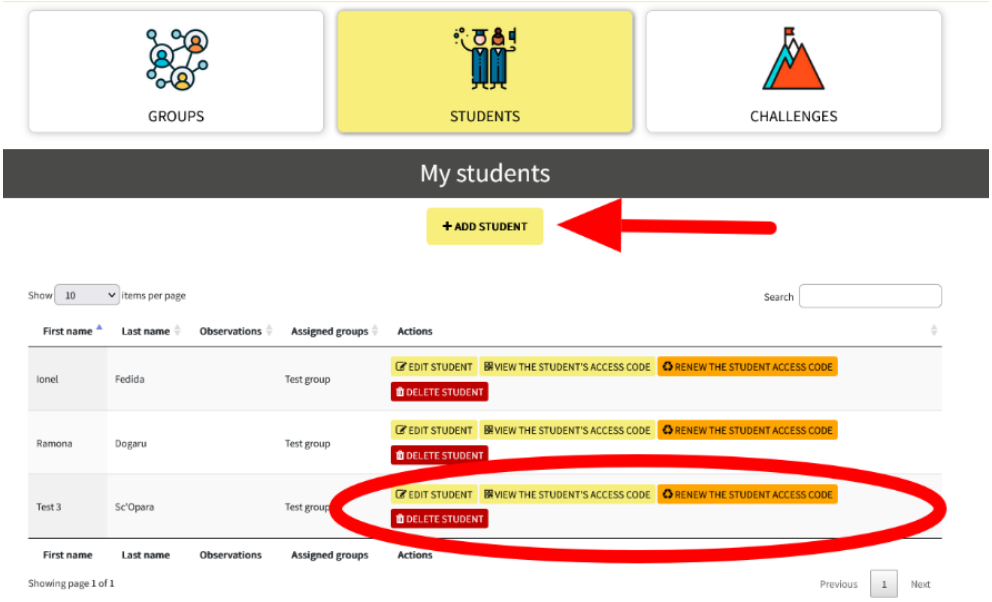


Figura 8-Mis alumnos

Paso 7

Una vez creados los estudiantes, deberá crear los grupos. Haga clic en elGrupossección. (fig.9)

Haga clic enAgregar nuevo grupobotón para crear un nuevo grupo. Todos los grupos que ha creado se enumeran en esta sección.

Entonces, tendrás varias opciones:

+ EDITAR GRUPO: Haga clic en este botón para editar el nombre y la descripción del grupo
+ ASIGNAR ESTUDIANTES: Al hacer clic en este botón, puede asignar estudiantes a un grupo de la lista de estudiantes creada anteriormente
+ VER LISTA DE ESTUDIANTES: Haga clic en este botón para ver la lista de estudiantes
+ OBTENER HOJA QR: (fig.10) Haga clic en este botón para generar un PDF con códigos QR para enviar por correo electrónico o imprimir y administrar a los estudiantes para que escaneen el código QR que los llevará a los desafíos.
+ OBTENER LISTA DE ACCESO:(fig.11) Haga clic en este botón para mostrar la lista de estudiantes que participan en el grupo con el enlace
+ ELIMINAR GRUPO: Puede eliminar un grupo haciendo clic en este botón

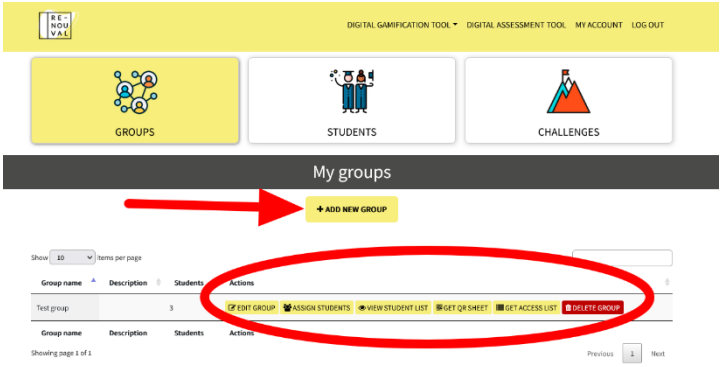
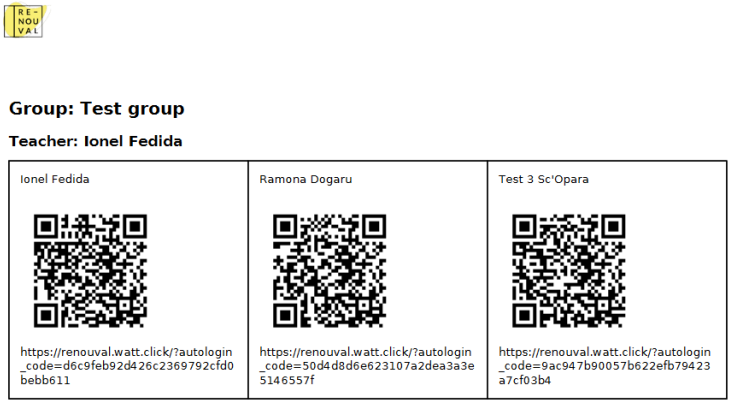


