



MANUAL DE USO PARA TUTORES Y ORIENTADORES

ÍNDICE

1. Introducción	2
2. Recorrido por los 5 planetas	3
A. Conócete	4
B. Sueña	6
C. Explora	7
D. Transforma	9
E. Comparte	11
F. Inspírate	12
3. Juego para motivar la reflexión	14
4. Descripción de la plataforma	17
A. Onboarding	17
B. Aima	18
C. Youtubers	20
D. Actividad	20
E. Registro, perfil, menús	21
5. Pasos a seguir como tutor	30
6. Algunos datos técnicos	34
7. Enlaces de interés	35

1. INTRODUCCIÓN

MyWayPass es una herramienta que ha sido diseñada para ayudar a los alumnos de entre 12 y 18 años en su proceso de orientación vocacional y puede servir, por tanto, de apoyo e inspiración para orientadores y profesores que, de un modo u otro, estén implicados en el proceso de orientación profesional y acompañamiento de los alumnos.

La plataforma está inspirada en el modelo DOTS desarrollado por Watts (1996) cuya metodología se fundamenta en cuatro fases (¿quién soy?, ¿dónde estoy?, ¿qué voy a hacer?, ¿cómo me voy a enfrentar a las circunstancias?).

No obstante, como veréis a continuación, nuestro modelo se compone de cinco fases y es que, además del modelo de Watts, nuestra metodología aplicada emana del modelo de orientación de Colegio Cardenal Spínola de Madrid, centro piloto en el que se implantó la OPC y que estructura en cinco fases el proceso:

- **Conócete**
- **Sueña**
- **Explora**
- **Transforma**
- **Comparte**

Y se plantea como un **viaje vocacional por diferentes planetas, basado en elementos de juego y totalmente adaptada a los formatos y códigos preferidos por los jóvenes**, es decir, contenido gráfico y audiovisual atractivo, un ayudante en línea llamado AIMA que funciona con una base de inteligencia artificial y hasta un grupo de youtubers hacen una presentación de lo más entretenida por cada uno de los planetas. De esta forma, el joven puede navegar por la plataforma de forma natural y autónoma.

No obstante, **como profesional de la orientación puedes jugar un papel importante**, acompañando a los alumnos a recorrer este camino: aconsejando actividades para realizar en cada momento, devolviendo *feedback* y asesoramiento sobre las diferentes misiones, promoviendo la realización de actividades en clase, etc. Desde el punto de vista del orientador, la plataforma ofrece múltiples posibilidades y, a nuestro juicio, lo ideal sería integrar la experiencia **MyWayPass** en el POAP de tu centro.

La plataforma es totalmente gratuita y está pensada para que pueda ser usada por estudiantes, tutores y familias ya que consideramos que todos estos agentes deben formar parte activa dentro del proceso de orientación de los jóvenes.

Para facilitar esta interacción, **la plataforma combina las actividades individuales online, con otras de carácter más vivencial**, en las que el joven deberá buscar respuestas fuera de la plataforma: buscando información en internet, grabando un vídeo, entrevistando a familiares y/o profesores, pidiendo consejo a personas de su entorno, etc.

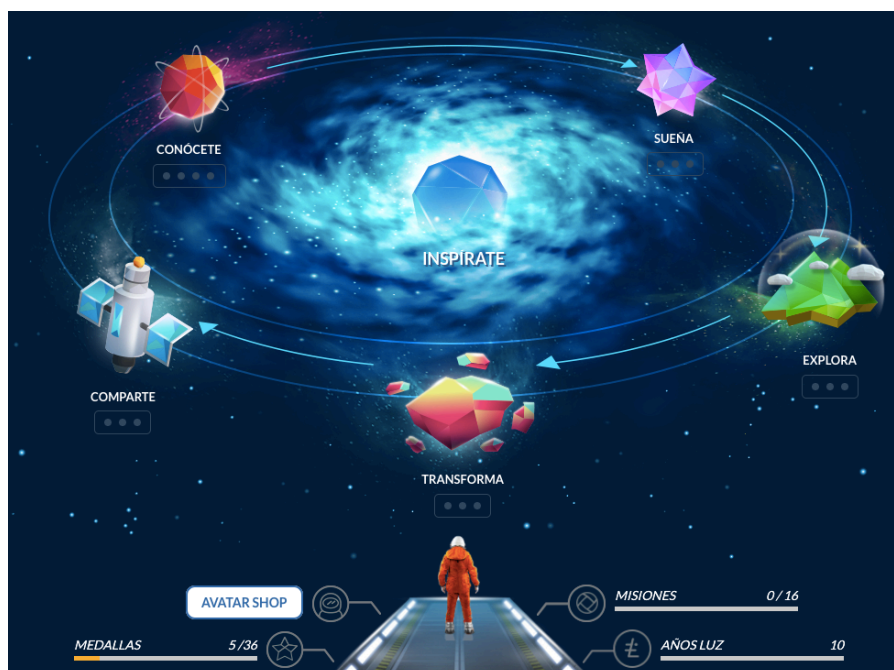
2. RECORRIDO POR LOS 5 PLANETAS

El universo creado en torno a **MyWayPass** se presenta como un complemento para el orientador (y/o profesor) que le **permitirá acompañar a los alumnos en la fase de autoconocimiento y que, en ningún caso, pretende sustituir otras actividades o iniciativas dentro del POAP**, como puedan ser los test competenciales, etc. ya que la plataforma no goza del rigor científico para, entre otros ejemplos, acreditar competencias.

La plataforma ha sido ideada para proveer al orientador de ciertas herramientas y actividades que favorezcan que el alumno reflexione y profundice sobre cuestiones claves para su desarrollo personal y profesional como pueden ser sus gustos, intereses, habilidades, debilidades, etc.

A continuación, ofrecemos una descripción más detallada de este viaje vocacional en el que **los alumnos deberán recorrer diferentes planetas y realizar diversas misiones** para ir, poco a poco, descubriendo en cada uno de ellos cosas que atañen a su personalidad, gustos, intereses, y dibujando, así, sus preferencias profesionales. Aunque el recorrido tiene un sentido secuencial (conócete > sueña > explora > transforma > comparte), el joven podrá navegar de forma libre y saltada por los diferentes planetas.

En este sentido, **la figura de la familia y tutor cobran especial relevancia, para ayudar en la navegación y guiar**, de alguna forma, en el recorrido natural del viaje vocacional, completando las misiones propuestas en cada uno de los planetas. En esta imagen se puede ver de forma gráfica y simplificada el escenario por el que los jóvenes realizarán su viaje.



