



MAPEO DIGITAL DE HISTORIAS EN LA PRÁCTICA

ANÁLISIS DE IMPACTO







I.I.S.S. Piaget-Diaz
ITALIA



die Berater®
ZUKUNFT LERNEN

die Berater
AUSTRIA



EUROGEO
BÉLGICA



Asociación
MUNDUS

Asociación Mundus
ESPAÑA

pistes solidaires

Pistes Solidaires
FRANCIA



Replay Network
ITALIA

En el análisis de los resultados de la fase piloto de los talleres "My Story Map" se ha contado con la colaboración de Dra. Arantzazu Martínez Odría, docente e investigadora de la Universidad San Jorge.



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea



El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un reconocimiento de los contenidos, lo que refleja los puntos de vista únicamente de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en los mismos.



ÍNDICE

1. Introducción	3
1.1 Antecedentes del proyecto	5
2. Marco metodológico	7
2.1 Recursos	7
2.2 Estructura y duración de las sesiones.	7
2.3 Tamaño del grupo	8
2.4 Metodología	8
2.5 Evaluación de los facilitadores	8
2.6 Evaluación de los participantes	9
2.7 Muestra	10
2.8 Premisas principales	11
3. Resultados	12
3.1 Resultados de los participantes	12
3.2 Resultados de los facilitadores	16
3.3 Los resultados del aprendizaje	21
4. Conclusiones	25
4.1 Desafíos	25
4.2 Recomendaciones	27
Bibliografía	28
Anexo I: cuestionario de los facilitadores antes de realizar los talleres	29
Anexo II: Cuestionario para los facilitadores después de los talleres	32



1. INTRODUCCIÓN

Los talleres piloto de My Story Map se celebraron en cinco países socios (Italia, Francia, España, Austria y Bélgica) y se pusieron a prueba los materiales producidos en las fases anteriores del proyecto. En esta investigación piloto participaron 75 jóvenes con estudiantes que habían dejado los estudios prematuramente y con 8 facilitadores. Los resultados se han recopilado en este análisis de impacto. Sobre la base de estos resultados, se hicieron algunas recomendaciones para el uso futuro de los materiales del taller. Los Story Maps producidos se han publicado en forma de exposición en línea y pueden servir como punto de referencia para todos los futuros usuarios.

Como método de recopilación de datos se utilizaron cuestionarios especiales, producidos para los facilitadores, que se presentaron tanto antes como después de los talleres. Los participantes fueron evaluados por medio de actividades de evaluación en grupo y también por medio de una autoevaluación individual, tanto antes como después de los talleres.

Se determinó que, en general, se estimaba la satisfacción con la participación en el taller como media-alta en los cinco países socios. Esto lleva a la conclusión de que el contenido de los talleres y su metodología habían sido diseñados con éxito para este grupo objetivo. Los comentarios de los facilitadores sobre los módulos de aprendizaje¹ fueron positivos en los cinco países. Los módulos de aprendizaje se describieron como muy útiles para la preparación, ya que ofrecían un equilibrio entre actividades teóricas y prácticas, que pueden transferirse a diferentes contextos de aprendizaje y usarse con participantes de diferentes edades y con distintos antecedentes sociales y culturales.

Con respecto al modo de presentación del taller a los jóvenes, se concluyó que establecer una relación previa con los participantes potenciales es un factor clave, que puede contribuir significativamente a elevar la calidad y la dinámica de la ejecución del taller.

Mantener la motivación resultó ser un desafío común en todos los países socios. Además de esto, se detectaron otros desafíos durante esta fase piloto, como los siguientes: el lenguaje y la comprensión, la falta de confianza en los facilitadores y el grupo (principalmente debido a la ausencia de una relación previa), la falta de capacidad de autoanálisis y de autoevaluación y de reflexión sobre uno mismo. Los facilitadores también indicaron la importancia de preparar espacios seguros y cómodos –los ambientes donde se realizan los talleres–, así como la importancia de la proporción de participantes y facilitadores para el proceso de aprendizaje. Es muy recomendable trabajar con grupos más pequeños.

Los resultados de aprendizaje más valiosos y significativos que se obtuvieron fueron los siguientes: reflexión estimulante sobre las elecciones pasadas hechas a lo largo de la vida y sus consecuencias; reflexión sobre el futuro y la fijación de metas; mejora de las habilidades de oratoria y de escucha; desarrollo de la empatía; mejora de la conciencia de uno mismo y la confianza en uno mismo y desarrollo de habilidades digitales. En 9 de las 10 áreas de competencia, los estudiantes mejoraron sus habilidades. Este análisis recoge realidades de cinco países diferentes y, en ese sentido, puede considerarse un valioso recurso de experiencias y ser utilizada como un «punto de partida para la acción» de todos aquellos que probablemente encuentren los talleres de My Story Map útiles para su entorno profesional o personal.

1. Leermodules “Hoe een leven (verhaal) vertellen” en “Media-productie vaardigheden”, vanaf nu LEERMODULES genoemd



Este análisis examinó los resultados obtenidos durante la implementación de la fase piloto. Tanto los jóvenes como los facilitadores que participaron en la implementación de los módulos de aprendizaje contribuyeron para identificar los puntos cruciales y las posibles áreas de mejora.

En ese sentido, este documento tiene un doble propósito:

- 📍 A nivel interno, ayudará a extraer conclusiones para mejorar y ultimar I.O.2. e I.O.3.
- 📍 A nivel externo, se dirige a los profesores, educadores y técnicos de juventud y les proporciona una visión general del desarrollo del trabajo e importantes sugerencias para el uso futuro de las herramientas.

Para este fin, el contenido de este informe ha sido organizado y dividido en tres secciones principales:

- 📍 La primera sección describe el marco pedagógico y establece las premisas del enfoque didáctico previsto por el módulo.
- 📍 El segunda está dedicado a la descripción de la metodología utilizada en este estudio piloto.
- 📍 El tercera transforma los resultados en recomendaciones para el uso futuro de las herramientas y una mejor adaptabilidad y transferibilidad en los diferentes sectores de la escuela, FP, educación no formal para jóvenes y educación de adultos.



1.1 Antecedentes del proyecto

My Story Map es un proyecto de asociación estratégica para la innovación en el campo de la educación escolar. Su objetivo es desarrollar estrategias educativas basadas en los usos pedagógicos de la narración de relatos y la creación de mapas digitales, con el objetivo final de incluir a los jóvenes en actividades de aprendizaje que los motiven a regresar al sistema educativo o evitar que abandonen la educación. Los países que participaron en este proyecto fueron: Italia, Bélgica, Francia, Austria y España.

Durante 2 años de ejecución del proyecto, se llevaron a cabo una serie de acciones con el objetivo de crear herramientas y una metodología para los profesores, los facilitadores, los técnicos de juventud y todos los educadores que se enfrentan a fenómenos de abandono escolar prematuro.

Los principales objetivos del proyecto «My Story Map» son los siguientes:

1. Motivar a los jóvenes (de edades comprendidas entre los 15 y los 25 años de edad) que habían interrumpido sus estudios a que regresaran al sistema educativo.
2. Evitar el abandono prematuro de los estudios y la formación de aquellos alumnos que se encuentren en peligro ello (alumnos con edades entre los 15 y los 19).

Los objetivos específicos:

- Investigar las posibles causas del abandono escolar prematuro por medio de la creación de mapas digitales
- Mejorar las competencias digitales y comunicativas de los participantes, ya que son dos habilidades clave para aquellos que ya han dejado los estudios o que se encuentran en peligro de abandonarlos
- Incrementar la concienciación sobre los motivos del abandono y las posibles consecuencias de dicha decisión para el futuro de la persona
- Fomentar la elaboración consciente de su propia trayectoria educativa, para definir objetivos vitales personales, tanto en términos de posibilidades de cualificación como de oportunidades laborales
- Crear herramientas para contribuir a documentar las necesidades y las estrategias educativas y a disuadir del abandono escolar temprano, que puedan ser utilizadas por futuras generaciones para los mismos fines.
- Contribuir a reducir la tasa de abandono escolar.

El proyecto se desarrolla de acuerdo con una estrategia intersectorial que puede adoptarse y ejecutarse en colegios, instituciones, centros docentes, centros de juventud y organizaciones juveniles, con el gran objetivo de integrar la innovación social y la educación. La implicación de las instituciones educativas formales, informales y no formales hace que este proyecto sea más amplio y completo, con el objetivo de atender a los jóvenes.

Entre los numerosos proyectos e iniciativas que se han ejecutado para prevenir, compensar e intervenir en contra del abandono escolar prematuro a nivel nacional y europeo, el método de «My Story Map» tiene como objetivo ser innovador en los siguientes aspectos:

- 📍 **enfoque intersectorial:** el proyecto desarrolla estrategias que pueden ser asumidas y ejecutadas por colegios, instituciones de formación profesional, centros de formación permanente, centros de juventud y organizaciones juveniles;
- 📍 **aplicación de estrategias centradas en el alumno:** el proyecto aprovecha el potencial motivador de los nuevos medios digitales y las preferencias de los jóvenes por estos medios;
- 📍 **centrado en los docentes, facilitadores y educadores:** el proyecto desarrolla módulos de formación relevantes diseñados específicamente para prevenir y abordar el fenómeno y combina de forma sinérgica acciones de prevención, intervención y compensación;
- 📍 **actividades extracurriculares:** la estrategia de aprendizaje informal del proyecto es adecuada para cumplir con las condiciones previas del trabajo educativo satisfactorio con los grupos objetivos, ya que aumenta la autoestima, mejora la motivación y apoya los procesos de aprendizaje;
- 📍 **aprendizaje personalizado:** los mapas digitales de historias pueden ser altamente personalizados, por lo que ofrecen vías de aprendizaje muy personales, que están diseñadas para las necesidades específicas de aprendizaje de cada individuo. (MÓDULOS DE APRENDIZAJE: 95).

La primera parte de este proyecto estaba orientada a investigar la situación actual del abandono escolar temprano y crear un marco teórico o un marco que ayude a definir acciones adicionales.

La difusión del uso de las historias digitales para luchar contra el abandono escolar prematuro constituye el estudio sobre el que se asienta el trabajo de desarrollo resultante del proyecto My Story Map. Resume los resultados de las actividades nacionales y transnacionales de investigación documental. La investigación incluye los últimos artículos, proyectos e iniciativas, también para diversos países socios adicionales.²

La segunda acción desarrollada dentro del proyecto fue la producción de una serie de módulos de aprendizaje «Cómo contar una historia (de la vida)» y «Habilidades de producción de medios», dirigidos a maestros, educadores, técnicos de juventud y a todos aquellos profesionales involucrados en el trabajo con jóvenes que han abandonado los estudios. Tiene la finalidad de equiparlos con una herramienta educativa, basada en el uso pedagógico de la metodología de los mapas digitales de historias, con el propósito de motivar a los jóvenes que han abandonado los estudios prematuramente y que tienen entre 15 y 25 años a volver a participar en actividades de aprendizaje.