Figura 9-Mis grupos

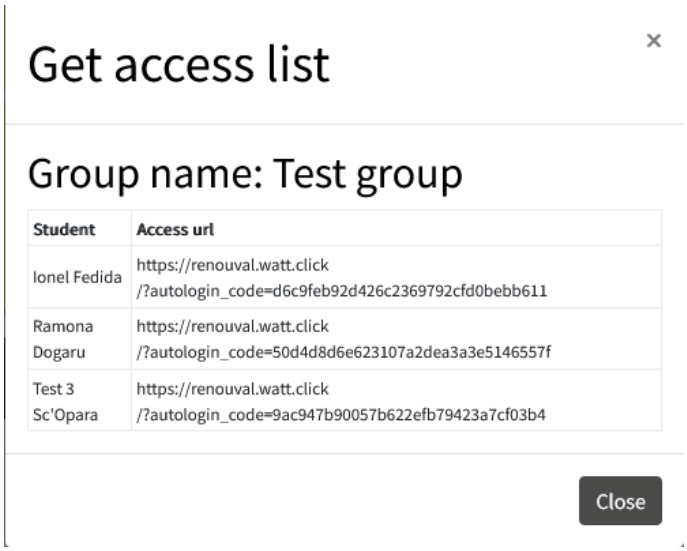


Group: Test group

Teacher: Ionel Fedida

Ionel Fedida	Ramona Dogaru	Test 3 Sc'Opara
https://renouval.watt.click/?autologin_code=d6c9feb92d426c2369792cfd0bebb611	https://renouval.watt.click/?autologin_code=50d4d8d6e623107a2dea3a3e5146557f	https://renouval.watt.click/?autologin_code=9ac947b90057b622efb79423a7cf03b4

Figura 10-Obtener hoja QR



Get access list

Group name: Test group

Student	Access url
Ionel Fedida	https://renouval.watt.click /?autologin_code=d6c9feb92d426c2369792cfd0bebb611
Ramona Dogaru	https://renouval.watt.click /?autologin_code=50d4d8d6e623107a2dea3a3e5146557f
Test 3 Sc'Opara	https://renouval.watt.click /?autologin_code=9ac947b90057b622efb79423a7cf03b4

Close

Figura 11 Obtener lista de acceso

Paso 8

Para crear desafíos, vaya a la sección "Desafíos". Todos los desafíos creados se enumeran en esta sección.

Desde esta página (fig. 12), puede:

+ DUPLICAR: Haga clic en este botón para duplicar el desafío
+ EDITAR: Haga clic en este botón para editar el desafío y cambiar los detalles, la pregunta...
+ OBTENER PDF DEL RETO: Haga clic en este botón para obtener el desafío en PDF
+ ASIGNAR A GRUPOS: Haga clic en este botón para asignar grupos al desafío
+ ELIMINAR RETO: Haga clic en este botón para eliminar el desafío
+ REVISIÓN: Haga clic en este botón para revisar el desafío creado