A. CONÓCETE: Comenzamos el viaje vocacional con el área “conócete” donde los alumnos pueden ampliar su conocimiento sobre algunos aspectos de sí mismos. Esta área responde a la pregunta general “¿quién soy?” y está formada por cuatro actividades clásicas de autoconocimiento: *Mi mochila*, DAFO (*Simulador espacial*), la línea de vida (*Mi estela*) y entrevista a una persona importante (*¿A quién admiras?*). La propuesta es que las actividades se realicen en el orden en el que aparecen en la plataforma, pero también pueden realizarse en el orden que al orientador establezca o en el que el alumno elija hacerlas. Además, las actividades pueden realizarse en un mismo curso o distribuirse a lo largo de los cursos puesto que una misma actividad puede completarse y guardarse más de una vez.



Mi mochila

Mi mochila es la primera actividad de autoconocimiento propuesta en **MyWayPass**. Esta actividad de carácter más genérico, introduce al alumno en la aventura y le permite reflexionar sobre quién y cómo es. Las 9 preguntas que se plantean se relacionan con los defectos y cualidades, y hacen una pequeña aproximación a la vocación del alumno. En dos ocasiones, el alumno tiene que transmitir la visión de alguien externo, un familiar o un amigo, para responder la pregunta. Esto potencia la capacidad para verse a sí mismo desde fuera, una habilidad necesaria para desarrollar un autoconocimiento real. Además, el análisis de las respuestas del alumno en cada una de las preguntas puede aportar al orientador información muy relevante a la hora de analizar el grado de autoconocimiento y el nivel de autoestima.

- **Sugerencia didáctica:** Esta actividad puede utilizarse en los cursos iniciales de la secundaria (12-13 años) o como inicio del proceso de toma de decisiones en los cursos posteriores (14-16 años).

El simulador espacial

El simulador espacial es una actividad clave para el proceso de toma de decisiones del alumno. Detrás de su apariencia galáctica se esconde un DAFO adaptado a la realidad del alumno. Aunque en la actividad de *Mi mochila* el alumno inicia la reflexión sobre sus defectos y cualidades, en esta actividad se profundiza en las fortalezas y debilidades relacionadas con el futuro académico o profesional. Además se incluye un análisis de las oportunidades y amenazas del entorno socio-económico en el que se encuentra inmerso el alumno.

- **Sugerencia didáctica:** Conviene utilizar esta actividad en los últimos cursos de la secundaria (14-16 años), preferentemente dentro del proceso de toma de decisiones reales.

Mi estela

Mi estela representa a la clásica actividad “Mi línea de la vida” en la que el alumno reflexiona sobre los eventos importantes que ha vivido a lo largo de su vida. Esta actividad será más o menos relevante para los alumnos en función de su propia trayectoria vital y puede ser enlazada con la actividad *Los tres espejos* de “Sueña”.

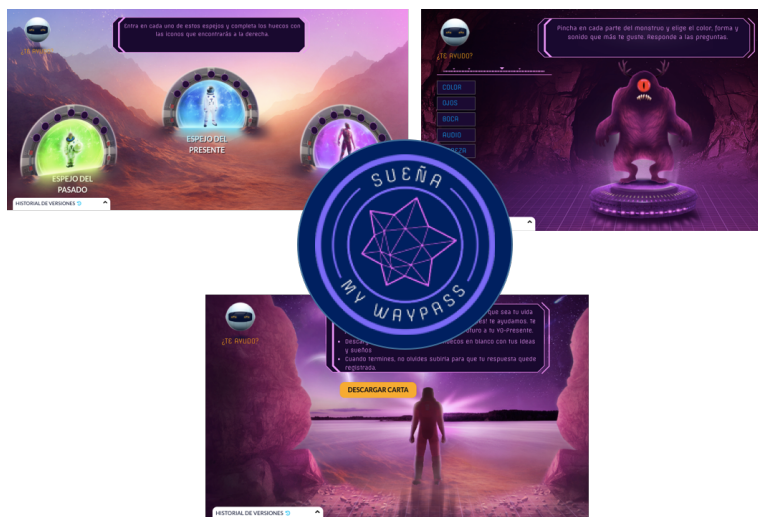
- **Sugerencia didáctica:** Esta actividad puede utilizarse de forma puntual o como parte del proceso de toma de decisiones. Recomendamos utilizarla al final de la secundaria (14-16) para que la línea de vida incluya eventos de toma de decisiones anteriores.

¿A quién admiras?

Una vez el alumno ha reflexionado sobre quién es y cómo ha sido hasta ahora su trayectoria vital, con *¿A quién admiras?* se le propone entrevistar a una persona que sea significativa, a nivel personal para él. Esta actividad parte de la premisa de la importancia de tener un mentor o coach que ayude al alumno en su toma de decisiones. Además, conocer la experiencia de una persona más mayor ayuda al alumno a reflexionar sobre su propio proceso de toma de decisiones.

- **Sugerencia didáctica:** Esta actividad puede utilizarse en los cursos iniciales de la secundaria (12-13 años) o como parte del proceso de toma de decisiones en los cursos posteriores (14-16 años). Puede enriquecerse utilizando a la persona entrevistada como mentor del proceso de orientación del alumno.

B. SUEÑA: Una vez que los alumnos han llevado a cabo la fase de autoconocimiento se inicia una etapa donde se invita al alumno a soñar sobre cómo le gustaría que fuera su futuro. La pregunta que se encuentra de fondo es ¿Cuál es tu sueño? Para ello, propone profundizar en el yo pasado, presente y futuro (*los tres espejos*), imaginando cómo será su yo futuro (*El mirador de los sueños*) pero teniendo en cuenta la importancia de los miedos (*Mi monstruo*) ante la toma de decisiones.



Los tres espejos

La primera actividad de sueña, *Los tres espejos*, propone al alumno que reflexione sobre su yo pasado y yo presente e imagine cómo será su yo futuro. Aunque esta actividad tiene una parte de autoconocimiento (yo pasado/yo presente) requiere de una proyección hacia el futuro, permitiendo al alumno soñar sobre algo más que su futuro trabajo. Detrás de esta actividad se encuentra la necesidad de crear un sueño global, un proyecto futuro, hacia el que el alumno pueda dirigir sus decisiones vocacionales.

- **Sugerencia didáctica:** Esta actividad puede utilizarse en los cursos iniciales de la secundaria (12-13 años) o como parte del proceso de toma de decisiones en los cursos posteriores (14-16 años).

El Mirador de los sueños

El Mirador de los sueños plantea al alumno la clásica “pregunta milagro” en la que el alumno tiene que plantearse cómo sería su vida si ocurriera un milagro y todos sus sueños se cumplieran. Además, mediante la redacción de la carta, el alumno pone en práctica habilidades de planificación y discusión y reflexiona sobre qué consejos le gustaría que le diera su yo futuro.

- **Sugerencia didáctica:** Esta actividad puede utilizarse en los cursos iniciales de la secundaria (12-13 años) o como parte del proceso de toma de decisiones en los cursos posteriores (14-16 años).

