



**PLAY  
YOUR  
SKILLS**

# **RESUMEN DEL INFORME DEL ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN**

**Graz, Julio 2020**

2019-1-AT01-KA202-051241



## Objetivos y resultados

El objetivo y resultado principal del proyecto Play your Skills es el desarrollo, pilotaje y la incorporación de una aplicación de juegos para móviles que tiene las siguientes tareas básicas:

- Motivar a los NEET (jóvenes que no reciben educación o formación) también a las personas con menos oportunidades de participar en la formación profesional (por lo menos para ponerse en contacto con los servicios de orientación y asesoramiento de los proveedores de FP).
- Aumentar su autoestima y la conciencia de sí mismos de manera inmediata y rápida.
- Aumentar su confianza en las competencias que ya tienen, a pesar de que han abandonado los sistemas de educación y formación profesional.
- Informarles de sus oportunidades profesionales y de la posibilidad de acudir a los servicios de asesoramiento en materia de educación y formación profesional en la zona local de los miembros del grupo destinatario.

## Estudio de investigación Play your Skills

A fin de obtener datos concretos y actuales sobre el grupo destinatario de los NEET, el proyecto realizó una encuesta en dos niveles con diferentes interesados durante la fase de investigación. Nuestro objetivo era aprender más sobre los hábitos de los jóvenes en riesgo por el uso de sus smartphones. Queríamos averiguar cómo utilizan los dispositivos electrónicos, qué aplicaciones les resultan especialmente atractivas en este momento y qué parámetros debe tener una aplicación adecuada para el grupo destinatario. Nos interesó su enfoque sobre los anuncios en aplicaciones de juegos, como base para el trabajo de desarrollo del IO2. De esta manera, tendremos una mejor comprensión de los factores de motivación del grupo objetivo.

Los socios del proyecto Play your Skills también se acercaron a los profesionales de la formación profesional para conocer su opinión sobre el uso de los teléfonos inteligentes por parte de los jóvenes en situación de riesgo. En particular, nos dirigimos a educadores de adultos, formadores, monitores de jóvenes y asesores educativos y profesionales que trabajan con nuestro grupo objetivo o están en contacto con ellos. Queríamos saber más acerca de su enfoque hacia nuestro proyecto y la herramienta propuesta y su evaluación de lo útil que puede ser una aplicación para nuestro grupo objetivo.

El método de encuesta elegido para el proyecto fue una encuesta en línea desarrollada durante la primera reunión del proyecto en noviembre de 2019. Como resultado de este desarrollo, se crearon dos encuestas diferentes para los NEET y los profesionales de la educación y la formación profesional.

Para tener una idea clara de las competencias necesarias para entrar en el mercado laboral, entrevistamos a expertos en el mercado laboral. Nuestro objetivo era establecer el nivel de conocimientos y comprensión de las personas que conocen bien el mercado laboral local y regional de los países asociados y también conocen nuestro grupo destinatario (los NEET.) Estas entrevistas fueron breves y se centraron claramente en la visión de las competencias que requiere el mercado laboral. También nos interesaron las lagunas de competencias existentes, que no se ajustan a los requisitos del mercado laboral. ¿Cuáles son los obstáculos para que los jóvenes en situación de riesgo

entren en el mercado laboral? ¿Cuál es la mejor manera de superar esos obstáculos? Por supuesto, también pedimos a los expertos una evaluación de nuestra aplicación.

Para completar nuestras actividades, el proyecto hizo una investigación documental sobre varias aplicaciones existentes que cubre al menos una de las ocho competencias clave definidas.

## Encuesta de NEETs

El uso de los smartphones de nuestro grupo objetivo es un punto de partida muy importante para nuestro plan de proyecto. Para priorizar las necesidades de nuestro grupo objetivo, preguntamos a los jóvenes en situación de riesgo, cómo utilizan sus teléfonos. Recogimos datos sobre la importancia de entender a los NEETs en los 6 países socios del proyecto.

### Resultados de las encuestas a los NEETs

En resumen, el análisis de las respuestas a nuestra encuesta muestra que el grupo objetivo de las NEETs fue bien alcanzado. En total, 253 personas participaron en la encuesta, 152 personas la completaron completamente, pero 62 personas no completaron la encuesta. El proyecto también considera esto como una característica especial del grupo destinatario, en el que la falta de confianza en sí mismo y la baja tolerancia a la frustración pueden impedirles realizar las tareas. La distribución de género entre las personas que proporcionaron información fue la siguiente: 53,42% mujeres, 44,72% hombres, 1,86% otros. La edad media de los encuestados en nuestra encuesta fue de 21,16 años. Recibimos 126 respuestas a la pregunta sobre el nivel de educación más alto. El 9,52% dijo no tener ningún título, el 38,89% especificó el nivel 2 de EQF y el 30,95% el nivel 3-4 de EQF, lo que significa que el 79,36% (100 de los 126 encuestados) están en el nivel 4 o inferior. Nuestros encuestados son muy ambiciosos en sus objetivos. Más de tres cuartas partes de los encuestados se ven a sí mismos en el empleo, en la educación superior o viajando en el próximo año. Por lo tanto, hay una idea muy clara de cambiar y mejorar su situación de vida actual. Este es un aspecto muy positivo para nosotros. En cuanto a las barreras que impiden a las personas alcanzar sus aspiraciones educativas o profesionales, se mencionaron con mayor frecuencia "menos oportunidades en mi ciudad" o "no saber lo que quiero ser".