Los módulos que completan el proyecto deben considerarse recursos complementarios a las circunstancias locales, ya que por medio de la combinación de los materiales de aprendizaje que contienen, los maestros, educadores y técnicos de juventud pueden diseñar experiencias de aprendizaje de acuerdo con sus necesidades, en las que se anima a los jóvenes a investigar y a organizar en una historia las causas y las razones que los llevaron a la decisión de abandonar el sistema educativo y/o formativo (MÓDULOS DE APRENDIZAJE, 2019:2).

Además, los módulos de aprendizaje que se pusieron a prueba en «talleres piloto» en cinco países, y los jóvenes produjeron las historias de sus vidas por medio de mapas digitales. Los materiales digitales producidos durante la fase piloto están siendo organizados y exhibidos en la exposición en línea (StoryWall), que también representa parte de una campaña de comunicación dirigida a utilizar las redes sociales como canales de difusión para los resultados del proyecto.

2. Para más detalles, consulte el estudio «Contar historias digitales para luchar contra el abandono escolar prematuro» disponible en el sitio <https://www.mystorymap.eu/results>

2. MARCO METODOLÓGICO

En la siguiente sección, se explicará la metodología utilizada durante la fase piloto. El capítulo comienza con una breve descripción de los recursos utilizados durante el desarrollo de los módulos de trabajo del proyecto y de la plataforma en línea, la estructura y la duración de la sesión, el tamaño del grupo y el desarrollo de los métodos utilizados, el muestreo y, finalmente, la hipótesis del efecto de los talleres piloto celebrados en cinco países socios.

2.1 Recursos

Los principales recursos disponibles para talleres piloto fueron los módulos de aprendizaje: «Cómo contar una historia (de la vida)» y «Habilidades de producción de medios», y la plataforma en línea ArcGIS³. Los módulos pretenden estimular el desarrollo personal utilizando la narración de historias y los recursos de la sofisticada plataforma digital ArcGIS como herramienta.⁴

El taller My Story Map utiliza la interacción con la plataforma Esri Story Maps para involucrar a los jóvenes que abandonan los estudios prematuramente en el proceso de contextualización y de reelaboración de su propia experiencia y de sus historias personales de abandono de los estudios en forma de un mapa digital de historias (MÓDULOS DE APRENDIZAJE, 2019: 13). El proceso de aprendizaje se basa en la interacción, la reflexión, la identificación y el intercambio de experiencias con compañeros. El proceso tiene como objetivo crear las condiciones en las que el alumno puede aprender tanto de sí mismo como de los demás.

Durante la fase piloto, los socios de cinco países han celebrado talleres basados en los mismos materiales, siguiendo las recomendaciones y los requisitos mínimos acordados entre los socios para recopilar datos y hacer un análisis comparativo de la repercusión en cada país.

2.2 Estructura y duración de las sesiones

Se celebraron talleres en cada uno de los cinco países socios de acuerdo con esta estructura modular propuesta⁵. Cada país socio presentó actividades de los cuatro módulos propuestos y eligió aquellas actividades marcadas como actividades altamente recomendadas y obligatorias. Los socios adaptaron las actividades dependiendo del tamaño del grupo, de las horas de ejecución, de la dinámica del grupo, etc., por lo que la ejecución de cada piloto resulta diferente.

En esta fase de prueba, se esperaba que algunas de las actividades tuvieran que ser adaptadas, reprogramadas o sustituidas por otras. El objetivo principal de los talleres piloto era identificar que funcionaba bien y detectar posibles áreas de mejora.

Según MÓDULOS DE APRENDIZAJE (2019), el facilitador puede adaptar el tiempo de ejecución, siguiendo los recursos disponibles y las necesidades del grupo y las realidades individuales locales. En cinco países, las sesiones se realizaron en una horquilla de 15 a 25 horas. Las sesiones se pueden organizar durante un período de una o varias semanas, aunque se recomienda no dejar pasar demasiado tiempo entre dos sesiones y tratar de mantener una estructura regular en la medida de lo posible. Cada país socio tenía la posibilidad de adoptar la duración del proceso de ejecución dependiendo de las características y las necesidades particulares del grupo y del país.

3. ArcGIS Online es una plataforma GIS y de elaboración de mapas, que funciona en la nube, desarrollada por la compañía internacional Esri (Environmental Systems Research Institute) y que ofrece un completo paquete de herramientas profesionales para recopilar, visualizar, analizar, editar, gestionar y compartir datos geográficos.

4. Para más información, consulte el documento «MÓDULOS DE APRENDIZAJE» disponible en: <https://www.mystorymap.eu/results>

5. Para más información sobre la estructura de los módulos, consulte MÓDULOS DE APRENDIZAJE; página: 27



2.3 Tamaño del grupo

Durante la fase piloto, el tamaño del grupo en los países socios fue de 15 a 20 participantes. Finalmente, el número total de participantes alcanzados en los cinco países fue de 75 estudiantes que habían abandonado prematuramente los estudios. La distribución final de participantes entre los países socios ha sido la siguiente: España: 12, Bélgica: 16, Francia: 11, Italia: 21, Austria: 18 participantes. Solo se consideraron participantes aptos aquellos que participaron en más del 50% de todos los programas. Por ese motivo, en algunos países hubo una gran diferencia entre los participantes que comenzaron y los que finalizaron los talleres, lo que se explica en más detalle en los siguientes párrafos.

Debido a la naturaleza delicada y personal del objetivo principal de los talleres, la experiencia se había diseñado originalmente para grupos de trabajo de pequeño tamaño, por lo que se recomienda crear grupos de un máximo de 10 jóvenes. El trabajo en un grupo pequeño aporta las condiciones necesarias para que el taller profundice en sus activos a largo plazo, fomentando una reflexión más profunda, reacciones sobre el propio taller y un aprendizaje autónomo y, al mismo tiempo, asegurando más tiempo para el proceso de inclusión y libre expresión de todos los participantes y el fortalecimiento de la relación de grupo, aumentando el nivel de intimidad, confianza y confidencialidad (MÓDULOS DE APRENDIZAJE, 2019: 19). Durante la fase piloto, la mayoría de los socios no tenían la posibilidad de trabajar en grupos más pequeños como se recomendaba, debido al hecho de que había un tiempo limitado para la ejecución y, en algunos casos, esto se relacionaba con las circunstancias de las organizaciones asociadas que proporcionaban participantes y/o espacio para la ejecución de los talleres.



2.4 Metodología

Para lograr los objetivos de este estudio piloto, los socios desarrollaron una metodología especial para la recopilación de datos. En todos los países se evaluó a los estudiantes y a los facilitador que participaron en los talleres piloto, tanto antes como después de la ejecución del taller. El objetivo era hacerse una idea del estado inicial y luego evaluar el estado final, para evaluar la eficiencia del programa y la calidad de los materiales producidos en las etapas anteriores del proyecto.

2.5 Evaluación de los facilitadores

La evaluación del facilitador consistió en cumplimentar dos cuestionarios, uno antes de que comenzaran los talleres y otro, después (anexo I y II). Los cuestionarios consistían en preguntas relacionadas con la estrategia de presentación del taller y de reclutamiento de participantes, las expectativas relacionadas con la motivación y el compromiso, la calidad de los materiales de preparación, los posibles desafíos, etc.

Una vez se hubieron finalizado los talleres, los facilitadores fueron evaluados por medio de otro cuestionario con una estructura y unos temas similares, pero esta vez con el objetivo de recopilar comentarios y recomendaciones reales para su uso futuro. Los resultados se presentan a continuación, en la sección «Conclusiones:facilitadores».



2.6 Evaluación de los estudiantes

La evaluación de la experiencia de los estudiantes durante los talleres constaba de 2 partes:

- 📍 Autoevaluación
- 📍 Evaluación en grupo durante los talleres

Tanto las actividades de autoevaluación como de evaluación en grupo fueron presentadas durante las sesiones primera y última, con el fin de comparar los resultados.

La autoevaluación representa un elemento muy importante de la estrategia metodológica del taller My Story Map, ya que es la primera y principal herramienta mediante la cual es posible realmente fomentar e iniciar un proceso de aprendizaje basado en el alumno (MÓDULOS DE APRENDIZAJE, 2019:31).

De acuerdo con los MÓDULOS DE APRENDIZAJE (2019: 31), la autoevaluación ha sido específicamente diseñada en torno a las competencias definidas que pueden adquirirse en las cuatro fases diferentes del taller, y su presentación se hizo de la siguiente forma:

- 📍 durante la primera sesión del taller para ser utilizada como una forma de evaluación formativa, de modo que los alumnos puedan disfrutar de un primer momento de reflexión durante el que aumentar su conciencia sobre sí mismos respecto a esas competencias específicas y comenzar a asumir un papel más activo en la evaluación de su propio aprendizaje mediante la determinación de sus objetivos.
- 📍 durante la última sesión del taller, para ser utilizada como un formulario de evaluación sumativa, con el fin de evaluar la repercusión de la experiencia del taller en los participantes, comparándola con los resultados de la primera versión de su autoevaluación. Mediante esta evaluación sumativa, los participantes obtienen una perspectiva y una comprensión más amplias sobre su propio aprendizaje al identificar perspectivas y estrategias futuras.

La evaluación por medio de las actividades del taller se introdujo para recopilar comentarios cualitativos de los participantes durante la primera sesión. Gracias a esta evaluación, los facilitadores obtuvieron una mejor y más profunda comprensión de las expectativas y de la motivación de los participantes, y pudieron adaptar las actividades para satisfacer mejor sus expectativas y necesidades.

Las actividades estaban divididas en dos partes principales:

1. **Durante la primera sesión.** Se presentó la actividad denominada «El cuadrado de expectativas», para descubrir las expectativas, la motivación y los posibles miedos de los participantes, que se recopilaron en un póster común en el aula.*
2. **Después de terminar el taller.** Se presentó la actividad denominada «Recordando el cuadrado de expectativas», para comprobar si se habían cumplido las expectativas de los participantes sobre el proyecto y las actividades. La actividad consistía en volver al póster elaborado en la primera sesión y comprobar si las expectativas, la motivación y los posibles miedos compartidos habían cambiado o no.

Además de eso, se introdujo otra actividad de evaluación llamada «Café del mundo» (anexo III), para crear una atmósfera informal en la que los participantes tuvieran otra oportunidad de reflexionar con todo el grupo sobre lo que habían aprendido durante las sesiones. Durante esta actividad, los participantes hicieron comentarios sobre lo que más les había gustado del curso, sobre cómo se habían sentido en el grupo durante las diferentes actividades realizadas y si recomendarían los talleres a sus amigos, etc. Los resultados de estas actividades se presentan en la sección «Conclusiones: estudiantes». La evaluación es una parte clave del proceso de aprendizaje, que proporciona comentarios valiosos sobre las actividades de aprendizaje. Para Weis (2001), la evaluación de un proyecto educativo consiste en medir los efectos de un programa en comparación con los objetivos que se pretendían alcanzar, con el fin de contribuir a la toma de decisiones sobre el programa y mejorar su ejecución futura. Por ese motivo, esta evaluación se considera uno de los elementos más importantes de este proyecto y contribuirá a la sostenibilidad del proyecto.