Mi monstruo

A la hora de tomar decisiones vocacionales, es frecuente que surjan miedos tanto por parte de los alumnos como de su contexto. Por ello, la actividad de *Mi monstruo* plantea una forma dinámica e interactiva de trabajar estos miedos. Las preguntas han sido escogidas por su potencial movilizador y es posible que algunos alumnos respondan con “no sé” porque les resulte demasiado difícil afrontar sus miedos.

- **Sugerencia didáctica:** Esta actividad puede utilizarse en los cursos iniciales de la secundaria (12-13 años) o como parte del proceso de toma de decisiones en los cursos posteriores (14-16 años). Es necesario, sin embargo, cierto nivel de introspección y es recomendable trabajar de forma grupal el resultado de la actividad.

C. EXPLORA: Es importante que los alumnos tengan un sueño, pero para poder tomar una decisión es muy importante conocer las diferentes opciones y alternativas para alcanzarlo e incluso para poder matizar ese sueño. Por ello, las actividades de la fase “Explora”, se han ambientado en un laberinto, como metáfora de la confusión que viven los alumnos a la hora de tomar decisiones vocacionales. La actividad *El laberinto*, propone webs de interés para que el alumno investigue las opciones académicas y laborales que existen. La siguiente actividad: *Mis experiencias*, invita al alumno a realizar tres actividades de carácter vivencial. Por último, *Mis pasos* sirve al alumno para recopilar dos metas posibles que reflejen el proceso de exploración. Aunque el orden propuesto es éste, las actividades pueden realizarse a lo largo de diferentes cursos, de hecho, es complicado que un alumno las complete las tres actividades propuestas en *Mis experiencias* en un mismo curso académico.



El laberinto

Es muy importante dentro del proceso de toma de decisiones que el alumno dedique tiempo a explorar el abanico de posibilidades que oferta el sistema educativo. De esta manera, *El laberinto* es una actividad de exploración no vivencial en la que el alumno tiene la posibilidad de visitar 19 webs diferentes agrupadas en 7 categorías que le aportan información sobre la oferta académica, oportunidades laborales, cuestionarios de intereses y valores vocacionales, notas de corte, etc. Las webs han sido elegidas por su relevancia a nivel nacional o internacional. Además, no es necesario que el alumno visite todas para superar la actividad.

- **Sugerencia didáctica:** Esta actividad puede utilizarse de forma puntual o como parte del proceso de toma de decisiones, en cualquier caso se recomienda su uso al final de la secundaria o post-secundaria (14-18 años). La información recogida en estas webs es de ámbito nacional.

Mis experiencias

Mis experiencias propone tres experiencias vivenciales que ayudan al alumno a explorar el mundo académico y profesional. La primera de ellas consiste en acompañar a un profesional durante una jornada laboral de manera que el alumno tenga una primera práctica de observación del contexto profesional. La segunda experiencia consiste en acudir a una Feria de universidades. Por último, la tercera experiencia consiste en acompañar a un compañero que esté estudiando aquello que al alumno le gustaría estudiar.

- **Sugerencia didáctica:** No es necesario realizar las tres experiencias en el mismo curso académico. Aunque se recomienda que los alumnos vivan estas experiencias al final de la secundaria o post-secundaria (14-18 años), la primera experiencia se puede adaptar a cursos iniciales de la secundaria (ej: un día en el trabajo de mi padre).

Mis pasos

Mis pasos es la actividad final de la fase de exploración. Antes de terminar esta fase es necesario que los alumnos resuman toda la información que han recibido. Para facilitarles esta tarea, se propone que elijan dos posibles metas e itinerarios para lograrlas. No se trata, de momento, de que elijan ninguna sino que simplemente resuman las dos opciones que están valorando en este momento. Esta actividad puede hacerse varias veces si existen más de dos opciones preferentes.

- **Sugerencia didáctica:** Esta actividad puede utilizarse de forma puntual o como parte del proceso de toma de decisiones al final de la secundaria o post-secundaria (14-18 años).

D. TRANSFORMA: Llega un momento en el que, después de explorar, los alumnos necesitan tomar una decisión. Esta decisión puede ser elegir un tipo de bachillerato, un grado de formación profesional, una carrera o una meta más a largo plazo. Para ello se proponen tres actividades que pueden realizarse en el orden propuesto o de forma individual, dependiendo de las necesidades del alumno en concreto y de la programación que establezca el orientador. La primera de ellas, *El mirador espacial* propone al alumno reflexionar sobre los puntos fuertes y débiles de sus dos opciones preferentes. A continuación, en *Mi hoja de ruta*, el alumno puede concretar el itinerario académico que va a seguir para alcanzar su meta. Por último, la actividad de *Mi robot* ayuda al alumno a dar un toque de realidad a su meta, concretando cómo tiene que ser su currículum futuro.



El mirador espacial

El mirador espacial es una actividad para comparar las dos opciones preferentes del alumno, permitiendo describir los puntos fuertes y débiles de cada alternativa. Esta actividad puede ser realizada más de una vez de manera que se puedan comparar más de dos alternativas. Para conocer los puntos fuertes y débiles es necesario haber realizado la fase de exploración en profundidad por lo que si existiera una gran dificultad para comparar las alternativas, puede ser conveniente realizar alguna de las actividades de *Explora*.

- **Sugerencia didáctica:** Se recomienda realizar esta actividad como parte del proceso de toma de decisiones en los cursos finales de la secundaria o post-secundaria (14-18 años).

Mi hoja de ruta

Una vez elegida la meta final a la que se quiere llegar, en *Mi hoja de ruta* el alumno puede especificar el itinerario formativo que va a seguir para alcanzar su meta. Este itinerario puede o no cumplirse en los años siguientes, de momento es sólo un primer plan. La actividad puede repetirse a lo largo de los años de manera que el itinerario se vaya concretando y cambiando con el tiempo.

- **Sugerencia didáctica:** Aunque esta actividad puede utilizarse en los cursos iniciales de la secundaria para trabajar la consecución de un objetivo (12-13 años), se recomienda que forme parte del proceso de toma de decisiones en los cursos posteriores (14-18 años).

Mi robot

La actividad *Mi robot* es la última de la fase de transforma. A la hora de alcanzar un objetivo profesional es necesario que los alumnos investiguen qué cualificación y competencias necesitan adquirir para conseguir su meta. Para ayudarles en esta tarea, se les propone la actividad de diseñar un currículum ficticio en el que aparezca todo aquello que necesitan haber desarrollado el día de la entrevista para su trabajo ideal. De esta manera el alumno cae en la cuenta de que en su camino, la formación académica no es lo único importante y que tiene que invertir tiempo y esfuerzo en diferenciarse de los otros candidatos aprendiendo idiomas, haciendo prácticas, etc.