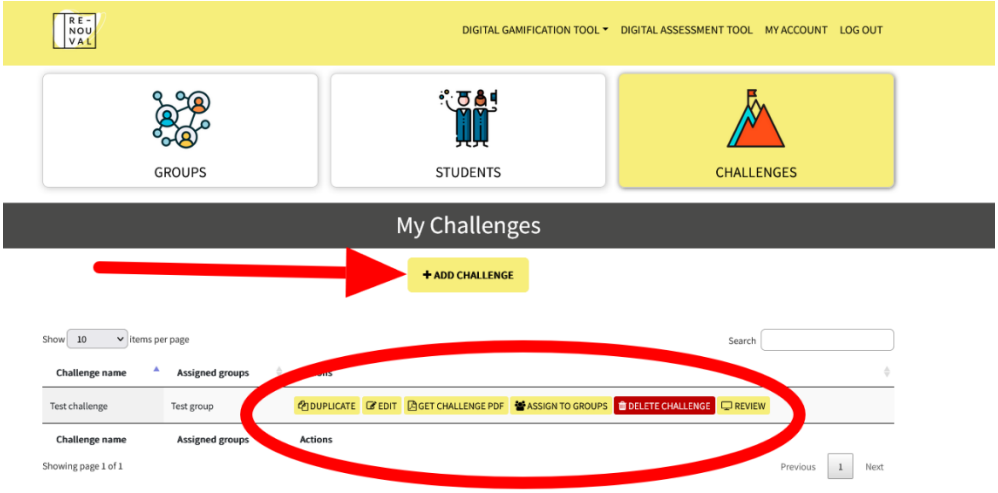


Figura 12

Haga clic en+AÑADIR RETOpara empezar a crear un nuevo desafío.

Al hacer clic en este botón, se muestra una nueva página (fig.13).

Rellena los diferentes apartados del reto:

+ NOMBRE DEL RETO: Título del reto
+ TEMA DEL DESAFÍO: Tema abordado en este desafío
+ RECOMPENSA DEL DESAFÍO (opcional): agregue una recompensa si es necesario
+ DESCRIPCIÓN DEL DESAFÍO: Describa el desafío en pocas palabras
+ ENLACE A MATERIAL EXTERNO: Puede agregar algunos enlaces a su desafío antes de las preguntas (imagen, enlaces externos y video de YouTube). Haga clic en el tipo de material que desea agregar: aparecerá un cuadro para permitirle cargarlo. Puede agregar más enlaces haciendo clic en "AÑADIR FILA" en la parte inferior derecha de la sección "ENLACES A MATERIAL EXTERNO". (fig.13)

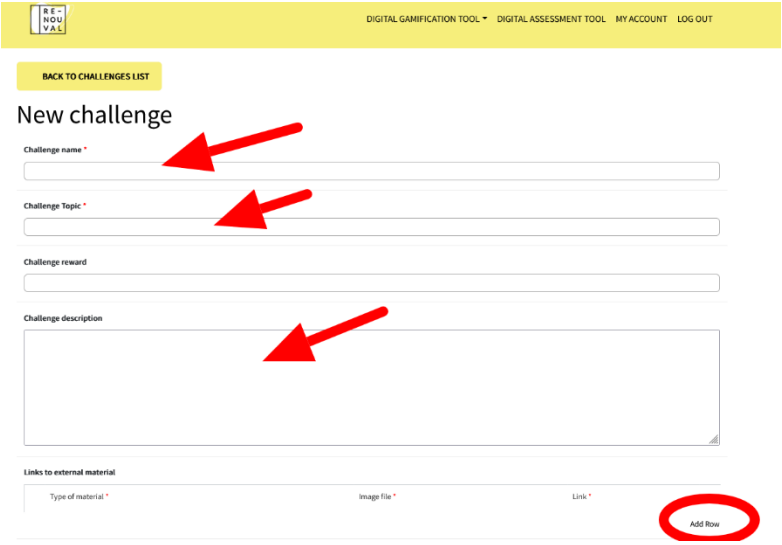


Figura 13 Creando un nuevo desafío (1)

(fig.14)

- RETO A REALIZAR INTERGENERACIONALMENTE: esta opción es solo para que la tenga en cuenta el educador de adultos. Si marca "sí", la descripción del desafío debe indicar, por ejemplo, que este desafío debe completarse junto con la ayuda de una manualidad para adultos. De esta manera, los educadores de adultos pueden saber informalmente si la ayuda intergeneracional los ha apoyado.
- IMAGEN PARA ILUSTRAR EL RETO (opcional): Puedes añadir una imagen para ilustrar tu reto (png, gif, jpg)
- PREGUNTA: Tu desafío debe incluir 6 preguntas. Cada pregunta debe incluir 4 posibles respuestas. Seleccione la respuesta correcta marcando 1,2,3 o 4 en la opción "Respuesta correcta". Para editar y navegar por las preguntas, haga clic en la pestaña.
- IMAGEN PARA ILUSTRAR LA PREGUNTA (opcional): Puedes agregar una imagen para ilustrar tu pregunta (png, gif, jpg)
- GUARDAR: Una vez que haya editado todas sus preguntas, haga clic enAHORRAR.