2.7 Muestra

Se celebraron talleres piloto en los cinco países socios. El número total de estudiantes que habían abandonado prematuramente los estudios y que participaron en los talleres fue de 75 y el número de facilitadores que participaron fue de 8 en total.

PERFIL DE LOS PARTICIPANTES (estudiantes)	
Edad	Entre los 14 y 21 años
Sexo	Hombres: 31 Mujeres: 44
Nacionalidades	España, Marruecos, República Dominicana, Rumanía, Ecuador, Nicaragua, Albania, Colombia, Austria, Hungría, Cabo Verde, Bosnia, Chechenia, Italia, Bangladés, Bélgica, Francia
Estatus social	Nivel económico bajo (5/5)
Antecedentes sociales	Los facilitadores informaron de que los participantes tenían diferentes antecedentes culturales, tradiciones, hábitos, idioma, etc. La situación personal y familiar también era diversa. Algunos de ellos viven con su familia, otros con hermanos u otros familiares, algunos de ellos solos. También se informó de casos de madres jóvenes, de participantes tutelados por la Administración Regional y de inmigrantes jóvenes. Los antecedentes de migración familiar habían dado lugar en su mayoría a los problemas educativos, a las dificultades con el idioma y a la adaptación a diferentes contextos sociales y culturales. Todos estos factores variaban de unos participantes a otros, y también repercutieron sobre la dinámica y el ambiente durante los talleres.
Antecedentes educativos	Respecto a la educación de los participantes, los facilitadores informaron de los siguientes niveles: estudiantes de grado, educación secundaria obligatoria, educación primaria o secundaria como máximo nivel educativo. En general, la gran mayoría tenía un historial académico de fracaso escolar por numerosas razones: migración, adaptación al sistema reglado, falta de motivación, problemas de aprendizaje y dificultades con el idioma. Algunos participantes tenían una situación familiar y/o social muy difícil, lo que había tenido una profunda influencia en su trayectoria educativa. Para muchos de ellos la educación tenía connotaciones negativas, aparte de la situación juvenil problemática descrita.

TABLA 1. – Descripción del perfil de los participantes (estudiantes)



2.8 Premisas principales

De acuerdo con un cuestionario cumplimentado por los facilitadores antes de la ejecución del taller piloto, se determinaron premisas clave e hipótesis sobre sus características. Las más importantes estaban relacionadas con la motivación, los resultados de aprendizaje y los desafíos a los que los facilitadores esperaban enfrentarse.

Principales premisas:

- 📍 **Motivación:** antes de que comenzaran los talleres, se percibía la motivación de los participantes a un nivel medio. Todos los facilitadores estuvieron de acuerdo en que la motivación es uno de los factores más importantes en esta actividad, por lo que esto debe tenerse en cuenta, tanto cuando se trata de presentar la idea por primera vez, como para trabajar en su motivación en los talleres.
- 📍 **Resultados:** se esperaba que las áreas más importantes de mejora ocurrieran en el área del desarrollo personal, mejorando la autoconfianza, las habilidades de comunicación, estableciendo nuevas relaciones, despertando interés para continuar la capacitación en el futuro.
- 📍 **Desafíos:** los desafíos que se esperaban estaban relacionados principalmente con aspectos específicos del grupo objetivo en cuanto al interés, la atención y la concentración, el establecimiento de relaciones con los demás y la comprensión de la plataforma ArcGIS.

A continuación se recogen algunos de los testimonios que respaldan esas premisas:

Motivación:

- 📍 «La sensación es que su motivación probablemente aumentará una vez que comiencen a ver en la práctica el potencial de las actividades del taller, que definan sus objetivos de aprendizaje y configuren sus expectativas de una manera más precisa y realista.» (IT)
- 📍 «El gran factor también fue el hecho de que la gran mayoría de los participantes originalmente decidieron venir porque era una actividad recomendada por alguien en quien confiaban.» (AT)
- 📍 «Algunos participantes estuvieron muy contentos de participar en algo diferente a las clases habituales.» (ES)

Resultados más importantes:

- 📍 Espero que se sientan fortalecidos y más seguros sobre lo que quieren hacer con su vida, y mientras tanto, que también hayan aprendido diferentes habilidades. (BE)
- 📍 Para algunos de ellos podría ser la primera vez que alguien dirige su atención de esa manera y la primera vez que se les pide que piensen sobre su futuro y sobre lo que realmente quieren en la vida. (FR)
- 📍 Tendrán la oportunidad de conocer a otras personas e inspirarse en ellas, aprender de ellas y establecer nuevas relaciones que pueden ser significativas (o no) para su futuro. (ES)

Desafíos:

- 📍 «...Este grupo también tiene la tendencia a dejarse llevar por la corriente con mucha facilidad y a mudar su atención y su concentración rápidamente. (...) Además de eso, se percibió como posible desafío el trabajo con un grupo muy diverso en términos de trayectorias, experiencias y edad, ya que esto haría más difícil el diseño de un flujo de actividades que respondiera a todas las diferentes necesidades al mismo tiempo.» (IT)
- 📍 «No estamos seguros de si el taller será percibido como atractivo, si los jóvenes nos aceptarán como facilitadores y participarán activamente...» (AT)
- 📍 «No sabemos si los jóvenes aceptarán hablar sobre sus fracasos personales en sus carreras educativas –y publicar una historia a partir de ello...» (AT)
- 📍 «No estamos seguros de si el taller será percibido como atractivo, si los jóvenes nos aceptarán como facilitadores y participarán activamente...» (AT)
- 📍 «...Lo que más difícil les resultó fue comprender la finalidad de esta actividad y también comprender cómo funciona el software.» (FR)

En el capítulo siguiente, los resultados de los estudiantes y facilitadores se presentan como los resultados principales de esta fase piloto del proyecto.

3. RESULTADOS

Para obtener una visión global y una evaluación del proyecto, tanto los facilitadores como los participantes evaluaron sus experiencias, y se recopilaban sus comentarios para analizarlos. En esta sección, se recopilan valiosos hallazgos para comparar las expectativas iniciales con los resultados finales obtenidos tras la ejecución del proyecto.

La estrategia de evaluación del estudio piloto incluía cuestionarios de evaluación para estudiantes y facilitadores/ facilitadores, que constituyen el principal recurso para este análisis. Se crearon cuestionarios para recopilar datos antes y después de la ejecución del taller piloto, tanto de los estudiantes como de los profesores, lo que ofreció la oportunidad de determinar los problemas más agudos y las posibles áreas de mejora. Los resultados se han recopilado e interpretado en las siguientes secciones con el objetivo de ofrecer los primeros comentarios sobre los talleres piloto de My Story Map.

3.1 Resultados de los participantes

Como se mencionó anteriormente, los estudiantes participaron en dos tipos de evaluación: autoevaluación y evaluación en grupo por medio de actividades. En las siguientes secciones, se reúnen los resultados de ambas evaluaciones y, en función de la información obtenida, se ofrecen algunas conclusiones.

Resultados de la autoevaluación

La TABLA 2. Resultados de la autoevaluación (antes y después de los talleres) - ESTUDIANTES presentan los resultados de la evaluación obtenidos después de la realización de la autoevaluación por los participantes en los dos momentos mencionados: antes y después de la ejecución de los talleres. La autoevaluación se realizó por medio de un cuestionario en línea, que contiene una lista de 10 competencias, que se abordan a través del taller My Story Map. Para asegurar la comprensión correcta de la información demandada, cada competencia se acompaña de una explicación de su significado. Cada participante tuvo que repasar la lista individualmente y tratar de calificarla haciendo clic en el Nivel 1 («Me siento muy poco competente») a 4 («Me siento muy competente»). Esta encuesta se realizó de forma anónima.

Se recogieron los resultados de cinco países y 75 participantes y se presentan en la tabla siguiente, que incluye las 10 áreas de competencia. Se calculó la media de las respuestas en cada área, con el fin de averiguar cuál era el estado inicial y luego medir el progreso después de la ejecución del taller. En la tabla se registran ambas respuestas, antes y después de los talleres. En la tercera columna se comparan los resultados y se calcula la diferencia entre los resultados antes y después, para dejar constancia de la repercusión del proyecto en el nivel de progreso de los participantes.



	ANTES DE LOS TALLERES	DESPUÉS DE LOS TALLERES	DIFERENCIA
Comunicarse con sentido	2.3	2.9	26%
Comunicación digital	2.9	3.1	7%
Creación de contenido digital	2.4	2.8	17%
Conciencia y responsabilidad personal	2.6	3	15%
Flexibilidad y adaptabilidad	2.5	2.8	12%
Aprender a aprender	2.2	2.6	18%
Organizarse de forma efectiva	2.5	2.6	4%
Creatividad y sentido de la iniciativa	2.5	2.8	12%
Resolución de problemas	2.5	2.5	0%
Trabajar con otras personas	2.5	2.9	16%
MEDIA TOTAL	2.5	2.8	12%

TABLA 2. Resultados de la autoevaluación (antes y después de los talleres) - ESTUDIANTES



Antes del taller el nivel de competencia medio percibido era de 2,5. Las calificaciones más altas se dieron en las competencias relacionadas con la comunicación digital (2,9) y la conciencia y responsabilidad personal (2,6). Los resultados más bajos correspondieron a las competencias denominadas «aprender a aprender» (2,2) y «comunicarse con sentido» (2,3).

Después del taller el nivel de competencia percibido promedio fue de 2,8. El nivel de competencia percibido aumentó globalmente en un 12%. El área con un progreso más significativo según la autoevaluación de los estudiantes fue «comunicarse con sentido» (26%). Esta categoría era una de las dos áreas con una percepción más débil antes de los talleres. Los talleres dieron lugar a una percepción considerable de progreso en este dominio, especialmente si tenemos en cuenta que entre los objetivos del presente proyecto el segundo objeto específico era: «Mejorar las competencias digitales y de comunicación entre los participantes, ya que son dos competencias clave fundamentales tanto para los que abandonan los estudios de forma prematura como para aquellos que corren ese riesgo».

Otras áreas con mayor mejora fueron las siguientes: creación de contenido digital (17%) conciencia y responsabilidad personal (15%), aprender a aprender (18%) y trabajar con otras personas (16%). Cada una de estas áreas es esencial para los objetivos del proyecto My Story Map. Por lo tanto, el aumento en la puntuación de la percepción correspondiente puede considerarse una repercusión positiva del proyecto.

Los estudiantes no percibieron un avance apreciable en la competencia del área de «resolución de problemas». Al parecer, se logró poco progreso en las áreas que inicialmente obtuvieron las puntuaciones más altas, a saber: «organizarse de forma efectiva» (4%) y «comunicación digital» (7%).