- **Sugerencia didáctica:** Se recomienda realizar esta actividad como parte del proceso de toma de decisiones en los cursos finales de la secundaria o post-secundaria (15-18 años)

E. COMPARTE: El final del proceso no culmina con la fase de transforma sino que el alumno necesita compartir su experiencia con su entorno social. Se proponen tres actividades complementarias y que pueden ser realizadas sin necesidad de completar las misiones de los otros planetas. En la actividad *Hablándole al universo* el alumno tiene la oportunidad de grabar un vídeo que resuma su experiencia durante las distintas fases. En este planeta, el alumno podrá crear también su primer currículum vitae a través de la actividad *Mi primer CV* y con la actividad *Mi pasaporte de competencias* podrá crear un documento que recoja las competencias que posea.



Hablándole al universo

Hablándole al universo es una actividad clave en el proceso de toma de decisiones ya que resume todas las experiencias vividas durante las fases anteriores. Esta actividad permite al alumno ser ejemplo para alumnos de cursos inferiores o compartir lo que ha aprendido con sus compañeros. Para ello se propone la creación de un vídeo que muestre su recorrido y qué ha supuesto para él este viaje.

- **Sugerencia didáctica:** Esta actividad puede realizarse en cualquier curso pero siempre como actividad final del proceso de orientación.

Mi primer CV

En la actividad *Mi primer CV* el alumno aprende a realizar un currículum vitae adaptado a su situación (poca experiencia laboral y estudios oficiales) de manera que saque partido a otras habilidades y aprenda la importancia de la formación y experiencia complementaria.

- **Sugerencia didáctica:** Esta actividad puede realizarse en cualquier momento aunque se recomienda diseñar el currículum al final de la secundaria o en cursos posteriores (15-18 años).

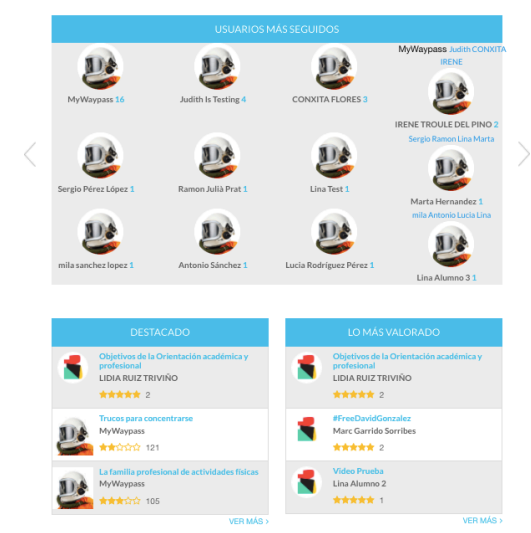
Mi pasaporte de competencias

En esta actividad, el alumno podrá completar un documento con las competencias básicas que ha podido trabajar en toda su trayectoria.

- **Sugerencia didáctica:** Esta actividad puede realizarse en cualquier momento aunque se recomienda al final de la secundaria o en cursos posteriores (15-18 años).

F. INSPÍRATE: Esta estación se encuentra en el centro del recorriendo por un motivo, y es que se podrá acceder al punto central cada vez que necesites inspiración en cualquiera de las etapas. Además, tú mismo podrás compartir contenido que creas que puede ser interesante y de ayuda para otros (imágenes, textos, videos, links).

Este recurso está pensado, fundamentalmente, para orientadores y profesores, para crear un espacio en el que compartir recursos audiovisuales de interés, categorizados y puntuados por otros profesionales y usuarios.



Normas para compartir por parte de los alumnos: Podrán subir contenido, crear grupos de contenidos, puntuar y compartir contenido de otros usuarios. Se recomienda etiquetar el contenido e con un máximo de 3 tags. Estas etiquetas pueden ser eliminadas por el administrador o por ti como tutor, si no se corresponden con el contenido subido. Si el contenido no es adecuado y no cumple con las normas de publicación, podrá ser reportado por otros usuarios o directamente bloqueado y eliminado por el administrador y/o tutor.

Aviso de contenido inadecuado: Si el alumno recibe un aviso de contenido inadecuado, deberá revisarlo para ver si cumple con las normas de uso del canal y si es así, no deberá retirarlo. Si considera que debe ser eliminado, puede hacerlo él mismo.

Reportar contenido inadecuado: Si por el contrario es el alumno (o tú mismo) quien ve contenido compartido por otros usuarios, se puede reportar mediante la opción de "Reportar contenido"..

Si el contenido que marcado como inadecuado ha recibido más avisos será bloqueado temporalmente hasta que el administrador decida si es adecuado o no. Si se considera que es inadecuado lo eliminará permanentemente.

3. JUEGO PARA MOTIVAR LA REFLEXIÓN

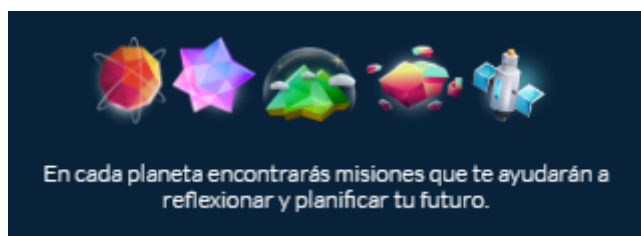
Teniendo en cuenta al público al que está dirigida la plataforma, consideramos la base de juego como un elemento clave para fomentar el uso de la herramienta por parte de los jóvenes para que participen de una forma activa.

Como verás más adelante, hay varios elementos que hacen alusión a entornos propios de los videojuegos como pueden ser las medallas o años luz y que, en la plataforma, jugarán distintos papeles.

Para adentrarnos en este punto, podemos comenzar con una descripción de las secciones y botones que encontramos en la sección inferior de la pantalla:



Misiones: en la barra aparecerá el progreso de las misiones (actividades) a medida que el alumno vaya completándolas. Cabe recordar que el alumno podrá modificar las respuestas cada vez que lo desee e incluso guardar varias versiones de respuesta. Además, podrá elegir en cada caso quién puede verlas, es decir, si quiere o no compartirlas con el tutor.



Años luz: El primer elemento de juego que trataremos serán los llamamos 'años luz', que el alumno podrá obtener de diferentes formas, generalmente asociadas a la participación activa, y que el alumno podrá utilizar de varios modos.

Estos puntos se consiguen completando planetas y permitirán al joven tener una experiencia lúdica y basada en el juego en su sentido más amplio, es decir, el usuario podrá, por ejemplo, canjear sus años luz para mejorar su avatar ya que con ellos se pueden comprar distintos elementos.

Avatar Shop: los jóvenes están muy acostumbrados a identificarse con avatares a la hora de desenvolverse y actuar en entornos digitales y de ahí que en la plataforma se haya introducido esta figura como una personificación online del usuario, y como agente de juego.


A medida que el alumno vaya obteniendo años luz podrá utilizarlos para desbloquear artículos relacionados con la apariencia y vestimenta de su avatar y esto supondrá un estímulo más a la hora de que el alumno sea activo y participativo en la experiencia.



