

PAST-TIMES



Módulo 6 – Creación de contenido y auto-aprendizaje

Módulo 6 – Creación de contenido y auto-aprendizaje

Unidad 2 : Aprendizaje y beneficio

Insignias virtuales de BADU



Insignias virtuales para la validación del trabajo juvenil



BADU

¿POR QUÉ INSIGNIAS VIRTUALES?

- El reconocimiento del trabajo juvenil y el aprendizaje / educación no formal ha estado regularmente en la agenda del trabajo juvenil europeo, siendo una de las principales prioridades de la Estrategia Juvenil de la UE
- El Portafolio europeo para líderes y trabajadores juveniles (2006, revisado en 2014) y el Youthpass se han desarrollado para fomentar el reconocimiento formal.
- Las insignias virtuales innovan el reconocimiento, la validación y los procesos de comunicación para las competencias clave adquiridas en diferentes contextos.

¿QUÉ ES UNA INSIGNIA VIRTUAL?



- Una representación digital en forma de icono o medalla emitida para demostrar la competencia y / o logro de una persona.

- La competencia es la "capacidad de hacer algo con éxito o de manera eficiente". El término a menudo se usa indistintamente con el término "habilidad", aunque no son lo mismo. Dos elementos diferencian la competencia de la habilidad y hacen que la competencia sea más que habilidad. Cuando una persona es competente, puede aplicar lo que sabe para hacer una tarea específica o resolver un problema y puede transferir esta habilidad a diferentes situaciones.



Knowledge: This dimension refers to all the themes and issues you know or need to know about to do your work. This is the 'cognitive' dimension of competence. It is commonly associated with the 'head'.

- Conocimiento: esta dimensión se refiere a todos los temas y asuntos que conoces o necesitas conocer para llevar a cabo tu trabajo. Es la dimensión “cognitive” de la competencia. Se asocia comúnmente a la “cabeza”.



Skills: This dimension refers to what you are able to do or what you need to be able to do to do your youth work. This is the 'practical' or skills dimension of competence. It is commonly associated with the 'hands'.

Habilidad: esta dimensión se refiere a lo que eres capaz de hacer o lo que necesitas ser capaz de hacer para tu trabajo. Es la dimensión “práctica” de la competencia. Se asocia comúnmente a las “manos”.



Attitudes and values:

This dimension of competence refers to the attitudes and values you need to espouse in order to do your work effectively. This dimension of competence is commonly associated with the 'heart'.

- Actitudes y valores: esta dimensión de la competencia se refiere a las actitudes y valores que necesitas abrazar para hacer tu trabajo de manera efectiva. Esta dimensión se asocia comúnmente al “corazón”.

¿EN QUÉ MARCOS SE PUEDEN ADQUIRIR LAS INSIGNIAS ABIERTAS?

- ▣ Voluntariado
- ▣ Prácticas
- ▣ Proyectos de movilidad juvenil
- ▣ Aprendizaje no formal
- ▣ Trabajo profesional juvenil

¿QUÉ CONTIENEN LAS ISIGNIA BADU?



- ▣ Placa de identificación
- ▣ Descripción
- ▣ Objetivos de aprendizaje
- ▣ Requisitos de desempeño
- ▣ Fecha de emisión
- ▣ Nombre del emisor

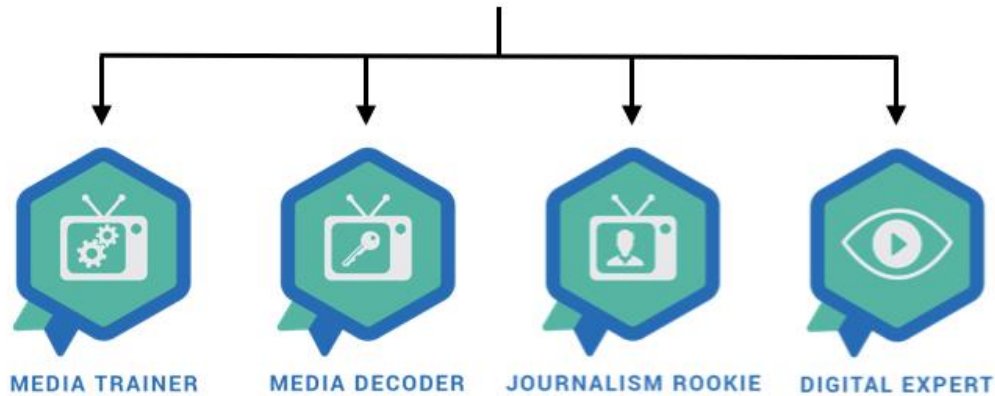
¿QUÉ HACE ÚNICAS A LAS INSIGNIAS BADU?