Los resultados de la encuesta mostraron que el smartphone es un compañero permanente y diario de los jóvenes. Lo usan de manera intensiva y lo llevan consigo permanentemente. Las aplicaciones más utilizadas se dividen en cuatro categorías. Las apps de redes sociales son las más utilizadas, seguidas por las de música y audio, entretenimiento y juegos. Instagram y WhatsApp son, con diferencia, las redes sociales más utilizadas por los encuestados.

Las ocho apps más populares:

1. Instagram: 24,25%
2. WhatsApp: 15,85%
3. YouTube: 8,40%
4. Spotify: 6,50%
5. Facebook: 5,10%
6. TikTok: 3,33%
7. Netflix: 3,17%
8. Snapchat: 2,70%





## Encuestas a profesionales de FP

Para obtener una imagen completa del uso de los teléfonos de nuestro grupo objetivo, también pedimos a los profesionales de la EFP su experiencia. Este grupo de personas está en contacto con los NEET y puede proporcionar información importante para nuestros planes de proyecto. Las preguntas sobre el uso de las aplicaciones en el trato profesional con el grupo objetivo también proporcionan información sobre si el uso de las aplicaciones es parte de la rutina diaria de formación.

### Resultados de las encuestas de los profesionales de FP

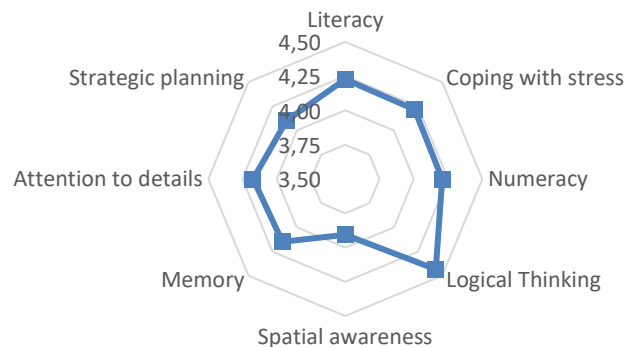
En total, hemos llegado a 197 profesionales de FP, el 56,85% de los encuestados también trabajan profesionalmente con los NEET. La mayoría de los participantes trabajan como profesores/formadores en el sector de la FP. En total, más de la mitad de los encuestados (57,01%) nos dieron esta respuesta. El 18,69% trabaja como asesores de empleo, seguido por el 16,82% que trabaja como consejeros y el 7,48% como trabajadores sociales. La encuesta alcanzó a más mujeres (58,33%) que hombres (41,67%), la edad media de los encuestados fue de 42,40 años. En cuanto al nivel de educación más alto, el 25,38% de nuestros encuestados dijeron que habían alcanzado el nivel 5-6. Otro 21,83% alcanzó el nivel 7-8 y el 48,73% no nos dio respuesta a esta pregunta. Los resultados de las respuestas dadas muestran claramente que todos los profesionales de la FP tienen títulos de educación superior.

### Uso de las Apps de aprendizaje

Cuando se pregunta sobre el uso de las aplicaciones de aprendizaje por parte de los profesionales de la FP, se pueden ver diferencias específicas de cada país. El 72,00% de los profesionales de habla hispana declararon que también utilizan aplicaciones de aprendizaje en su trabajo. Esto es significativamente más alto que el valor medio de las respuestas recibidas (42,13%). En total, las respuestas de "sí" y "no" casi se equilibran entre sí (42,13% a 40,10). Las aplicaciones de aprendizaje no son una completa incógnita para los profesionales, pero rara vez se utilizan en los cursos de formación.

La evaluación de la importancia de las competencias clave para los profesionales es muy relevante para nuestro trabajo de proyecto. Las opciones predefinidas iban desde "Totalmente inútil (1)" hasta "Totalmente útil (5)". Cada una de las 8 competencias especificadas fue calificada por los encuestados como de importancia superior a la media (> como 3). Un examen más detenido de los resultados individuales muestra que 7 de las 8 competencias propuestas alcanzaron un valor superior a 4 ("Útil"). Sólo la competencia "Conocimiento del espacio" se mantiene justo por debajo de este valor, en 3,91. La competencia clave "Pensamiento lógico" es con mucho la mejor calificada con un promedio de 4,43. A ésta le siguen "Alfabetización", "Hacer frente al estrés", "Cálculo", "Atención a los detalles", "Memoria" y "Planificación estratégica". Estas 6 competencias están muy juntas en la calificación.