Medallas: Durante toda la experiencia el alumno podrá conseguir medallas de diferentes formas, por ejemplo, compartiendo contenido en inspirete y completando los planetas.

Existen un gran número de medallas que los alumnos pueden consultar en el menú inicial del perfil y es interesante que como orientador también tengas una visión global y entiendas el funcionamiento de este aspecto.

En la imagen verás solo algunos ejemplos del medallero total, pero es un buen ejemplo para ahondar en los elementos clave de este proceso de juego:



LANZAMIENTO
La medalla Lanzamiento indica que has iniciado el viaje hacia el Planeta Conócete. La consigues en el momento que accedes por primera vez al área Conócete.

ÓRBITA CONÓCETE
La medalla Órbita Conócete reconoce tu éxito en las misiones de este planeta. Para conseguirla debes completar todas las misiones de esta área.

ATERRIZAJE ONÍRICO
La medalla Aterrizaje Onírico indica que has llegado a la Estrella de los Sueños y la consigues en el momento que accedes por primera vez.

0 1000 0

Breve descripción sobre cómo obtener esta medalla.

Progreso del alumno de cara a conseguir la medalla. En este caso, le faltaría 2/3 del proceso para obtenerla.

En función de la dificultad de la tarea en cuestión, la medalla puede llevar asociada una serie de puntos (años luz). En este caso, la tarea está recompensada con 1000 años luz a diferencia de las que están a los lados.

Cada vez que el alumno obtenga una medalla aparecerá en su pantalla un mensaje de aviso y también se reflejará en las notificaciones del menú superior. Todas estas acciones supondrán un refuerzo positivo y estímulo para el joven.

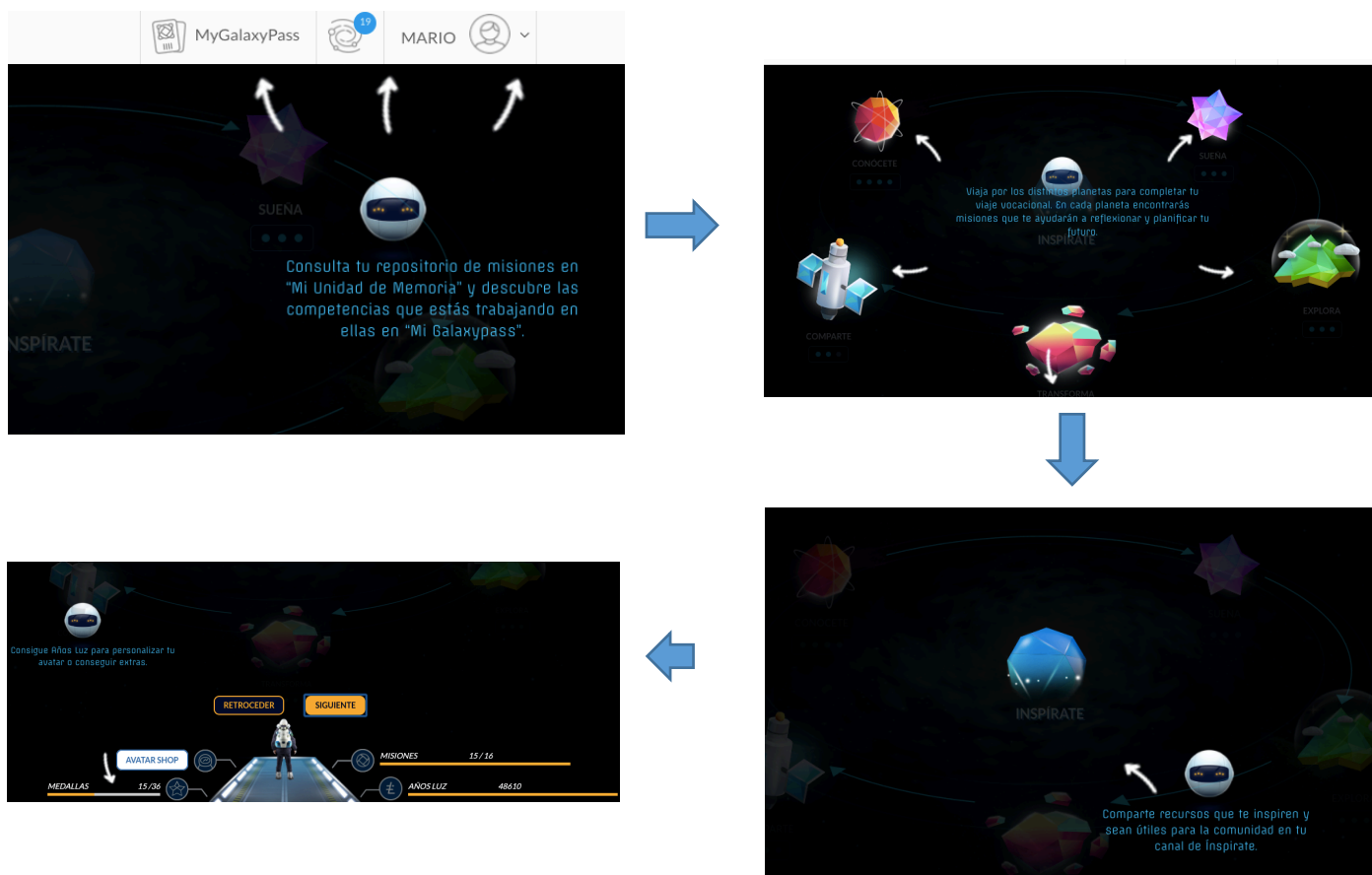
4. DESCRIPCIÓN DE LA PLATAFORMA

Elementos clave:

A. ONBOARDING

La primera vez que entremos en la plataforma aparecerá Aima, de quien se hablará más adelante, y hará una descripción general de MyWayPass.

Aima nos indicará en esta primera ocasión *MyGalaxyPass*, una especie de repositorio; de la sección *Notificaciones* y de *Mi perfil*. A continuación hará una primera descripción de los planetas y finalmente informará acerca del *Avatar Shop*, la tienda donde los estudiantes podrán canjear los puntos obtenidos a lo largo de su recorrido. Todos estos elementos los veremos con más detenimiento en los siguientes apartados.



Es importante entender que *MyWayPass* es una plataforma ideada para jóvenes, basada en los códigos y lenguajes que estos utilizan y adaptada a ellos para que la experiencia se presente de una forma atractiva.

En este sentido, además de los elementos de juego que ya hemos comentado, entran en acción otros elementos con el contenido audiovisual, el diseño basado en un entorno espacial, así como diferentes personajes que acompañarán al joven durante su recorrido.