Conclusiones:

Los resultados indicaron que la autoevaluación por el participante de sus competencias en todas las categorías arrojaba unos valores fundamentalmente medios*, entre 2.2 y 2.9 antes de la ejecución del taller, y entre 2.5 y 3.1 después de la misma. Los resultados de la autoevaluación mostraron que en 9 de 10 áreas de examen se registraron algunos avances positivos. La excepción fue la «resolución de problemas», en la que los participantes no percibieron ninguna mejora. Aunque las diferencias en los resultados antes y después del taller no fueron altas, los resultados obtenidos fueron significativos, ya que los participantes notaron que sus competencias habían aumentado. Además, debe señalarse que los resultados obtenidos se basan en un «taller piloto» celebrado con una duración de 20 a 30 horas. Consideramos que la ejecución de la «metodología de My Story Map durante un período más largo podría tener una repercusión significativamente mayor. En este sentido, el uso de todo un trimestre / semestre escolar o curso escolar podría dar lugar a mejoras significativas en el desarrollo de las competencias de los participantes.

Al interpretar los resultados, es aconsejable considerar antes del taller la dificultad para la mayoría de los participantes que supone comprender el concepto y el significado práctico de las diferentes competencias evaluadas. Esto podría afectar a las puntuaciones otorgadas a cada elemento evaluado. Luego, cuando se les pidió que cumplimentaran la evaluación al final del taller, se volvieron mucho más «conscientes» de sus propios puntos fuertes, por lo que pudieron evaluarse a sí mismos de una manera más «realista» que antes. Ese podría ser uno de los motivos por los que no se han encontrado grandes diferencias en los resultados anteriores y posteriores.

Por último, debe tenerse en cuenta que el proceso de autoevaluación resultó nuevo y difícil para la mayoría de los jóvenes involucrados, ya que no estaban acostumbrados a evaluarse a sí mismos. Según los facilitadores, durante la autoevaluación final, muchos de ellos se dieron cuenta realmente de que se habían evaluado a sí mismos con puntuaciones más altas que las que deberían haberse dado en la primera autoevaluación, ya que ahora eran más conscientes de su significado. Esto quiere decir que el porcentaje de progreso podría haber sido mucho más alto si hubieran podido evaluarse a sí mismos de manera más realista durante la evaluación inicial.



Evaluación en grupo por medio de las actividades del taller

En los cinco países, se introdujeron actividades de evaluación en grupo durante la primera y la última sesión del taller, con el fin de verificar si se habían cumplido las expectativas de los participantes y recopilar comentarios de grupo sobre la satisfacción con las actividades, con los resultados del aprendizaje y consigo mismos como grupo. Se han recopilado los resultados de la evaluación de grupo a través de actividades y han aparecido pocos resultados importantes. Como hallazgo más valioso debe señalarse que los facilitadores informaron en todos los países de que las expectativas de los participantes se habían cumplido en su mayoría. En Italia, por ejemplo, los facilitadores informaron de que «...algunos de los participantes señalaron que les hubría gustado profundizar más en la reflexión y que les resultaba difícil comprender que no todo el grupo compartiera el mismo deseo y no se sintiera totalmente seguro compartiendo cosas con los demás. En general, los resultados de aprendizaje fueron muy positivos». Los resultados siguientes (Conclusiones: facilitadores) explicarán en más profundidad las diferentes dinámicas de grupo y situaciones en cada país socio y presentarán en más profundidad cómo los participantes mostraron diferentes niveles de interés durante la ejecución del taller.

Además: «Algunos de ellos señalaron que sería mejor si hubiera más actividades relacionadas con la “parte digital” y menos dibujo y escritura, pero eso, por supuesto, depende de sus preferencias personales con respecto a la metodología de trabajo». (ES). También se detectaron diferentes estilos de aprendizaje y preferencias en cuanto a la metodología. El desarrollo de la competencia digital está estrechamente relacionado con un desarrollo previo de habilidades de escritura, lo que posibilita la relación entre ideas y fomenta la interacción entre pensamientos y reflexiones personales. Solo cuando se adquiere esta competencia básica de comprensión oral y escrita, debe desarrollarse la competencia digital en profundidad.



3.2 Resultados de los facilitadores

En esta sección se exponen los resultados más importantes de los comentarios de los profesores sobre la ejecución del taller piloto. Se recopilaron comentarios valiosos, que se comparten para que puedan ser de utilidad para futuros usuarios de los materiales de My Story Map.

Las respuestas de los facilitadores se recopilaron y elaboraron en unas pocas secciones para ayudar al lector a seguir y comprender los puntos más importantes del estudio piloto.

- 📍 En la primera sección, se registra información sobre la forma en que los talleres se presentaron a las organizaciones a nivel local. El objetivo era ofrecer algunos posibles enfoques a los futuros usuarios del proyecto.
- 📍 En la segunda sección, se recopilaron comentarios sobre la satisfacción general y la motivación, haciendo hincapié en la importancia de la motivación para el proceso de aprendizaje.
- 📍 En la última sección, se describió la reflexión sobre las herramientas que lo habían hecho posible, así como los consejos útiles para el futuro.

Cómo se presentaron los talleres

Según los informes de los facilitadores, sus talleres fueron presentados en primera instancia a los estudiantes principalmente por personas responsables de las organizaciones, y luego los profesores / tutores / facilitadores dieron más detalles a los participantes individualmente. Cada país tenía un enfoque diferente por lo que respecta a la presentación, ya que estamos hablando de diferentes trayectorias, tipos de organización, relaciones previas con los socios locales y características del grupo diana.

Las experiencias en todos los países demostraron que motivar a los estudiantes que abandonan los estudios a participar en este tipo de talleres y contribuir al mismo puede resultar bastante complicado y requiere mucha implicación debido a las características del grupo objetivo. En España, por ejemplo, después de que el proyecto fuera ideado por los tutores, el facilitador que ejecutó los talleres también visitó la organización para conocer a los posibles participantes, verlos en su vida cotidiana, establecer las primeras conexiones e intentar crear conexiones que contribuyeran a fortalecer la repercusión del proyecto.

Esto también se hizo con el propósito de motivar adicionalmente a algunos de los posibles participantes a participar en el taller. Resultó ser una buena práctica porque más tarde, durante los talleres, algunos participantes explicaron que habían tenido algunas dudas inicialmente, pero después de la visita de los facilitadores habían decidido participar en los talleres. La relación entre los facilitadores y los estudiantes que participaron resulta crucial. Más adelante, se descubrió que los tutores que habían creado (o que aún mantienen) relaciones personales con los estudiantes fueron el factor clave de motivación para el compromiso con el proyecto.

- 📍 *«El vínculo principal ha sido la relación positiva que los profesores tenían con los antiguos alumnos, ya que eso reforzó la confianza de los jóvenes en el proyecto, pues lo percibieron como algo promovido por adultos que se preocupaban por ellos.» (IT).*

Freeman (et al., 2011) confirma que los profesores pueden resultar esenciales para proporcionar un mayor y mejor apoyo emocional a los estudiantes a medida que avanzan en su educación. Todo lo cual lleva a la conclusión de que los profesores son las figuras que pueden tener una mayor repercusión en la participación y la implicación de los estudiantes en este tipo de actividades. La referencia del adulto se convierte en uno de los elementos más importantes que influyen en la repercusión del proyecto.

En todos los países, excepto en Italia, los talleres se incluyeron en la programación ordinaria de la organización, lo que quiere decir que formaban parte de las actividades obligatorias de los participantes, ya que las organizaciones no podían ejecutar actividades que no formaran parte de su programa curricular. En Italia, por el contrario, se propuso la participación como actividad voluntaria. Se consideró que, dada la naturaleza específicamente personal del programa, podía resultar mucho más beneficioso para los jóvenes no sentir la presión de tener que estar allí por nadie más que por sí mismos.



Conclusión

La estrategia de presentación de los talleres depende de las particularidades del grupo diana, de sus antecedentes culturales, sociales y educativos. Además, un factor muy importante es cualquier relación previa establecida con el estudiante, ya que demostró ser un factor de motivación clave para su participación. Si la propuesta se había presentado como parte del programa ordinario, resultó mucho más fácil hacer que los participantes se involucraran y participaran. Al hacerlo de esta manera incluso aquellos que al principio no muestran mucho interés pueden comenzar a sentirse motivados durante el proceso y finalmente terminar implicados y felices de participar. Por otra parte, si la participación es voluntaria, hay más posibilidades de que los jóvenes se sientan más motivados y comprometidos, y que resulte más útil para su crecimiento personal. Por último, todo depende del contexto en el que se realice este tipo de actividad y de si es necesario estimar cuál es la mejor estrategia para su situación. Cada grupo tiene su propia realidad, necesidades y contextos. El respeto de estas variables contribuye significativamente a la repercusión del programa.

El cumplimiento de los objetivos de los talleres

Según los registros de los facilitadores, una vez que comenzaron los talleres, todos los participantes tenían una idea clara sobre las metas y los objetivos del taller.

«En general, la experiencia de los alumnos y los facilitadores fue muy positiva y valorada, por lo que consideramos que los objetivos de este proyecto se han cumplido en un nivel muy satisfactorio». (ES)

El compromiso, por otra parte, depende de los intereses personales y de la motivación de cada participante. Se encontraron algunas diferencias en cuanto a preferencias con respecto a la metodología de trabajo y a los diferentes tipos de actividades: algunos estudiantes prefieren escribir, mientras que otros prefieren dibujar o trabajar en el ordenador. Responde a diferentes estilos de aprendizaje y a las inteligencias múltiples. La reflexión sobre los diferentes estilos de aprendizaje se expone en los párrafos siguientes. El testimonio que resume las experiencias en todos los países es el siguiente:

«En general, aunque todos los entendieron, algunos participantes decididamente aceptaron los objetivos mejor que otros y, por lo tanto, mostraron un mayor nivel de compromiso durante las diferentes actividades del taller» (IT).

Se encontró una actitud muy positiva en Italia, donde algunos participantes mostraron interés por el proyecto en sí y tenían curiosidad por los participantes de otros países que están experimentando el mismo proceso. Este hecho lleva a la hipótesis de que el conocimiento de otros estudiantes y de los países que participan en talleres similares podría ser otro factor de motivación para la implicación de los participantes. Partiendo de esta hipótesis, proponemos que «My Story Wall» se pueda utilizar en el futuro al presentar las actividades de My Story Map y en la sesión de presentación de la propuesta.

En España, los facilitadores informaron de reacciones positivas hacia las actividades, en las que los profesores confirmaron que «de hecho, estaban más comprometidos y más centrados de lo habitual y que la mayoría no perdió el interés hasta el final de los talleres» (ES). Este testimonio muestra que la experiencia de aprendizaje personal también puede ser un factor de compromiso importante. Otra forma de estimular la participación de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje es ayudarse mutuamente y aprender juntos «...el facilitador también pidió a los otros miembros del grupo que contribuyeran a apoyar a los participantes que tenían dificultades para comprender. Esto ayudó a que los participantes se sintieran más responsables y en control del proceso» (IT). Los talleres de My Story Map están diseñados para el aprendizaje entre compañeros y con el objetivo de que cada estudiante se convierta en protagonista del proceso de aprendizaje. Involucrar a los estudiantes tanto como sea posible en cada paso de la ejecución de las actividades del taller contribuye positivamente a la repercusión del proceso de aprendizaje.