**Estamos planeando una app cos con mini juegos que cubren las siguientes competencias clave. ¿Cómo de útil sería esto para su trabajo?**



### Barreras para usar aplicaciones de juegos

En la encuesta, le pedimos a los profesionales de la FP que nombraran las barreras que encontraron al usar una app de juegos. En resumen, se puede decir que los profesionales de la FP son bastante positivos sobre el uso de una aplicación de juegos. El 36,56% dijo que no veían ninguna barrera en el uso de la misma, muchos de ellos dieron una respuesta muy positiva a esta idea. Las preocupaciones que se mencionaron pueden dividirse a grandes rasgos en dos categorías:

**Falta de recursos:** Los profesionales de la FP señalaron que algunos jóvenes no poseen un smartphone o tienen muy pocos datos disponibles. Algunos mencionaron que no todos los jóvenes tienen acceso a Internet. Además, cuando se utiliza en clase, no es posible garantizar que cada participante disponga de su propio dispositivo.

**El smartphone como factor de distracción:** Algunos profesionales de la educación afirmaron que el teléfono desvía fácilmente a los jóvenes del aprendizaje. La tentación de salir de la aplicación de aprendizaje y usar el smartphone para otras cosas es alta. Algunos profesionales de FP rechazan el aprendizaje con el teléfono porque creen que conduce al aislamiento social. En la encuesta, también preguntamos a los profesionales si ellos mismos han recibido formación adicional en el uso de aplicaciones educativas. El 16,24% respondió a esta pregunta con un "sí", el 56,85% con un "no", el 26,90% no respondió. El resultado muestra que el uso de las apps educativas en la educación de adultos aún no está normalizado y que es necesario formar a los instructores en este ámbito.

La pregunta sobre la evaluación de las competencias clave para el mercado de trabajo dio como resultado lo siguiente: Con mucho, la competencia más importante calificada fue la capacidad de comunicación con el 13,06% de todas las respuestas. En segundo lugar se encuentran las competencias de resolución de problemas (8,81%) y en tercer lugar las habilidades sociales (8,30%). Se observa que se da importancia a todas las competencias predefinidas; aparte de las habilidades de comunicación, todas las demás competencias están estrechamente relacionadas. No es sorprendente que las respuestas en inglés apenas hayan dado importancia a las habilidades en lenguas extranjeras.

## Entrevistas con Expertos del Mercado Laboral

La mayoría de las partes interesadas entrevistadas consideran que nuestra lista de competencias clave es pertinente para la entrada en el mercado laboral. Alrededor de la mitad de los encuestados han declarado explícitamente que un conocimiento lo bastante amplio de las competencias básicas (alfabetización, aritmética, conocimientos de las TIC) es muy importante para la entrada en el mercado laboral. Estas competencias básicas pueden conducir a una buena inserción en el mercado laboral.

Los entrevistados también añadieron competencias importantes desde su perspectiva. Habilidades de comunicación, pensamiento crítico/lógico, incluidas las habilidades de toma de decisiones y resolución de problemas, habilidades emocionales, conciencia de sí mismo, autocontrol, automotivación, empatía, relación interpersonal efectiva y manejo del estrés.

Las principales diferencias entre las necesidades del mundo del trabajo y las competencias de los NEETs son, según los expertos, la demanda de experiencia laboral, la falta de aptitudes personales y sociales, un sistema educativo que no se ajusta a las necesidades del mercado laboral y el compromiso de ambas partes.

La mejor manera de involucrar a los jóvenes en el mercado laboral sería la tutoría y el apoyo, la formación en el trabajo y una mayor vinculación de los sistemas educativos con el mundo del trabajo.

La respuesta a la pregunta de si una aplicación de juegos puede reconectar los NEETs con el mundo del trabajo fue un "sí" rotundo para la mayoría de los encuestados. Algunos entrevistados expresaron la preocupación de que esta aplicación también pudiera distraer a los jóvenes. El hecho de que los expertos entrevistados pensarán inmediatamente en el aspecto que podría tener esta aplicación demuestra lo interesante que puede ser. Según los encuestados, es muy importante que esta aplicación de juego les permita desarrollar progresivamente sus competencias y aumentar su confianza en sí mismos.

## Investigación documental

Se ha desarrollado una matriz para la investigación documental y se puede descargar en nuestra página web [www.playyourskills.eu](http://www.playyourskills.eu)

Esta matriz contiene información relevante para el proyecto. Además de las competencias cubiertas, también hay una breve descripción del contenido de la aplicación. Además, se confirma la razón para la selección de esta aplicación. Otra categoría de esta matriz está dedicada a la referencia a los planes de proyecto del proyecto Play Your Skills. Se trata de una descripción que se tiene en cuenta en el desarrollo de la aplicación. Dado que la aplicación a desarrollar estará disponible en 5 idiomas, una columna de la matriz está dedicada a los idiomas disponibles. Básicamente, el proyecto buscaba aplicaciones de descarga gratuita (al menos en la versión básica).