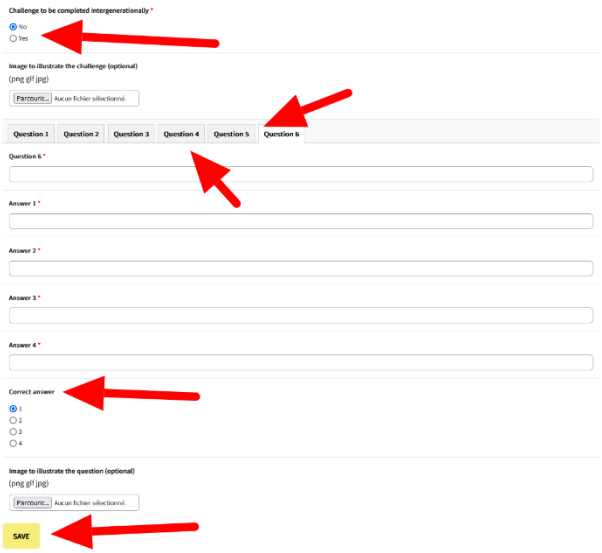


Figura 14 Creando un nuevo desafío (2)

PASO 9

Una vez que se crea el desafío, debe asignarlo a un grupo para permitirles lograrlo. Haga clic enASIGNAR A GRUPOSy seleccione a qué grupo(s) desea desafiar.

PASO 10

Una vez completado por los participantes, el desafío será evaluado por los educadores de adultos con la HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN DIGITAL (IO3). Para ello haga clic en HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN DIGITAL en la parte superior derecha de la plataforma (fig.15).

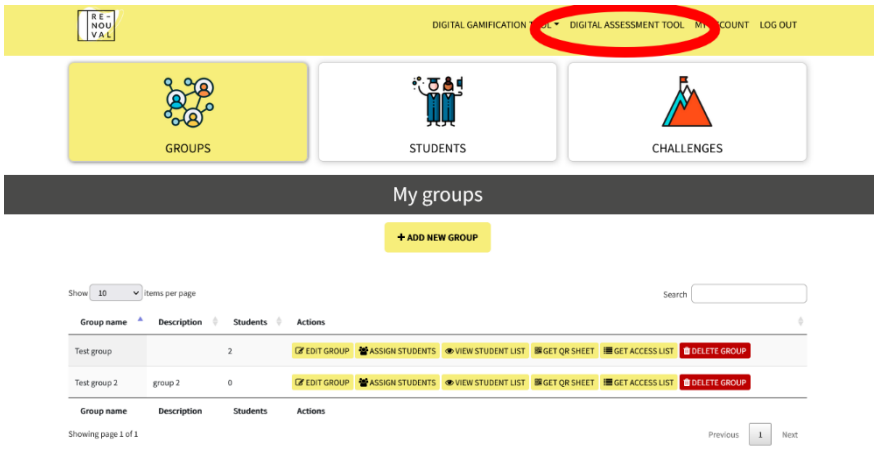


Figura 15 Herramienta de evaluación digital

PASO 11

Verás una página con los desafíos asignados y no asignados (fig. 16). Desde esta página, verá qué desafío está asignado y no asignado y/o completado.

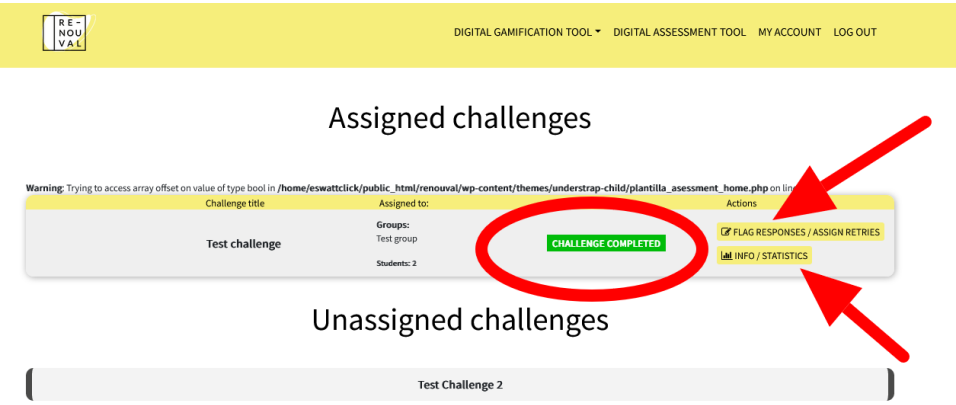


Figura 16 Evaluación de desafíos

Desde esta página, tienes dos opciones:

(a) Haga clic enMARCAR RESPUESTAS/ ASIGNAR REINTENTOS, obtendrá una tabla de resumen desglosada por encuestado con todas las respuestas que proporcionó. La herramienta indica qué

pregunta falló el encuestado y si pasó el desafío. Para los que fallaron, haciendo clic enCONFIGURAR REINTENTAR, puede permitir que el encuestado vuelva a intentar el desafío (fig. 17).

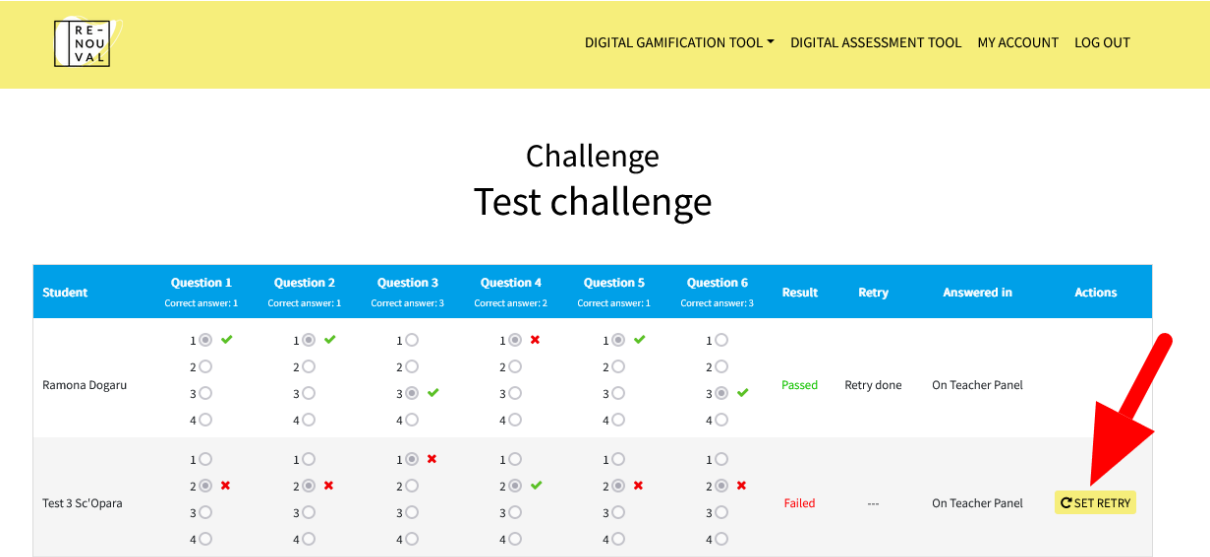


Figura 17

b) Haga clic enINFORMACIÓN/ESTADÍSTICAS, obtendrás dos infografías:

+ En el primero (izquierda): el porcentaje de desafío completado
+ En el segundo (derecha): el porcentaje de alumnos que aprobaron o reprobaron