Conclusión:

En general, los talleres se percibieron como positivos y la motivación de los participantes se consideró satisfactoria en todos los países. A pesar de eso, la motivación específica del grupo diana puede oscilar diariamente y necesita un refuerzo continuo. Como factor de motivación adicional se encontró que (1) considerar la experiencia de aprendizaje a nivel personal, (2) poner el proyecto en contexto y la existencia de una comunidad más amplia que hace las mismas actividades y (3) el trabajo entre compañeros son factores que pueden estimular el interés y el compromiso de los participantes.

Cómo gestionar el abandono escolar: la motivación como factor clave

La motivación es un factor muy importante de los procesos de aprendizaje. Según Pintrich (2003), el término motivación se deriva del verbo latino *movere*, que significa moverse. En la literatura, existen diferentes teorías motivacionales que intentan responder a las preguntas sobre qué hace que los individuos se muevan (energización) y hacia qué actividades o tareas. Conociendo las particularidades de este grupo diana en concreto, es importante tener en cuenta que pueden necesitar refuerzo de motivación en todas las etapas. En todos los países, los facilitadores informaron de que la motivación era básicamente media. En ese sentido, uno de los principales desafíos a los que se enfrentaron los facilitadores en todos los países fue mantener el compromiso de todos los estudiantes durante la duración de todo el taller. Esta dificultad en cuanto a la motivación fue un factor clave para los beneficiarios del proyecto, que presentan altos niveles de abandono debido a sus dificultades con la perseverancia y el compromiso constante en su propio desarrollo personal y académico.

En todos los países, el número de participantes inicialmente interesados que lo solicitaron fue mucho mayor que el número final que participó en los talleres. Los facilitadores coincidieron principalmente en que «garantizar la participación y el compromiso de este grupo diana concreto había resultado ser extremadamente complicado». En todos los países, el número de participantes varió desde la primera sesión hasta la última. Algunos participantes se perdieron una parte de las sesiones, otros comenzaron pero no lograron terminarlo y otros, que se unieron tarde, solo participaron en las fases posteriores de los talleres. Las razones para no presentarse fueron muy diferentes:

- 📍 «...debido a cambios en sus circunstancias personales en el último minuto» (ES);
- 📍 «...debido a diferentes razones familiares y de salud» (IT);
- 📍 «...mantenían una lucha particular con sus antecedentes y situaciones sociales» (AT).

Esta situación lleva al cambio de dinámica durante las sesiones, ya que el facilitador a veces tiene que ir y venir con las actividades con los estudiantes que se han perdido alguna parte del programa. Por esa razón, se recomienda disponer de más de un facilitador / facilitador durante el desarrollo del taller.

Todo esto lleva a la conclusión de que, por lo que respecta al diseño y la planificación del taller, es muy importante tener en cuenta cuál es la mejor estrategia para su grupo diana específico. Podría ser útil recopilar información básica sobre los participantes antes del comienzo del taller, para organizarla de la mejor manera posible. «La mayoría de los jóvenes con los que hemos contactado provienen de entornos muy difíciles y tienen que lidiar diariamente con diferentes desafíos; por lo tanto, la fórmula de un taller de 20-25 horas para la mayoría de ellos parecía muy exigente» (IT). Debe tenerse en cuenta que este grupo diana normalmente tiene un alto grado de absentismo por numerosas razones. Por lo tanto, la presencia de aquellos que participaron en todas las sesiones debe ser valorada y apreciada, y deben tener algún tipo de reconocimiento por su logro.

Conclusión:

Como se ha mencionado anteriormente, la motivación es uno de los factores clave para la ejecución satisfactoria de los talleres. Por eso, es recomendable recopilar la mayor cantidad de información posible de los participantes antes de comenzar a trabajar con ellos, conocer sus antecedentes y los desafíos diarios a los que se enfrentan. También se recomienda disponer de más facilitadores / facilitadores durante los talleres para tratar de prestar una atención más «personalizada» a cada participante. Una persona difícilmente puede prestar un apoyo personalizado a todos los participantes en un grupo mayor de 5-7 personas. Aparte de eso, es importante tener en cuenta que revivir algunos recuerdos puede causar unos sentimientos y/o unas reacciones intensas, lo que puede afectar a la motivación futura y a la voluntad de participar hasta el final.



Una reflexión sobre las herramientas

(la plataforma ArcGIS y los módulos de aprendizaje)

Después de la primera prueba de MÓDULOS DE APRENDIZAJE (2019) en 5 países, se recabaron comentarios de los facilitadores y los participantes, que aportaron diferentes opiniones sobre las actividades y los MÓDULOS DE APRENDIZAJE.

Se determinó que existe un acuerdo general respecto al punto de que los módulos de aprendizaje resultan útiles para la preparación de los talleres. Ofrece una reflexión resumida sobre los fenómenos del abandono escolar prematuro y una explicación completa del uso de la narración de historias con este grupo objetivo específico.

- «La guía resultó bastante útil para comprender el poder de las historias y cómo contarlas y cómo ayudar a los jóvenes a contar historias» (FR).
- «La guía me vino bien para ponerme en antecedentes; muy elaborada, buena explicación, consejos y trucos muy concretos» (BE).

Su estructura lógica significó que era fácil de seguir, y las actividades, que se pueden adaptar fácilmente a diferentes contextos de aprendizaje, son un punto fuerte de esta guía:

- «Muchas de las actividades se pueden adaptar fácilmente y el ritmo puede variar mucho, pero manteniendo su objetivo original. También permite mucha flexibilidad en términos de personalización, tanto por lo que respecta al plazo de ejecución como al contenido» (IT).
- «Elegimos y usamos lo que parecía más pertinente para esa formación específica con ese grupo en particular. Eso significa que, gracias a la guía, podríamos encontrar grandes actividades que nos ayuden a llevar a la práctica y materializar los mapas de historias» (FR).

Todo esto llevó a la conclusión de que los MÓDULOS DE APRENDIZAJE cumplen su propósito: servir de base para todos los contextos educativos. El objetivo principal de los módulos es precisamente la adaptabilidad y la transferibilidad a diferentes ámbitos de aprendizaje.

Tanto las impresiones de los estudiantes como de los facilitadores relacionadas con el uso de la plataforma ArcGIS fueron variadas. Tal como informaron, la plataforma puede ser una muy buena herramienta para trabajar estos temas, pero aún hay algunos puntos importantes que conviene tener en cuenta. Por ejemplo: «Algunas plantillas son bastante complicadas, por lo que los jóvenes tuvieron dificultades para usarlas. Por esa razón, usamos principalmente plantillas del “diario de mapas” y “cascada”, ya que nos parecieron “las más simples”» (ES). Además, aunque los MÓDULOS DE APRENDIZAJE resultaron muy útiles para la preparación de los profesores, algunos de ellos mencionaron que tenían que dar instrucciones adicionales sobre el trabajo en la plataforma, para que los jóvenes pudieran trabajar de manera más autónoma. Aparte de eso, se debe tener en cuenta el bajo nivel de competencias digitales del grupo diana, por lo que no todos los participantes pudieron gestionar el trabajo por sí mismos. «La actitud de los participantes hacia la plataforma fue bastante variada. Algunos la escogieron con bastante facilidad y fueron muy independientes (...). Otros encontraron algunas dificultades, especialmente en el proceso de inicio de sesión (no usan mucho su dirección de correo electrónico, algunos ni siquiera tenían uno),... (IT).

Aparte de esto, por lo que respecta a las cuentas públicas, se reconoció como desventaja que una vez que se publican las historias, se hacen públicas de inmediato. Por otra parte, si se usa una cuenta de la organización, es posible compartir historias justo dentro de la organización, lo que para algunos participantes podría ser preferible. Se debe tener en cuenta que los jóvenes han de tener cuidado al compartir material «por ejemplo: incluso compartirían temas muy personales que podrían dañarlos después, como fotos y nombres de padres que estuvieron involucrados en un problema legal con ellos, o jóvenes cuya solicitud de asilo aún no ha sido aceptada / organizada o cosas similares» (BE). Por ese motivo, se recomienda que antes de publicar todas las historias, estas sean revisadas por una persona responsable, para evitar posibles problemas.

Metodología

Algunos facilitadores señalaron que, lógicamente, puede existir una gran diferencia entre los estudiantes en cuanto a sus preferencias por las diferentes actividades.

- «En este taller, resultó impresionante ver que los jóvenes preferían medios de comunicación muy diferentes; por ejemplo, algunos podían trabajar bien visualizando cosas en un póster, otros no aceptaron esto bien y prefirieron hablar sobre las cosas usando listas de preguntas, otros tuvieron dificultades con las herramientas digitales, etc.» (AT).
- «...Tenían diferentes preferencias en cuanto a la metodología de trabajo y al tipo de actividades (escritura, dibujo, etc.)...» (ES).

Se han estudiado diferentes estilos de aprendizaje durante mucho tiempo. De acuerdo con Taase et.al. (2015; 1), «los alumnos pueden diferir en su capacidad de entender conceptos y razonamientos para adaptarse de manera efectiva a su entorno y experiencias de aprendizaje». En relación con eso, la teoría de las inteligencias múltiples puede servir como base para las explicaciones sobre este punto. Gardner (1983) sostiene que las personas poseen muchas inteligencias, y que cada individuo tiene su propia combinación particular de diferentes inteligencias (musical-rítmica, visual-espacial, verbal-lingüística, lógica-matemática, corporal-cinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista). En la educación, esto significa que las personas con diferentes inteligencias pueden poseer diferentes estilos de aprendizaje, y por eso es importante proporcionar materiales de instrucción y actividades que coincidan con sus tipos de inteligencia (Gardner, 2000). Esto lleva a la conclusión de que el facilitador debe usar diferentes estrategias docentes para atender a diferentes tipos de inteligencias y para apoyar su aprendizaje, mientras lleva a cabo distintas actividades.