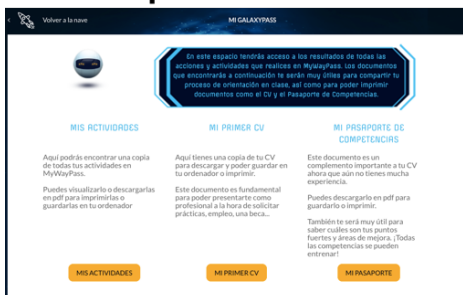
Vídeo explicativo



Experiencia Youtubers



Entrenamiento competencial



Actividades



B. AIMA. Guía online durante el viaje:

Durante toda la navegación el alumno estará acompañado por AIMA, un avatar online que aportará las claves para realizar el recorrido en cada planeta.

La figura de AIMA es la de un guía amigable e inspirador que se comunicará con el joven en códigos comprensibles y atractivos para él (utilizando metáforas galácticas, inventando palabras icónicas, y utilizando cierta ironía en sus relatos).

Cada vez que entres por primera vez en un planeta, aparecerá un vídeo de AIMA, presentando el contenido general del mismo (este vídeo dejará de aparecer cuando entres por segunda vez para no intervenir en la navegación, pero estará disponible para consultar en cualquier momento en la esquina superior izquierda).

Además, cada actividad estará presentada por AIMA, a través de una descripción en formato texto y audio, para facilitar la comprensión y escucha de los jóvenes.



C. YOUTUBERS. Acompañantes y motivadores:

El planteamiento de navegación y exploración por los diferentes planetas es el mismo en todos y está orientado a que la experiencia del joven sea lo más rica y atractiva posible.

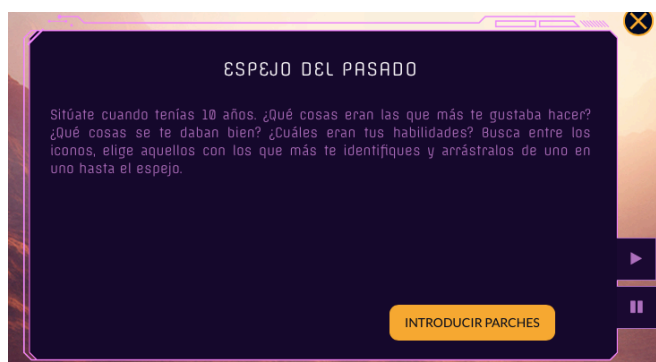
Contamos con la colaboración de tres Youtubers que, después de la presentación de AIMA, presentarán la temática del planeta y las actividades desde un punto de vista experiencial, aportando ejemplos personales, de un modo divertido y totalmente orientado a conectar con el joven.



D. ACTIVIDAD. Descripción e inicio:

Llegados a este punto, el alumno debería haber entendido el contexto y objetivo general del planeta, desde un punto de vista emocional y motivador, por lo que ahora queda proceder a entender en qué consiste la actividad concreta y realizarla.

La descripción de la actividad se presenta de forma escrita y en formato audio, para que el alumno capte la información de la forma que más le guste, entienda el cometido de la actividad y darle pie a iniciarla.



E. REGISTRO, PERFILES Y MENÚS

Lo primero que tenemos que tener claro cuando vayamos a acceder a la plataforma **MyWayPass** es el rol que vamos a jugar en la misma. Existen tres tipos de perfiles distintos y, cada uno, cuenta con unas funcionalidades que, a continuación, explicamos brevemente:

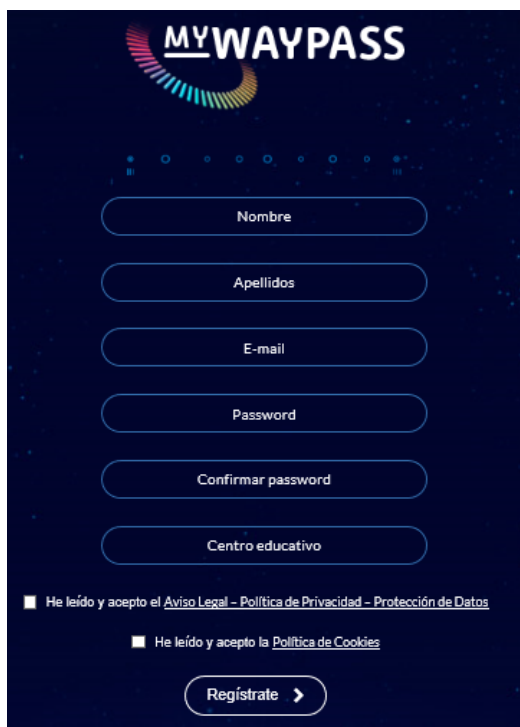
Perfil Estudiante: el perfil del estudiante permite la realización de todas las actividades, y almacenar diferentes versiones de las mismas. A su vez, permite asociar a un tutor con el perfil, y decidir qué actividades mostrar al mismo.

Perfil Familias: el perfil dirigido a las familias permite un acceso sin necesidad de registro, para obtener una panorámica de la plataforma, de los planetas y de las actividades propuestas. No permitirá, en este caso, la realización de las actividades.

Perfil Tutor: el perfil de tutores permite completar las actividades, sin opción de guardar diferentes versiones. También facilita un código que el estudiante deberá introducir en su perfil, para quedar vinculado al tutor y que este tenga acceso a las respuestas de los estudiantes. Se permite también agrupar a los alumnos por grupos. En el apartado 5 explicaremos estas funcionalidades.



En el perfil Estudiante y Tutor, deberemos registrarnos, introduciendo los datos requeridos (nombre, apellidos, email, *password*...) una vez que hayamos elegido nuestro papel. Y una vez que te hayas registrado, podrás hacer *login*.



MYWAYPASS

Nombre

Apellidos

E-mail

Password

Confirmar password

Centro educativo

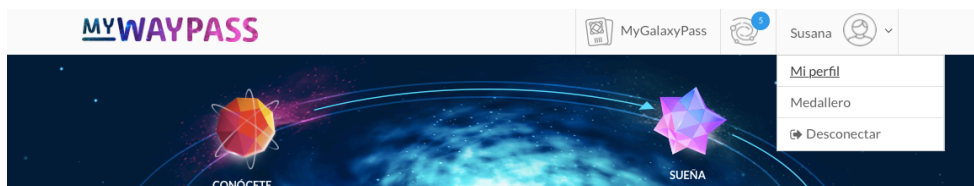
He leído y acepto el [Aviso Legal](#) - [Política de Privacidad](#) - [Protección de Datos](#)

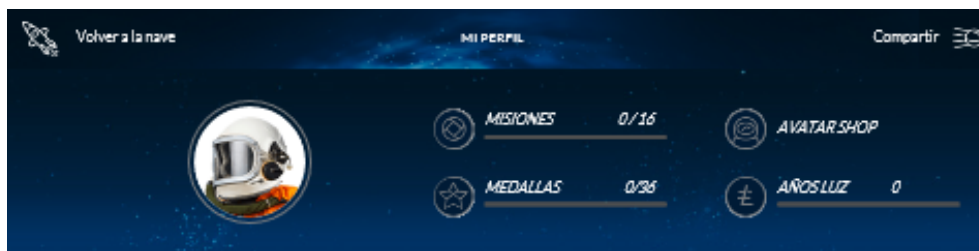
He leído y acepto la [Política de Cookies](#)

