

Enfoques pedagógicos

adaptabilidad **competencias**
aprendizaje experiencial

Educación y reconocimiento

habilidades

evaluación

calificación

conocimiento

Mejora de las habilidades

aprendizaje basado en escenarios

EQF, ECVET, resultados de aprendizaje



radicalGAME

MATRIZ de aprendizaje



Pedagogías basadas en JUEGOS para el diálogo liderado por jóvenes y la ciudadanía activa para prevenir la discriminación y la radicalización

Acerca del proyecto

RadicalGAME es una iniciativa transformadora diseñada estratégicamente para contrarrestar la radicalización de los jóvenes estableciendo conexiones entre políticas, investigaciones e intervenciones prácticas. En esencia, el proyecto busca empoderar a los jóvenes a través de un innovador paquete de aprendizaje gamificado que sirva como catalizador para diálogos constructivos sobre temas críticos, como la radicalización y el compromiso cívico.

Título del proyecto: Pedagogías basadas en JUEGOS para el diálogo liderado por jóvenes y la ciudadanía activa para prevenir la discriminación y la radicalización
Fecha de inicio: 01/11/2023
Fecha de finalización: 31/10/2025
Referencia: 2023-1-ES02-KA220-YOU-000154952
Programa de la UE: Erasmus+ KA2 Cooperación
Asociación YOUTH



Consorticio



ÍNDICE

Haz clic y lee más:

01



**MATRIZ DE
APRENDIZAJE**

02



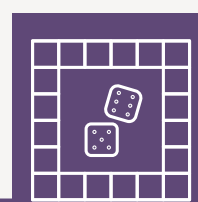
**NIVEL 1: "LOS
PAÍSES"**

03



**NIVEL 2:
"CREACIÓN Y
REFLEXIÓN"**

04



**NIVEL 3:
"DESAFÍOS DE
LAS REDES
SOCIALES"**

04



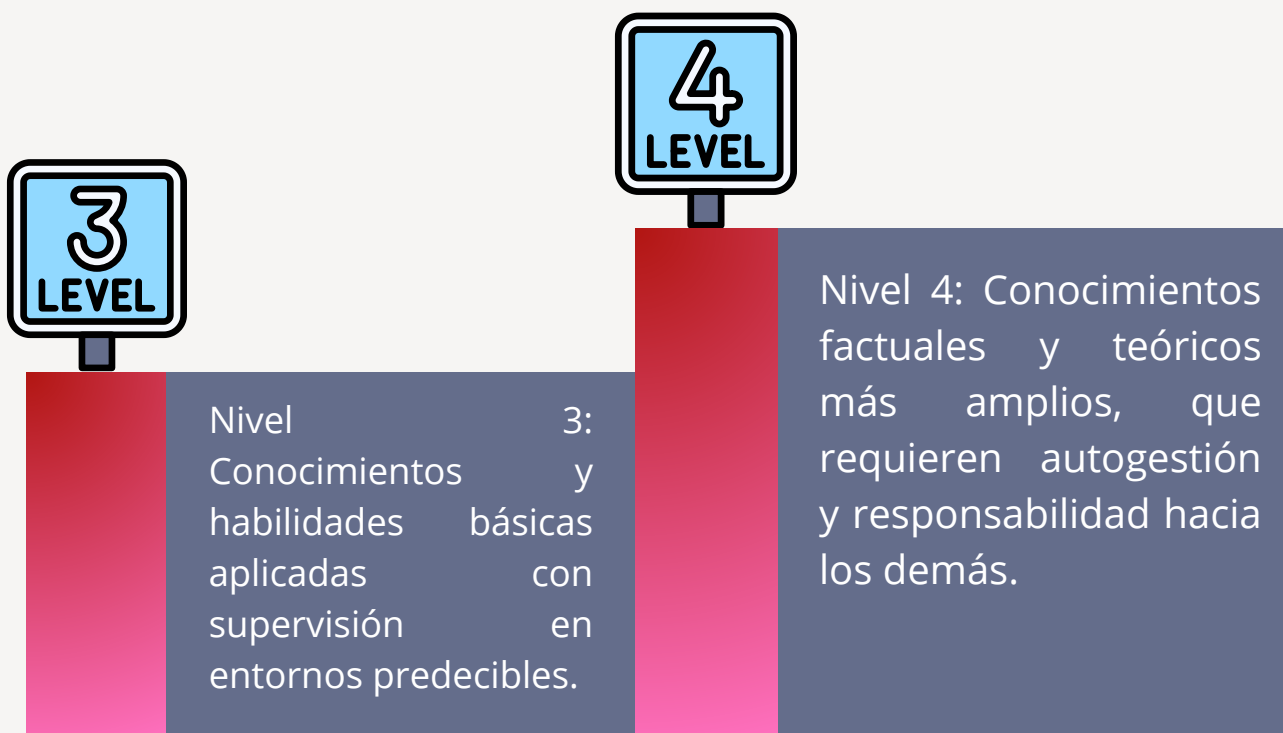
**DESCRIPCIÓN
GENERAL DEL ECVET**

Matriz de aprendizaje

El marco educativo radicalGAME está alineado con el Marco Europeo de Cualificaciones (MEC) y el Sistema Europeo de Créditos para la Educación y la Formación Profesional (ECVET), lo que garantiza que los logros de los estudiantes sean reconocidos y transferibles entre instituciones europeas. Esta alineación favorece la movilidad, la transparencia y el aprendizaje permanente.

Descripción general del Marco Europeo de Cualificaciones (MEC)

El EQF es un sistema de ocho niveles diseñado para que las cualificaciones sean comparables en toda Europa. Cada nivel se define en términos de resultados de aprendizaje: lo que las personas saben, entienden y pueden hacer. El radicalGAME se alinea con los niveles 3 y 4 del EQF, como se muestra a continuación:





Estructura y resultados del aprendizaje

El juego consta de tres niveles, cada uno de los cuales promueve la adquisición progresiva de habilidades, desde la resolución de escenarios hasta la creación de escenarios y la autoevaluación y los desafíos en las redes sociales. Cada nivel corresponde a resultados de aprendizaje específicos, conocimientos, habilidades y niveles de autonomía alineados con el EQF.

Nivel 1: "Los Países"

NIVEL 3 DEL MEC



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Los participantes participan en el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la comunicación para resolver escenarios y reconocer elementos radicales y extremistas.



CONOCIMIENTO

Conocimiento de hechos y principios básicos en un campo específico.

RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA:

Responsabilidad de completar tareas; adaptar el comportamiento a la situación.



HABILIDADES :

Habilidades cognitivas y prácticas básicas para resolver problemas utilizando métodos establecidos.



Resultados del aprendizaje

Nivel 1: "Los Países"

Comunicación intercultural

Comprender y respetar las diferencias culturales para promover la colaboración.

Comunicación, trabajo en equipo, resolución de problemas, inteligencia emocional y liderazgo.

Competencias sociales

Alfabetización mediática

Capacidad para analizar críticamente el contenido de los medios de comunicación y las redes sociales.

Análisis objetivo de la información y consideración de puntos de vista alternativos.

Pensamiento crítico

Resultados del aprendizaje

Nivel 1: "Los Países"

**Participación
cívica**

Participación activa en los procesos democráticos.

Comprender diversas expresiones culturales.

**Conciencia
cultural**

**Resolución de
conflictos y
mediación**

Negociar y resolver conflictos con empatía.

Nivel 2: “Creación y Reflexión”

Niveles 3 y 4 del
MEC



Objetivos de aprendizaje

Los participantes desarrollan soluciones creativas a escenarios relacionados con la radicalización, aplicando el pensamiento crítico y la innovación.