Actividades:

Se hicieron algunas referencias con respecto a la estructura y la realización de las actividades (véase la estructura de los módulos en la página 8). La estructura muestra que las actividades relacionadas con la producción de medios comenzaron más tarde en los talleres. Algunos facilitadores sugirieron introducir actividades del tercer módulo en sesiones anteriores, para que los estudiantes pudieran tener una idea clara de cuál sería el resultado final y cómo se lograría. «También queremos señalar que los estudiantes se preguntaban cómo se relacionaban las actividades de los 3 primeros módulos con la “parte digital” de dos talleres, por lo que tal vez en el futuro sería bueno combinar más actividades de ambas partes para hacerlo más dinámico» (ES). Aparte de eso, una de las sugerencias de los facilitadores fue utilizar diferentes estímulos, espacios, etc., para incluir tantos sentidos como sea posible al ejecutar las actividades: «Creemos que ofrecer una gama más amplia de actividades que impliquen también movimiento y un enfoque más cinestésico podría haber ayudado mejor a los participantes a sentirse más comprometidos (IT). De nuevo, esto puede relacionarse con el concepto de las inteligencias múltiples, que también concuerda con la idea de incluir una mayor variedad de actividades que puedan estimular el proceso de aprendizaje de cada alumno. Además, las publicaciones muestran que el aprendizaje resulta más efectivo cuando participan en él más sentidos: los estudiantes aprenden de forma más efectiva (Baines, 2008).

Evaluación:

En España, los facilitadores consideraron que faltaba algún tipo de actividades de evaluación al final de cada sesión, por lo que proponen agregar una «...breve actividad de evaluación (hoy vi, hoy escuché, hoy aprendí, hoy hice...) al final de cada sesión para estimular la reflexión y la asimilación de los contenidos realizados durante ese día en particular» (ES). Como ya se ha mencionado anteriormente, la evaluación constituye una parte importante del proceso de aprendizaje, por lo que, para evaluar la repercusión de la experiencia del taller sobre los participantes, se propone integrar esta breve actividad, para que los participantes puedan tener una perspectiva y una comprensión más amplias sobre su propio aprendizaje.

Cronología:

Durante la fase piloto, los socios acordaron ejecutar entre 20 y 30 horas de taller con un grupo de 15 participantes, para poder comparar los resultados. El plazo de ejecución dependía también del tamaño del grupo.

En Italia, los talleres se realizaron en unas pocas sesiones y con diferentes números de participantes, lo que permitió aportar conclusiones muy importantes con lo que respecta al plazo de ejecución. Los facilitadores informaron de que cuando las sesiones se organizaron en 6 sesiones (días) de 4 h. cada una «requirió de los participantes un mayor nivel de compromiso, ya que se organizó durante un período de tiempo más largo». Por el contrario, cuando las sesiones duraron menos días (3 días, 7 horas por día), «se simplificaron las cosas desde un punto de vista logístico para que los participantes, a quienes les gustó esto, tuvieran que invertir solo 3 días, pero resultó ser bastante exigente en cuanto a energía y concentración». La conclusión es que antes de celebrar un taller los facilitadores debe tener en cuenta las características del grupo y las limitaciones de tiempo y espacio, a fin de elegir el mejor formato y organizar la sesión adaptada al contexto específico.

3.3 Los resultados más significativos

Los objetivos de aprendizaje y los resultados de los talleres My Story Map se han determinado con el objetivo de desarrollar habilidades (blandas), que son necesarias tanto en el mundo presente como en el futuro. Describen 10 áreas principales (divididas en 50 competencias específicas), que se incluyen en los materiales de aprendizaje que trabajarán durante su experiencia de aprendizaje jóvenes que han abandonado los estudios (MÓDULOS DE APRENDIZAJE, 2019).

Según los testimonios de los facilitadores, las áreas más significativas del desarrollo de competencias y de los resultados logrados por parte de los estudiantes durante la fase piloto fueron las siguientes:

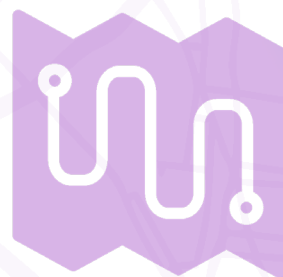
- Reflexión sobre las elecciones pasadas
- Reflexión sobre las metas personales
- Reflexión sobre el futuro
- Oratoria
- Expresión de la propia opinión
- Conciencia de uno mismo y confianza en uno mismo
- Empatía
- Conocimientos sobre protección de datos y cuestiones relacionadas con los derechos de autor
- Habilidades sobre la plataforma ArcGIS

Si llevamos esto al contexto de las áreas de competencias establecidas en los MÓDULOS DE APRENDIZAJE, lo que se concluyó fue que durante 20-30 horas de talleres en 5 países, las áreas de desarrollo de competencias más intensivas fueron las siguientes:

- COMUNICARSE CON SENTIDO
- CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL
- CONCIENCIA Y RESPONSABILIDAD PERSONAL
- APRENDER A APRENDER

CONCIENCIA Y RESPONSABILIDAD PERSONAL

«El proceso de análisis de la propia experiencia de abandono escolar se ve constantemente influido por la conciencia que uno tiene de su propia situación, de lo que sucedió, de las elecciones que hizo, del tipo de influencia que otros tuvieron sobre él y del hecho de sentirse lo suficientemente preparado y fuerte como para asumir la responsabilidad de las propias acciones. Este es un punto crucial y uno de los elementos clave del empoderamiento, porque, mientras uno se vea a sí mismo como la víctima de los acontecimientos, como alguien en cuyos sueños, satisfacción, aspiraciones y planes siempre interfiere algo, no se producirá ningún desarrollo, no habrá ningún crecimiento y uno simplemente se sentirá atrapado, incapaz de avanzar, una víctima.» (MÓDULOS DE APRENDIZAJE, 2019: 25)



Testimonios:

- Reflexión sobre su propia vida: algunos participantes quedaron muy impresionados y asombrados por haber podido hacer nuevos descubrimientos al respecto durante las actividades de reflexión llevadas a cabo en el taller. (AT)
- Algunos realmente se sintieron fortalecidos y más seguros acerca de lo que quieren hacer con su vida. (BE)
- Aumentar el sentido de responsabilidad propia: todos son responsables de su propia vida. (AT)
- Parece que ninguno de los participantes había pensado de una forma realmente activa sobre su pasado, su presente y especialmente sus metas de futuro (...) el momento en que lograron definir sus metas futuras es uno de los resultados más importantes de estos talleres porque ninguno de ellos lo había hecho antes. (ES)
- Además, nos dimos cuenta de que no sabían cómo establecer metas; en otras palabras: en primer lugar estaban pensando en «metas a largo plazo», como casarse o tener una familia, pero no sobre el «futuro cercano» y cómo lograrlo realmente. (ES)
- También desarrollaron la capacidad de ver el propio pensamiento futuro a partir de pequeños objetivos a corto plazo, determinando un objetivo principal y calculando los diferentes pasos que pueden llevarnos a su logro. Esto también se tradujo en el desarrollo y la mejora de sus habilidades de organización, con lo que se hicieron más capaces de estructurar su trabajo y de resumir sus pensamientos e ideas. (IT)
- Experimentar interés, aprecio y comprensión por su situación, así como una gestión con confianza de las historias personales (AT)
- Los estudiantes señalaron que aprendieron a presentar sus ideas, compartir opiniones, hablar en público y resumir sus pensamientos. (ES)
- Los participantes tuvieron la oportunidad de practicar hablar sobre sí mismos, abrirse y establecer conexiones entre diferentes acontecimientos y elementos de sus vidas. La reflexión personal para la mayoría de ellos es un proceso que les resulta muy lejano y no están muy dispuestos a participar en él. Especialmente la reflexión sobre sus puntos fuertes –analizar sus talentos, sus cualidades y recursos– es algo que se percibe como extremadamente difícil, pero una vez logran investigarlo, redescubren una sensación de valoración de sí mismos, que constituye un hito tremendamente importante en términos de desarrollo personal. (IT)

Se encontraron actitudes importantes en Italia y España, donde los facilitadores detectaron en algunos estudiantes una falta de conciencia sobre el desarrollo de sus propias habilidades:

- Los facilitadores también notaron que no fueron conscientes de una gran parte del aprendizaje que se produjo durante los talleres, como escuchar activamente, debatir, tener una opinión personal, hacer uso de su creatividad, ser libres de crear y diseñar cosas como quieran o como les guste, establecer objetivos, contar la historia, etc. (ES)
- La mayoría de los participantes no parecían ser muy conscientes del hecho de que muchas de las cosas que enumeraron como resultados de aprendizaje podrían ser fácilmente transferibles a sus vidas en el futuro. De alguna manera, la sensación es que para muchos de ellos el concepto de «aprendizaje» todavía está muy relacionado con las nociones teóricas y las habilidades prácticas, y les resulta difícil verlo desde una perspectiva diferente. (IT)

Esto lleva a preguntarse cuántos alumnos hoy en día no comprenden la idea del aprendizaje, y la razón de ello es el sistema educativo, que está orientado principalmente a fomentar el aprendizaje orientado a la evaluación.

COMUNICARSE CON SENTIDO

Es una de las principales competencias que se desarrolla a lo largo de las diferentes fases de esta experiencia y se aborda desde diferentes perspectivas. Cuando las personas escuchan la palabra «narración de historias», es bastante común pensar en el arte y el proceso de contar un relato, ya que forma una parte muy explícita de ello, tan explícita que forma parte del propio término. Las personas generalmente buscan con interés oportunidades para aprender, ampliar y mejorar sus habilidades y destrezas personales de la «narración». Lo que a menudo se olvida es que la comunicación es una competencia que se compone tanto del acto de la narración como del acto de la escucha. Durante el taller, los participantes aprenden a desarrollar ambos aspectos. La comunicación se ve aquí como una práctica integrada de narración y escucha con sentido (MÓDULOS DE APRENDIZAJE, 2019: 22).

Testimonios:

- Mejorar las competencias de comunicación: intentar expresar pensamientos y sentimientos de los que al menos algunos de los participantes no estaban acostumbrados a hablar y para los que no eran capaces de encontrar palabras u otro tipo de descripciones (por ejemplo: imágenes, símbolos, etc.) (AT)
- Los resultados de aprendizaje más significativos se lograron decididamente en las áreas de comunicación y conciencia de uno mismo. (IT)
- También pudieron estructurar sus historias en orden cronológico. Esto no estaba garantizado al comienzo del taller. (FR)
- Los estudiantes señalaron que habían aprendido a presentar sus ideas, compartir opiniones, hablar en público y resumir sus pensamientos. (ES)
- Escuchar y aprender unos de otros también fue uno de los principales resultados de aprendizaje del taller. (IT)

Esta experiencia nos lleva a la conclusión de que el área de la comunicación fue una de las áreas en las que más se progresó por medio de las técnicas de la narración. Como se mencionó anteriormente, la comunicación no significa solo hablar, sino también escuchar, y esa fue una de las competencias más importantes en la realización del taller piloto.

TRABAJAR CON OTRAS PERSONAS

Toda la experiencia del taller My Story Map trata sobre cómo involucrar a los participantes en un proceso en el que se compartan unas historias, que, de alguna manera, están todas conectadas, ya que todos los participantes han abandonado los estudios de forma prematura y, aunque sus historias son todas diferentes, todas tienen en común el hecho de ser historias de abandono. La educación de los participantes sobre esta actitud de cooperación y de servicio al grupo tiene como objetivo que descubran que pueden apoyarse mutuamente en su aprendizaje y en su crecimiento, para que con el tiempo lleguen a ser un punto de referencia los unos para los otros, como en el caso de la creación de los mapas digitales de historias, en los que los participantes participan de acuerdo con un sistema de apoyo entre compañeros, de monitorización, de opiniones sobre el trabajo de los demás y de revisión del trabajo de los demás. (MÓDULOS DE APRENDIZAJE, 2019: 29).