Regístrate >

Vista perfil Estudiante:

Dentro ya de la plataforma, debemos empezar con la puesta a punto de nuestro perfil. Esta primera tarea será rápida y sencilla y muy útil para las interacciones futuras:





Nombre <input type="text" value="Usuario5"/>	Apellidos <input type="text" value="Apellido"/>	Fecha de nacimiento <input type="text"/>
Email <input type="text" value="user5@fundacionbertelsmann.org"/>	Sexo <input type="radio"/> Hombre <input checked="" type="radio"/> Mujer <input type="radio"/> Otros	

DATOS DEL INSTITUTO

Ciudad <input type="text"/>	Provincia <input type="text" value="A Coruña"/>
Instituto <input type="text"/>	Curso <input type="text"/>

DATOS DEL PROFESOR

Código del tutor

No estás asociado a un tutor

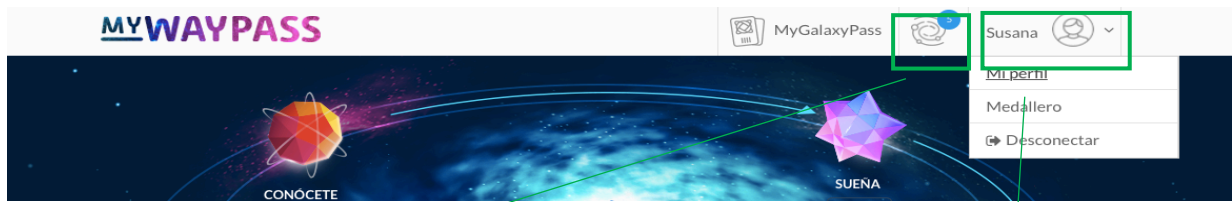
CAMBIAR CONTRASEÑA

Si deseas cambiar tu contraseña, introduce valores sólo en los campos de contraseña, de lo contrario déjalos en blanco y no almacenaremos una nueva contraseña.

Contraseña nueva <input type="password"/>	Repite contraseña <input type="password"/>
--	---

Una vez que te hayas registrado como tutor, en este campo aparecerá un código alfanumérico, que será tu identificativo a partir de este momento. Deberás entregar este código a tus alumnos para que puedan asociar sus perfiles contigo y así poder participar de sus actividades (lo indicaremos en el apartado 5).

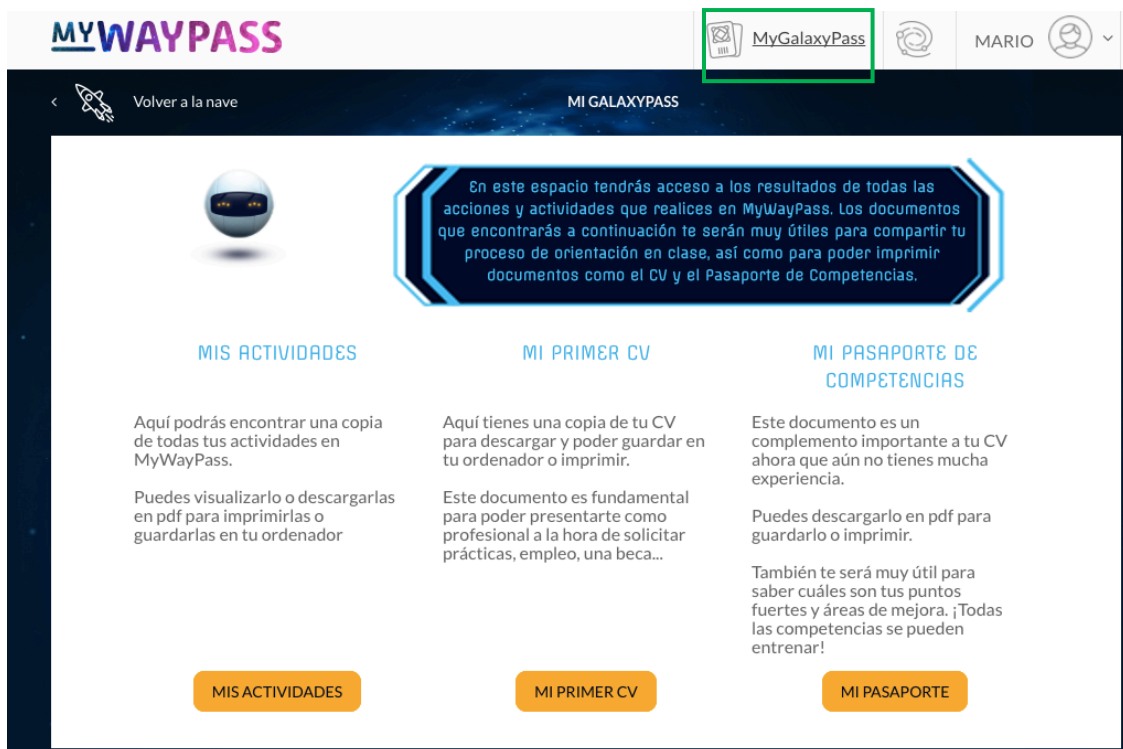
También es importante que te familiarices un poco con el **menú principal**, que encontrarás en la parte superior de la página, y conocer qué información contiene cada pestaña:



Notificaciones. Recibirás, por ejemplo, avisos sobre el progreso de tus misiones e interacciones sociales.

Perfil. Podrás modificar los datos de tu perfil cada vez que lo desees y guardar los cambios.

MyGalaxyPass



Aquí encontrarás un registro de todas las actividades realizadas en cada planeta, con sus respectivas versiones. Podrás descargar el CV realizado en la actividad *Mi primer CV* y generar un pasaporte de competencias (completado en la actividad *Mi pasaporte de competencias*).


Mis actividades: En esta sección se irá almacenando toda la información de los diferentes planetas a medida que se vayas completando las misiones. Este apartado es interesante de cara a que los alumnos puedan ver su progreso durante el recorrido, así como compartirlo.

Además de participar de forma activa en la plataforma online, también puedes trasladar el seguimiento de las actividades y feedback a tus clases, por ejemplo, y en este sentido, puedes


pedir al alumno que imprima su progreso (o descargarse un pdf), o visualizarlo juntos en clase, desde *Mis actividades*.


En este apartado podrás encontrar el progreso que has realizado en cada planeta y todas las versiones que has guardado de tus misiones.

Puedes visualizarlas o descargarlas en PDF para imprimirlas o guardarlas en tu ordenador.