Es un sistema de credenciales que:

- cubre las competencias de los trabajadores juveniles
- se basa en estándares de calidad
- permite a las organizaciones juveniles emitir y otorgar insignias virtuales a los trabajadores juveniles después de que hayan cumplido ciertas tareas, experiencias de aprendizaje, etc.
- permite a las organizaciones juveniles crear nuevas insignias

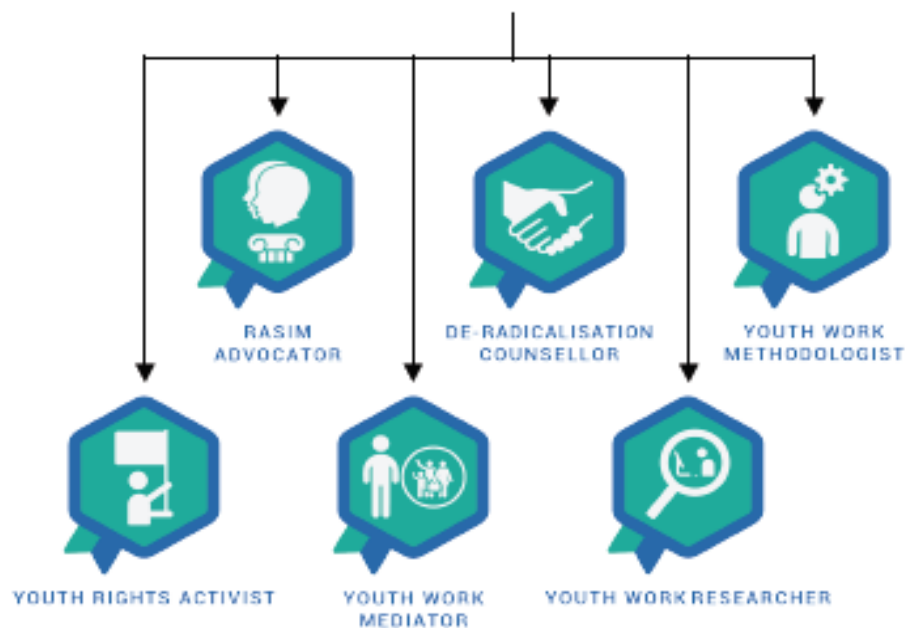


MEDIA EXPERT





YOUTH WORK EXPERT



Aprendizaje no formal

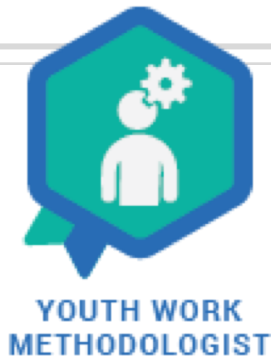


TEAM PLAYER

Youth Mobility



ACTIVE EU CITIZEN



Youth Work Methodologist

Descripción: La insignia de Metodólogo de trabajo juvenil demuestra la capacidad de usar diferentes métodos que fomentan el desarrollo personal y social, así como la inclusión de jóvenes de diferentes orígenes.

Conocimientos:

- Comprender los "conceptos básicos" del trabajo juvenil (definiciones, alcance, objetivos, actores, historia)
- Conocer los métodos apropiados para el desarrollo basados en la comprensión de la dinámica y la subcultura juvenil (por ejemplo, actividades culturales juveniles, trabajo de divulgación, trabajo comunitario, trabajo específico de género, educación de aventura, trabajo grupal, etc.)



Habilidades:

- Ser capaz de apoyar y trabajar eficazmente con jóvenes de diferentes orígenes.
- Ser capaz de construir un marco para el trabajo juvenil (identificar temas clave, áreas prioritarias y temas)
- Ser capaz de apoyar la implementación de actividades que promuevan los mejores intereses de los jóvenes.
- Ser capaz de aplicar un Código de conducta, ética y valores profesional
- Ser capaz de aplicar métodos de participación para llegar al grupo objetivo.

Actitudes

- Mostrar igual respeto y tolerancia hacia todos los jóvenes

Requisitos de desempeño:

Los participantes deben cumplir con éxito las siguientes tareas antes de que se emita la insignia virtual BADU.