Testimonios:

- Probar, ser valiente y abrirse a los demás (AT)
- Escuchar y aprender unos de otros también fue uno de los principales resultados de aprendizaje del taller. En la mayoría de los casos, los participantes estaban realmente interesados por escuchar las historias de los demás y apoyarlos y estar atentos. (IT)
- Conocer a otras personas en situaciones y con antecedentes similares: algunos de los participantes estaban muy interesados en las historias de los demás, parecía ayudarles a sentir que otras personas tampoco lo tenían fácil. (BE)

Muchas de las actividades de My Story Map fueron diseñadas para ejecutarse con grupos más pequeños, con el fin de lograr también competencias sociales que no pueden desarrollarse a través del trabajo individual. Por esa razón, el papel del facilitador consiste en crear el ambiente y establecer las condiciones para que los participantes se sientan cómodos al compartir sus experiencias con el grupo, una vez que hayan completado las tareas individualmente. Escuchar es una parte importante del proceso de aprendizaje y la acción clave del aprendizaje entre compañeros, que es el objetivo del proyecto My Story Map.



CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

Dentro del contexto del taller My Story Map, la competencia de la creación de contenido digital está estrictamente vinculada a la idea de la expresión y, más específicamente, de la autoexpresión, es decir: cómo se utilizan las tecnologías digitales y los medios de comunicación para expresar los propios pensamientos y emociones. Una vez más, esta competencia tiene que ver con la comunicación, aunque en el taller se hace hincapié principalmente en las habilidades técnicas y prácticas relacionadas con distintos medios ampliamente conocidos, como la fotografía, el vídeo, la grabación de audio, la música y el uso del sonido y la escritura a través de plataformas como blogs u otras páginas web (MÓDULOS DE APRENDIZAJE, 2019: 24).

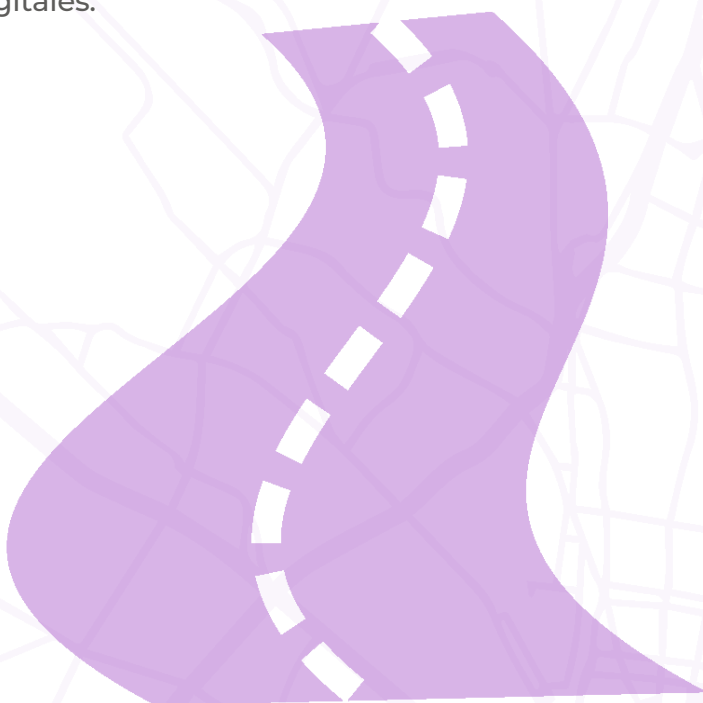
Getuigenissen:

- 📍 Algunos también disfrutaron trabajando con los mapas de historias y/o aprendiendo con el ordenador. (BE)
- 📍 Obtener información sobre cómo gestionar la protección de datos y las cuestiones de los derechos de autor (AT)
- 📍 Aprender a usar software como ArcGIS ... (FR)

Los jóvenes de hoy en día tienden a sentirse atraídos por los ordenadores y los dispositivos digitales, y por eso su motivación fue mayor a la hora de crear el contenido digital de los talleres de MSM. Esto debería usarse para estimular el desarrollo de las competencias digitales.

Conclusión:

Desde el punto de vista de los facilitadores, 20 - 30 horas de talleres con este grupo objetivo específico no fueron realmente suficientes para desarrollar todas las competencias que se habían planteado en la planificación, por la sencilla razón de que necesitan más tiempo para aceptar y aprender el método de trabajo, y especialmente la participación activa en todas las actividades, a las que no están acostumbrados. Por otra parte, quedó claro que se habían adquirido todas las competencias al menos parcialmente: unas, más, y otras, menos. Los participantes informaron de que no estaban realmente acostumbrados a «hablar en público» o a compartir sus opiniones con los demás, o que piensan activamente en su vida y planes de futuro (ES). Aprender más sobre uno mismo siempre es beneficioso y, lo más importante, es un proceso que requiere tiempo para ver la repercusión que ha tenido sobre la persona. Esta fue también una de las razones por las que animamos a la mayor cantidad posible de participantes a participar en el proceso, incluso si ya sabían que no querían o no se sentían preparados para compartir los resultados con los demás. El propio hecho de que se llevara a cabo el proceso ya supone un importante resultado de aprendizaje para el participante.



4. CONCLUSIONES

4.1 Desafíos

El objetivo principal de la fase piloto fue probar los materiales producidos durante las fases anteriores del proyecto (módulos de aprendizaje) en combinación con la plataforma ArcGIS y elaborar una serie de recomendaciones para los futuros usuarios de esos materiales.

Para facilitar la comprensión de los desafíos identificados por los facilitadores y proporcionar algunas pautas que podrían ser útiles para futuros usuarios, los desafíos reportados se han dividido en dos categorías:

- Aspectos a tener en cuenta antes del inicio del taller.
- Aspectos a tener en cuenta durante la implementación del taller.

Lo que conviene tener en mente antes del comienzo del taller

1) Espacio

El espacio en el que tiene lugar el taller debe permitir a los participantes sentirse cómodos para expresarse, expresar sus pensamientos y sentimientos, y debe proporcionar un marco claro y, al mismo tiempo, flexible que pueda adaptarse para satisfacer las posibles necesidades, los cambios y los desafíos que puedan surgir durante el proceso, y debe contribuir a fomentar y mejorar esa seguridad (MÓDULOS DE APRENDIZAJE, 2019: 19) ...En Italia, descubrieron que elegir su antiguo colegio como sede no era una buena opción. «...en general, llevar a las personas que habían abandonado los estudios a su antiguo colegio o a unas instalaciones escolares no contribuyó exactamente a la idea de crear un ambiente seguro y neutro para la celebración del taller». Es muy importante crear un ambiente seguro, en el que los estudiantes puedan ser creativos, sentirse libres para expresarse, usar el espacio para moverse, para crear. La gestión del aula es un tema importante que se ha debatido en diferentes contextos de aprendizaje, pero siempre partiendo de la premisa de que un entorno positivo mejora el crecimiento cognitivo, personal y social de los estudiantes, y contribuye a desarrollar especialmente la motivación, el autocontrol y la comprensión, la evaluación y la gestión de uno mismo (Hue & Li, 2008).

Además, el taller My Story Map tiene como objetivo garantizar un entorno seguro y de confianza, donde se demuestren actitudes no violentas y no competitivas, donde nadie sea juzgado o se sienta juzgado y donde se invite a todos los participantes, independientemente de su papel, a ser abiertos y conscientes de la propia identidad, sin albergar sentimientos de culpa y/o de miedo (MÓDULOS DE APRENDIZAJE, 2019:21).

2) Conexión a Internet

En Francia, los facilitadores tenían problemas técnicos, ya que la plataforma ArcGIS requiere una buena conexión a Internet. Esto puede provocar problemas en la realización de las actividades del tercer módulo. «La conexión a Internet no era muy buena, por lo que el software resultaba muy lento. Necesitamos tener suficientes ordenadores y buenos, así como una buena conexión a Internet para poder hacer el taller. Esto no es tan fácil de garantizar en el trabajo con jóvenes ni en el colegio, donde nuestro material a menudo está anticuado» (FR). La conclusión fue que otro aspecto importante de la preparación es el equipo de TI y una conexión a Internet sólida y fiable. También es necesario asegurarse de que los ordenadores funcionen bien y de que la conexión en línea sea satisfactoria, especialmente si hay un tiempo limitado para trabajar con los estudiantes en la plataforma.

3) Idioma y comprensión

Teniendo en cuenta que los facilitadores van a trabajar con un grupo de participantes que no conocen, es muy importante recopilar toda la información posible sobre ellos antes de comenzar. Puede haber diferentes factores limitadores, que pueden influir en la dinámica de trabajo, como por ejemplo la barrera del idioma o la falta de competencias de TI. «...una de las participantes era una niña de Bangladés, que no hablaba italiano y necesitaba un apoyo constante con la traducción al inglés, y no le resultó fácil interactuar con el resto del grupo durante las actividades» (IT). Esto puede ser un problema que impida la realización del taller previsto, y también debe tenerse en cuenta el número de facilitadores/ facilitadores durante los talleres, como se explica en el siguiente punto.



4) Número de facilitadores

Por ejemplo, para grupos de más de 10 participantes, recomendamos disponer de al menos 2 facilitadores, «...es importante tanto para la diversidad como para el apoyo a nivel personal y técnico» (IT). Por ese motivo, otra estimación importante es el número de facilitadores requeridos, que puede estar relacionado con el tamaño del grupo, por un lado, y con las necesidades específicas de los participantes, por el otro. La personalización de la formación es una cuestión central a tener en cuenta en la preparación del taller.

5) Conocer a los participantes antes del comienzo del taller

Como se ha mencionado anteriormente, un factor importante a la hora de conectar con los participantes durante el taller fue establecer una conexión previa. De esta forma, desde el principio existe una especie de «confianza» entre el facilitador y el participante, que puede contribuir a la calidad de la ejecución del taller y facilitar las relaciones y el ambiente en el grupo.

Lo que conviene tener en mente durante la ejecución del taller

1) Asistencia

Como se ha mencionado anteriormente, este grupo objetivo puede mostrar falta de motivación, pero además, debido a las circunstancias de sus vidas, no les resulta fácil seguir adelante. A veces, los factores pueden ser externos, como, por ejemplo, si están buscando trabajo, tienen niños pequeños o familiares que atender, problemas de enfermedades, etc.

«La mayoría de los jóvenes con los que se contactó provienen de entornos muy difíciles y tienen que lidiar diariamente con diversos desafíos» (TI). Esta se puede considerar el área con menos posibilidades de verse influida, pero, aun así, se puede estimular la motivación interna mediante la creación de una conexión personal entre profesor y alumno.