Reflexionan sobre sus habilidades a través de tarjetas de competencias y comodines, evaluando las fortalezas personales y grupales.



Conocimiento

Conocimientos teóricos más amplios en contextos laborales o de estudio.

Conocimiento de rasgos personales y dinámica de grupo.

Responsabilidad y Autonomía:

Resolución creativa de problemas y generación de soluciones.

Capacidad para comunicarse de forma no violenta y enfatizar las fortalezas personales.



Habilidades :

autogestión, colaboración y responsabilidad de guiar a otros.

Asumir la responsabilidad del crecimiento personal y la colaboración.



Resultados del aprendizaje

Nivel 2: "Creación y Reflexión"

Creatividad

Generar y organizar nuevas ideas para resolver problemas complejos.

Aplicar técnicas creativas para evaluar y resolver nuevos desafíos.

Innovación

Trabajo en equipo

Colaborar eficazmente para lograr objetivos comunes.

Resultados del aprendizaje

Nivel 2: "Creación y Reflexión"

Destacando rasgos positivos

Reconocer y aprovechar las fortalezas personales y grupales.

Fomentar el diálogo interno de apoyo para la superación personal.

Diálogo interno compasivo

Comunicación No Violenta (CNV)

Fomentar la empatía y la comunicación constructiva.

Nivel 3: “Desafíos de las redes sociales”

Niveles 3 y 4 del MEC



Objetivos de aprendizaje

Los participantes cultivan la capacidad de abordar los desafíos de las redes sociales de manera responsable y ética.



Conocimiento

Conocimiento de construcción de comunidades en línea.

Responsabilidad y Autonomía:

Desarrollar el pensamiento creativo y las habilidades de creación de contenidos.



Habilidades

La responsabilidad de cargar contenido se alinea con los principios positivos de ciudadanía digital.



Resultados del aprendizaje

Nivel 3: "Desafíos de las redes sociales"

Participación responsable

aprender a navegar en espacios en línea manteniendo el respeto, la inclusión y las interacciones digitales positivas.

aprender a diferenciar entre desafíos positivos y productivos y tendencias en línea potencialmente dañinas o engañosas.

Alfabetización digital

Creación de contenido

producir contenido digital atractivo y significativo, teniendo en cuenta el impacto en la audiencia.

Involucrar a la gente a través de las redes sociales.

Compromiso de la audiencia

Gestión del tiempo

gestionar el tiempo de forma eficaz equilibrando la creatividad y los objetivos del desafío en un grupo.



Sistema Europeo de Créditos para la Educación y Formación Profesionales

El ECVET apoya la acumulación, transferencia y reconocimiento de los resultados del aprendizaje, lo que permite a los estudiantes desarrollar sus cualificaciones de forma progresiva a través de contextos de aprendizaje formal, no formal e informal. La estructura de radicalGAME, basada en el tiempo de aprendizaje y los logros de los resultados, se alinea con el sistema ECVET, como se muestra a continuación:

Modo de dificultad: Nivel 1

Modo de dificultad: **Fácil**



Escenarios:
3 países, 1 escenario por país

1,5 horas

Modo de dificultad: **medio**



Escenarios:
2 países, 5 escenarios por país

3,5 horas

Modo de dificultad: **Difícil**



Escenarios:
6 países, 2 escenarios por país

5 horas

Legendario



Escenarios:
Todos los países y escenarios

10 horas

Modo de dificultad: Nivel 2

Escenarios:

Creación de escenarios y autoevaluación

40 minutos por escenario

Modo de dificultad: Nivel 3

Escenarios:

Tareas relacionadas con las redes sociales

20 minutos por desafío

La finalización de todos los niveles y modalidades da derecho a 1 punto ECVET. Esta estructura favorece itinerarios de aprendizaje flexibles que se pueden trasladar y adaptar a programas de formación para jóvenes, escuelas e instituciones gubernamentales de toda Europa.





**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.