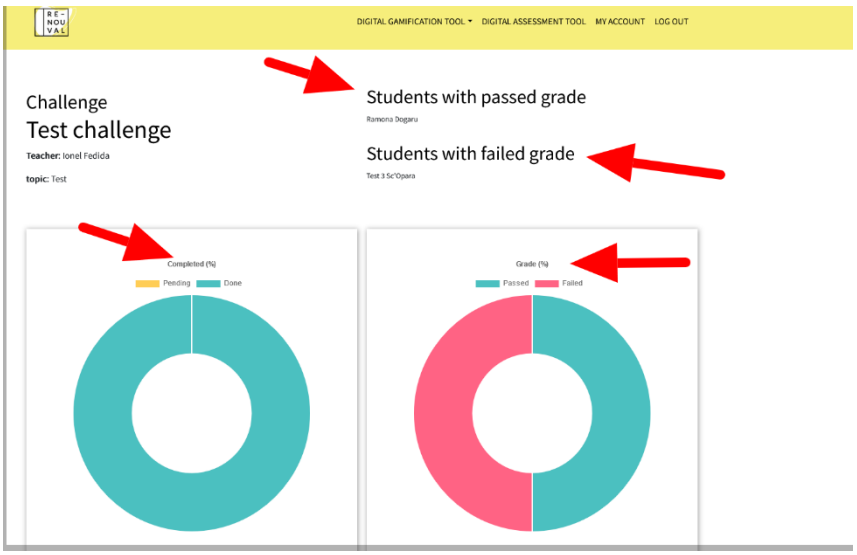


Figura 18

PASO 12

Una vez que haya terminado, puede hacer clic enCERRAR SESIÓN ,en la parte superior derecha de la página, para salir de la sesión.

ANEXO 2.➔ Cuestionario de evaluación para educadores de adultos

RENOUVAL

EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Workinscop
SC'OPARA
Coopérative d'entrepreneurs

Co-funded by the

I- MÉTODO DE EVALUACIÓN

CUESTIONARIO PARA LOS EDUCADORES DE ADULTOS

1ª Parte: PLAN DE FORMACIÓN IO1

¿Qué tan de acuerdo estás con las siguientes afirmaciones? Puntúelo de 1 (Muy en desacuerdo) a 5 (Muy en desacuerdo) marcando las casillas correspondientes (1 respuesta máx. por línea)

Currículum formativo sobre aprendizaje intergeneracional y validación de competencias en sectores artesanales	Muy en desacuerdo (1)	algo en desacuerdo (2)	Ni en desacuerdo ni de acuerdo (3)	Parcialmente de acuerdo (4)	Totalmente de acuerdo (5)
La declaración de los resultados de aprendizaje definidos para cada unidad son pertinentes y alcanzables					
Los conocimientos esperados definidos para cada resultado de aprendizaje son relevantes					
Las habilidades esperadas definidas para cada resultado de aprendizaje son relevantes					
Las competencias esperadas definidas para cada resultado de aprendizaje son relevantes					
La estructura general del plan de estudios de formación es pertinente y lógica.					
Los temas involucrados en el currículo de capacitación son relevantes					
La duración establecida para cada módulo es adecuada y no es ni demasiado corta ni demasiado larga.					
El enfoque educativo para el currículo de formación es relevante					
La dimensión intergeneracional del currículo de formación es adecuada y está bien cubierta					
El currículo de capacitación es consistente con el objetivo del proyecto.					

Plan de estudios de formación Califica la calidad de la(s) unidad(es) que pilotaste de 1 (mín.) a 5 (máx.)		1	2	3	4	5
Módulo A: Introducción al aprendizaje y la práctica intergeneracional y su import	Unidad A.1: Componentes básicos de la formación intergeneracional					
	Unidad A.2: Tipos de programas intergeneracionales: (i) como comunidades de aprendizaje; (ii) tipología de PI					
	Unidad A.3: Diseño y desarrollo de formación intergeneracional					
	Unidad A.4: Métodos y herramientas para la evaluación del aprendizaje intergeneracional					

ancia hoy						
Módulo B: TIC aplicadas al sector artesanal	Unidad B.1: Uso básico del software de Office					
	Unidad B.2: Herramientas de comunicación (correo electrónico, salas de reuniones en línea)					
	Unidad B.3: Herramientas de diseño en línea					
	Unidad B.4: Herramientas de software de producción					
Módulo C: e-learning de manualidades a través de metodologías intergeneracionales	Unidad C.1: Nuevas tecnologías como herramientas de formación: oportunidades para la formación e-learning en el sector artesanal					
	Unidad C.2: Creación de cursos e-learning utilizando plataformas Moodle: planificación de la formación online en el sector de la artesanía					
	Unidad C.3: Evaluación en entornos virtuales de aprendizaje de procesos artesanales en línea					
	Unidad C.4: e-Craft Marketing: sitio web, blog, redes sociales					

2ª Parte: HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN IO2 RENOUVAL

¿Qué tan de acuerdo estás con las siguientes afirmaciones? Puntúelo de 1 (Muy en desacuerdo) a 5 (Muy en desacuerdo) marcando las casillas correspondientes (1 respuesta máx. por línea)