2) Foco de interés, motivación y reflexión sobre sí mismos

Como se ha mencionado anteriormente, la motivación es uno de los factores clave en el éxito de los talleres de My Story Map. Esto es algo que los facilitadores sufrieron en la fase piloto: «El desafío principal que presentó el grupo finalmente fue mantener la atención y la motivación de los participantes durante todas las actividades» (ES). Por ese motivo, una vez que los participantes comienzan el taller, es muy importante sentir sus necesidades, a fin de mantener su interés para que no abandonen. Además de eso, el tamaño del grupo en este caso puede ser un factor importante «...debido al pequeño número de participantes, a veces no ha sido fácil mantener a los jóvenes centrados, ya que el proceso terminó girando principalmente en torno a tareas / trabajos individuales, y en ocasiones se pareció más a una experiencia de preparación personal. Para los jóvenes que no están acostumbrados a hablar de sí mismos y a profundizar en la reflexión, todas esas horas en las que el taller se centró exclusivamente en ellos se les hicieron pesadas en algunos momentos» (IT). En Austria, se enfrentaron a un desafío similar, ya que, debido a la falta de interés de algunos participantes, se modificó la dinámica de todo el grupo: «La división del grupo entre aquellos que querían participar activamente y un grupo de cuatro o cinco personas, junto con algunos jóvenes que los seguían y que expresaban desinterés de una manera más o menos continuada, de manera que, cuanto más se alargaba el taller, ellos se volvían más y más molestos (por ruidosos). Tampoco resultó fácil profundizar en tanto detalle por lo que respecta a la reflexión sobre sí mismos y a la presentación de experiencias personales» (AT).

Además, la edad también puede ser un factor determinante en este contexto, ya que los participantes se encuentran en diferentes etapas de la vida y por ello se enfrentan a un tipo diferente de desafíos. También tienen una forma diferente de ver algunos temas por sus niveles de madurez, conciencia y compromiso con el proceso.



El ejemplo de Italia muestra exactamente que este tipo de problema puede crear tensiones y repercutir sobre los resultados de cada uno de los participantes: «...que tuvieron dificultades para continuar y mantenerse centrados y que hicieron el mínimo durante las actividades, sin comprometerse realmente con el proceso, y cuyas interacciones entre ellos se hicieron cada vez más escandalosas. Esto generó cierta tensión entre ellos y el resto del grupo...». Este tema está estrictamente relacionado con el próximo desafío: la falta de confianza.

3) Falta de confianza

Si los participantes no se sienten cómodos con el espacio, las personas y los facilitadores, se pueden perder algunos objetivos importantes de estas actividades. Si los participantes no se sienten seguros y no quieren compartir su experiencia personal con los demás, el taller tendrá una repercusión limitada. «La reticencia de los jóvenes a compartir sus historias y la fuerte oposición que algunos de ellos muestran a compartirlas, incluso con los otros miembros de los grupos» (FR). Sucedió en Italia: «El resultado fue que se perdió parte del potencial para compartir dentro del grupo, ya que algunas personas no se sentían lo suficientemente seguras como para compartir sus historias y experiencias en el grupo». Esto también puede estar relacionado con el tamaño del grupo, y por eso el taller My Story Map recomienda trabajar en grupos pequeños. El grupo pequeño establece las condiciones para que el taller profundice en su activo a largo plazo, fomentando una mayor reflexión, más opiniones sobre el trabajo de los demás y más aprendizaje autodirigido y, al mismo tiempo, asegurando más tiempo para el proceso de inclusión y libre expresión de todos los participantes. (MÓDULOS DE APRENDIZAJE, 2019: 19).



4.2 Recomendaciones

Como resultado de la prueba piloto de la experiencia del taller, todos los participantes produjeron su mapa digital de la historia de su experiencia personal. Esas historias digitales producidas forman parte de una campaña en línea, con una galería que puede verse en una exhibición en línea (StoryWall); de esta manera, están disponibles para que todo el mundo pueda leer, escuchar e inspirarse en sus historias. Así es como los mapas digitales de historias, además de una herramienta de reflexión sobre uno mismo y de compensación para los jóvenes involucrados en esta vía de auto-descubrimiento, empoderamiento y expresión, se convirtieron en un puente, que conecta su pasado con su posible futuro. (MÓDULOS DE APRENDIZAJE, 2019:96).

Como **resultados de aprendizaje** más valiosos y significativos se seleccionaron la reflexión estimulante sobre las elecciones pasadas hechas a lo largo de la vida y sus consecuencias, la reflexión sobre el futuro y la fijación de metas, las habilidades de oratoria y escucha, la empatía, la mejora de la conciencia de uno mismo y de la confianza en uno mismo y las habilidades digitales.

Este análisis no permite extraer conclusiones sólidas sobre la efectividad de los talleres en los participantes, ya que la muestra es limitada, pero, aun así, las experiencias de cinco países diferentes (cultura, antecedentes, perfil de los participantes) son valiosas y deberían ser tomadas en consideración por los futuros usuarios de la metodología y actividades de My Story Map. Este análisis recopila experiencias y recomendaciones que pueden servir como punto de partida para aquellos que decidan utilizar los materiales de My Story Map.

Después de analizar los puntos fuertes y débiles de esta fase piloto, y a pesar de la diversidad de los entornos donde se aplicó, los recursos de My Story Map presentan un enfoque metodológico y pedagógico potencialmente útil y atractivo que favorece el desarrollo personal y académico. Contribuye favorablemente a la prevención del abandono escolar prematuro, pero no puede considerarse como una solución para ello. Por lo tanto, su uso puede recomendarse en diferentes entornos de aprendizaje, y puede usarse como una herramienta complementaria válida para otras técnicas y metodologías similares.



REFERENCIAS

-  Baines, L. (2008). A teacher's guide to multisensory learning: Improving literacy by engaging the senses. ASCD.
-  Freeman, J.G., King, M., Pickett, W., Craig, W., Elgar, F., Janssen, I. & Klinger, D. (2011) The health of Canada's young people: A mental health focus (Ottawa, ON, Public Health Agency of Canada). <https://www.jcsh-cces.ca/upload/hbsc-mental-mentale-eng.pdf>
-  Gardner, H. (1983). Frames of mind. New York: Basic Books
-  Gardner, H. (2000). Intelligence reframed: Multiple intelligences for 21st century. New York: Basic Books.
-  Hue, M. T., & Li, W. S. (2008). Classroom management: Creating a positive learning environment (Vol. 1). Hong Kong University Press.
-  LEARNING MODULES (2019): O2: Learning Module "How To Tell A (Life) Story" O3: Learning Module "Media Production Skills" : <https://www.mystorymap.eu/results>
-  Pintrich, P. R. (2003). A motivational science perspective on the role of student motivation in learning and teaching contexts. Journal of educational Psychology, 95(4), 667. <http://funab.se.df.gov.br/wp-content/uploads/2018/11/Pintrich-2003.-A-Motivational-Science-Perspective-on-the-Role-os-Student-Motivation-in-Learning-and-Teaching-Contexts.pdf>
-  Taase, Y., Satariyan, A., Reynolds, B., Salimi, H., & Mohseni, A. (2015). An investigation into the relationship between EFL teachers' and students' multiple intelligences and teaching styles. Journal of Language and Translation, 5(1), 1-16. http://www.iauournals.ir/article_518702_18e6202f48fd55c8e66422c7da7d8b24.pdf
-  Weiss, Carol. H. (2001) Investigación evaluativa. Métodos para determinar la eficiencia de los programas en acción. México: Trillas <https://www.redalyc.org/pdf/737/73712297002.pdf>



ANEXO I: CUESTIONARIO PARA FACILITADORES ANTES DEL TALLER

1) INFORMACIÓN GENERAL SOBRE EL FACILITADOR	
País, ciudad	
Sexo (H/M)	
Edad	
Profesión	
¿Experiencia laboral previa con el grupo objetivo? (sí/no)	

2) INFORMACIÓN GENERAL SOBRE EL GRUPO	
Número de participantes	
Sexo: H/M/Ambos	
Edad	
Nivel educativo	
Nacionalidades	



ANTES
1. ¿Cómo introdujo / presentó / promovió el taller en el centro de juventud / centro de formación? (¿Quién? ¿Qué tipo de material? Individualmente / en grupo...).
2. Describa su grupo objetivo. ¿Cuáles son las características de los participantes (edad, antecedentes educativos...?)
3. ¿Se propuso como actividad obligatoria o voluntaria?
4. ¿En qué medida le resultó útil la guía / la descripción de los MÓDULOS DE APRENDIZAJE para su preparación personal de los talleres? ¿Qué le pareció especialmente interesante? ¿Faltaba algo?



5. ¿Cuáles cree que serán los posibles desafíos que presentará el grupo en estos momentos?

6. ¿Cómo ve la motivación de los participantes? ¿Describiría su motivación como baja, media o alta?

7. ¿Cuáles cree que serán los resultados de aprendizaje más significativos para los participantes de este taller en general?

8. ¿Cómo cree que las actividades contribuirán a su interés y a sus competencias para el futuro?

ANEXO II: CUESTIONARIO PARA LOS FACILITADORES DESPUÉS DE LOS TALLERES

DESPUÉS					
Puntúe de 1 a 5 su satisfacción con los siguientes aspectos de la ejecución del taller:					
a)	El grupo en general	1	2	3	4 5
b)	Los materiales / recursos (la guía) de preparación	1	2	3	4 5
c)	Las condiciones de trabajo (espacio, equipo,...)	1	2	3	4 5
d)	El apoyo de la organización socia	1	2	3	4 5
Además, por favor, conteste las siguientes preguntas:					
1. ¿Le pareció que algunos de los participantes habían sido engañados respecto al objetivo general de nuestro taller?					
2. Describa cómo reaccionó el grupo a las actividades en general. Describa en general su comunicación con los participantes. ¿Cómo se comunicó con ellos? ¿Tuvo algún problema?					
3. ¿Hubo algún participante que dejó de participar? En caso afirmativo, ¿en qué fase del taller y por qué?					

4. ¿Cómo se presentó finalmente el contenido de los talleres? ¿Siguió la propuesta inicial? ¿Hubo algún cambio? (En caso de adaptación de las actividades, describa cómo las ha adaptado. En caso de otras actividades que las propuestas, descríbalas en detalle.)

5. ¿Cuáles fueron los principales desafíos a los que se enfrentó? Descríbalos.

6. ¿Cómo vio la motivación de los participantes? ¿Era su motivación baja, media o alta?

7. ¿Cuáles fueron, desde su punto de vista, los resultados de aprendizaje más significativos tras la realización del taller?



8. Por favor, comente brevemente los resultados del grupo de discusión celebrado con los participantes antes y después.

¿En qué medida se han cumplido sus expectativas?

9. ¿Cree usted que verdaderamente serán capaces de utilizar en el futuro algunas de las competencias adquiridas durante el taller?