- Estándares mínimos: Haber completado con éxito una actividad de aprendizaje completa (curso de capacitación, seminario, curso en línea, taller, etc.), o un programa de voluntariado.
- Autoevaluación
- Sesión de evaluación con el entrenador / mentor

Tareas adicionales:

- ▣ Caso de estudio
- ▣ Realizar un taller sobre el tema de la actividad con jóvenes dentro de los 2 meses posteriores a la actividad.
- ▣ Análisis de incidentes críticos realizado
- ▣ Juegos de resolución de problemas y simulación sobre el tema específico de la actividad
- ▣ Ejercicios de reflexión
- ▣ Más de un 80% en la prueba final

METAINSIGNIAS – 9 COMPETENCIAS PRINCIPALES

- Entrenador grupal e individual
- Experto en medios
- Master de Participación Cívica
- Experto en trabajo juvenil
- Experto voluntario en proyectos
- Moderador Intercultural
- Proficiencia en inglés
- Especialista en Europa
- Gerente de proyecto

YOUTHPASSES – 8 COMPETENCIAS CLAVE

- ▣ 1) Comunicación en lengua materna
- ▣ 2) Comunicación en lenguas extranjeras.
- ▣ 3) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- ▣ 4) Competencia digital
- ▣ 5) Aprender a aprender
- ▣ 6) Competencia social y ciudadana
- ▣ 7) Sentido de iniciativa y emprendimiento
- ▣ 8) Conciencia cultural y expresión



RESULTADOS DEL PROYECTO BADU

- 50 insignias digitales
- Una plataforma en línea
- Una guía que proporciona instrucciones sobre cómo utilizar las insignias abiertas de organizaciones juveniles y trabajadores juveniles.
- Un catálogo de mejores prácticas.
- basado en trabajadores juveniles
- experiencias



¿CUÁLES SON LAS VENTAJAS DE LOS INSIGNIAS VIRTUALES PARA LAS ORGANIZACIONES JUVENILES?

- Utilizando una nueva forma innovadora de reconocimiento y validación de las competencias de los trabajadores juveniles.
- Ayudar a las organizaciones juveniles en la evaluación de los resultados del aprendizaje.
- El desarrollo personal y profesional de los jóvenes trabajadores / voluntarios tiene un impacto positivo en las organizaciones juveniles en las que participan.
- Aumenta la visibilidad y reputación de las organizaciones juveniles que son emisoras de insignias.

¿CUÁLES SON LAS VENTAJAS DE LOS INSIGNIAS ABIERTAS PARA LOS TRABAJADORES / VOLUNTARIOS JUVENILES?

- Reconocimiento, validación y visibilidad de sus competencias en toda Europa al compartir las insignias en plataformas de redes sociales o sitios web
- Promoción de la movilidad de los jóvenes trabajadores y el aprendizaje no formal a nivel europeo
- Motivación para adquirir nuevas competencias de desarrollo personal y profesional

<http://www.badge-badu.eu/>

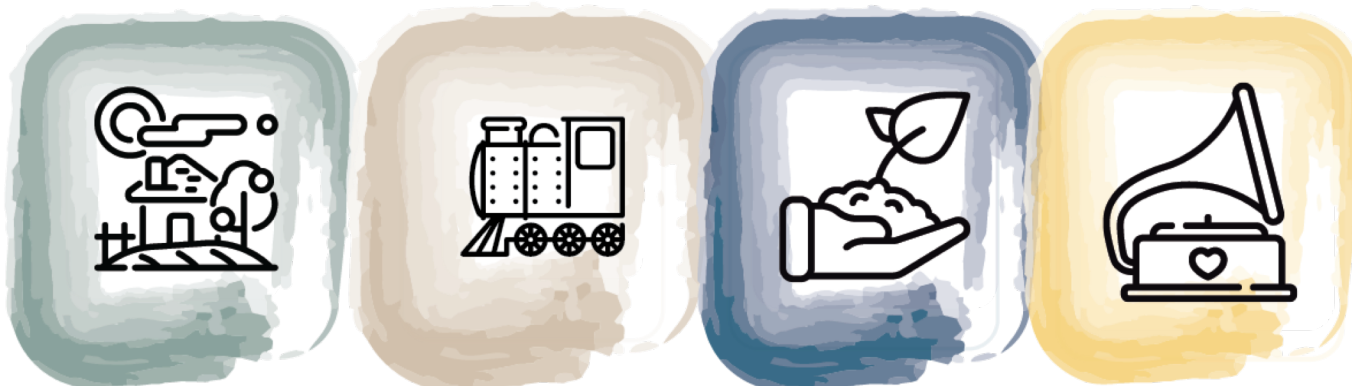


TEAM PLAYER



ACTIVE EU CITIZEN

PAST-TIMES



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.