Herramienta de gamificación digital RENOUVAL	Muy en desacuerdo (1)	algo en desacuerdo (2)	Ni en desacuerdo ni de acuerdo (3)	Parcialmente de acuerdo (4)	Totalmente de acuerdo (5)
Registro-Iniciar sesión					
El proceso de registro a la herramienta de gamificación digital transcurre sin problemas					
La verificación de correo electrónico es bastante rápida.					
Iniciar sesión en la herramienta es fácil					
Grupos					
Es fácil crear un nuevo grupo.					
Es fácil editar un grupo.					
La lista de estudiantes proporcionada es clara.					
Es fácil eliminar un grupo cuando sea necesario					
Es fácil asignar un estudiante a un grupo.					
Estudiantes					
Es fácil agregar estudiante					
Es fácil editar la información del estudiante.					

El código de acceso del alumno, ya sea un enlace o un código QR, es claro y legible					
Es fácil proporcionar a los estudiantes un código QR o un enlace de acceso cuando sea necesario					
Es fácil eliminar a un estudiante de la lista cuando sea necesario					
Desafíos					
Es fácil crear un nuevo desafío.					
Es fácil duplicar un desafío cuando sea necesario.					
Es fácil editar las preguntas.					
Es fácil descargar e imprimir desafíos en PDF					
Es fácil asignar los retos a cada grupo de forma diferenciada					
Es fácil eliminar un desafío cuando sea necesario.					
Es fácil revisar las preguntas y respuestas.					
Las preguntas y respuestas a corregir con el grupo de alumnos están bien expuestas y claras					
Es fácil para los beneficiarios completar el desafío.					
Es fácil para los beneficiarios ver qué desafío está pendiente/finalizado o aprobado/reprobado.					
General					
La interfaz de la Herramienta de Gamificación Digital es agradable					
La usabilidad de la Herramienta de Gamificación Digital es buena					
La herramienta tiene todas las funciones y capacidades que espero que tenga					
Me siento cómodo usando esta herramienta.					
En mi opinión, esta herramienta es útil para trabajar con los alumnos.					
En general, estoy satisfecho con esta herramienta.					

3ª Parte: HERRAMIENTA DE EVALUACIÓN DIGITAL IO3 RENOUVAL

¿Qué tan de acuerdo estás con las siguientes afirmaciones? Puntúelo de 1 (Muy en desacuerdo) a 5 (Muy en desacuerdo) marcando las casillas correspondientes (1 respuesta máx. por línea)

Herramienta de evaluación digital RENOUVAL	Muy en desacuerdo (1)	algo en desacuerdo (2)	Ni en desacuerdo ni de acuerdo (3)	Parcialmente de acuerdo (4)	Totalmente de acuerdo (5)
La herramienta de evaluación digital es fácil de usar					
Es fácil acceder a la Herramienta de Evaluación Digital					
Es fácil ver las infografías digitales proporcionadas.					
Las infografías digitales son claras y legibles.					

Las funcionalidades proporcionadas por la Herramienta de Evaluación Digital son suficientes					
Los datos recogidos en la infografía son relevantes					
La estructura general de la herramienta de evaluación digital es buena					
Es fácil monitorear el desempeño de los estudiantes usando esta herramienta de evaluación digital					
Es fácil evaluar la adquisición de habilidades de los estudiantes a través de esta herramienta de evaluación digital					
Los datos proporcionados a los estudiantes son accesibles y comprensibles.					
El sistema de competición amistosa que implica el reto permite a los alumnos aumentar su nivel de motivación					
La interconexión con la Herramienta de Gamificación Digital es relevante y efectiva					
Esta herramienta es eficaz para recopilar datos de los estudiantes.					
La herramienta de evaluación digital se puede transferir fácilmente para evaluar otras competencias en diferentes temas					

¿Cuáles son sus impresiones globales sobre el proyecto? ¿Cómo combinarías estas salidas? (máx. media página)

ANEXO 3.➔ Cuestionario de evaluación para adultos jóvenes y adultos artesanos poco cualificados

En tu opinión, ¿cuáles son los puntos fuertes de este curso?

Responda las siguientes preguntas sobre el curso que acaba de tomar dando su opinión personal, desarrolle sus respuestas pero no extienda una página completa para cada pregunta.

En tu opinión, ¿cuáles son las debilidades de esta plataforma?

¿Cómo podría mejorarse esta plataforma?