PLANETA CONÓCETE
▼


Mi mochila (Versión 1) (Fecha 25/11/2017 12:41)	↓ Descargar
El simulador espacial (Versión 1) (Fecha 25/11/2017 13:00)	↓ Descargar
El simulador espacial (Versión 2) (Fecha 26/10/2017 20:39)	↓ Descargar
Mi estela (Versión 1) (Fecha 25/11/2017 12:43)	↓ Descargar
¿A quién admiras? (Versión 1) (Fecha 25/11/2017 12:44)	↓ Descargar



PLANETA SUEÑA
>





PLANETA EXPLORA
>

Mi primer CV

En este apartado podrás descargar el CV generado en la actividad *Mi primer CV*.





HABILIDADES Y COMPETENCIAS

COMPETENCIA TECNOLÓGICA

IDIOMAS


FORMACIÓN

EXPERIENCIA LABORAL

EXPERIENCIA INTERNACIONAL

PRÁCTICAS Y BECAS

Política de privacidad | FAQs | Contacto



Mi pasaporte de competencias: Se trata de un certificado de competencias pre-profesionales que se genera en función del recorrido del alumno por la plataforma, a medida que va completando misiones y también se puede obtener realizando directamente de la actividad *Mi pasaporte de competencias* que se encuentra en el planeta COMPARTE.

Este documento no es un test o certificado oficial, es decir, su función es meramente informativa, y sirve al tutor y al alumno para tener una referencia de las competencias que el primero ha entrenado durante su paso por la plataforma *MyWayPass*. No obstante, puede tomarse como referencia para hacer seguimiento del alumno y dar feedback al mismo.



CERTIFICADO DE COMPETENCIAS PRE-PROFESIONALES

De las siguientes competencias profesionales a través de la realización de las diferentes actividades propuestas por la plataforma www.mywaypass.com desarrollada por la Fundación Bertelsmann.



DIGITAL

- Crear contenidos digitales.
- Buscar, obtener y tratar información digital con un objetivo final.
- Utilizar recursos tecnológicos para la comunicación y resolución de problemas.
- Tener una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos.
- Tener curiosidad y motivación por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías.



ESPÍRITU EMPRENDEDOR

- Capacidad de análisis, planificación, organización y gestión.
- Capacidad de evaluación y auto-evaluación.

Mi pasaporte de competencias es una actividad especial pues incluye dos tipos de interacciones. En primer lugar el alumno puede ver las competencias que está desarrollando al realizar las actividades *MyWayPass* a la vez que puede incluir otras competencias mediante el cuestionario de competencias. Además esta actividad permite generar un documento en el que se recojan dichas competencias y subcompetencias. *Mi pasaporte de competencias* está basado en la herramienta “youthpass” (<https://www.youthpass.eu/es/youthpass/>) elaborada en 2007 por el Programa Juventud en Acción de la Unión Europea. Para la creación de esta actividad se han utilizado las competencias propuestas por el MEC en la LOMCE. *MyWayPass* en ningún momento certifica el grado de adquisición de dicha competencia y el documento descargable no tiene carácter oficial sino informativo y didáctico

A continuación puede ver una relación de las actividades y las competencias y subcompetencias asociadas a cada una:

CONOCETE		
NOMBRE	COMPETENCIA	SUBCOMPETENCIA ASOCIADA
<i>Mi mochila</i>	Aprender a aprender	Sentirse protagonista del proceso y del resultado del aprendizaje
<i>El simulador espacial</i>	Aprender a aprender	Poner en práctica estrategias de evaluación del resultado y del proceso que se ha llevado a cabo.
<i>Mi estela</i>	Sentido de la iniciativa y del espíritu emprendedor	Capacidad de análisis, planificación, organización y gestión
<i>¿A quién admiras?</i>	Comunicación lingüística	Escuchar con atención e interés, controlando y adaptando la respuesta a los requisitos de la situación
	Aprender a aprender	Procurarse asesoramiento, información y apoyo durante el proceso de aprendizaje

EXPLORA		
NOMBRE	COMPETENCIA	SUBCOMPETENCIA ASOCIADA
<i>El laberinto</i>	Comunicación lingüística	Comprender distintos tipos de textos: buscar, recopilar y procesar información
	Competencias básicas en ciencia y tecnología	Analizar gráficos y representaciones matemáticas
<i>Mis experiencias</i>	Sentido de la iniciativa y del espíritu emprendedor	Tener iniciativa, interés, proactividad, creatividad, innovación y liderazgo
	Competencias sociales y cívicas	Participar de manera constructiva en las actividades de la comunidad

SUEÑA		
NOMBRE	COMPETENCIA	SUBCOMPETENCIA ASOCIADA
<i>Los tres espejos</i>	Sentido de la iniciativa y del espíritu emprendedor	Capacidad de evaluación y auto-evaluación
<i>El mirador de los sueños</i>	Comunicación lingüística	Ser capaz de expresarse de forma oral en múltiples situaciones comunicativas
<i>Mis monstruo</i>	Conciencia y expresiones culturales	Expresión de uno mismo a través de distintos medios artísticos

Mis pasos	Competencias básicas en ciencia y tecnología	Tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos
------------------	--	--

TRANSFORMA		
NOMBRE	COMPETENCIA	SUBCOMPETENCIA ASOCIADA
Mi robot	Sentido de la iniciativa y del espíritu emprendedor	Capacidad de reconocer las oportunidades existentes para las actividades personales, profesionales y comerciales
El mirador espacial	Competencia digital	Buscar, obtener y tratar información con un objetivo final.
Mi hoja de ruta	Aprender a aprender	Poner en práctica estrategias que permitan iniciar y culminar con éxito el aprendizaje

COMPARTE		
NOMBRE	COMPETENCIA	SUBCOMPETENCIA ASOCIADA
Hablándole al universo	Competencia digital	Utilizar recursos tecnológicos para la comunicación y resolución de problemas
	Competencias sociales y cívicas	Distinguir la esfera personal pública de la personal privada
	Conciencia y expresiones culturales	Aptitudes creativas, que pueden trasladarse a una variedad de contextos
	Aprender a aprender	Aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en diversos contextos
Mi primer CV	Comunicación lingüística	Ser capaz de expresarse de forma escrita en múltiples modalidades, formatos y soportes.
Mi pasaporte de competencias	Aprender a aprender	Reconocer la fase de aprendizaje en la que se encuentra con respecto a las competencias claves.

Avatar Shop

Se mencionaba antes la funcionalidad Avatar Shop, la tienda donde los estudiantes podrán canjear los puntos obtenidos a lo largo de su recorrido. A continuación se puede visualizar cómo aparece esta funcionalidad, desde el perfil Estudiantes.



5. PASOS A SEGUIR COMO TUTOR

El centro educativo puede participar en **MyWayPass** de modo que la plataforma se integre dentro de las actividades de orientación planteadas por el centro y tutelada/guía por un tutor.

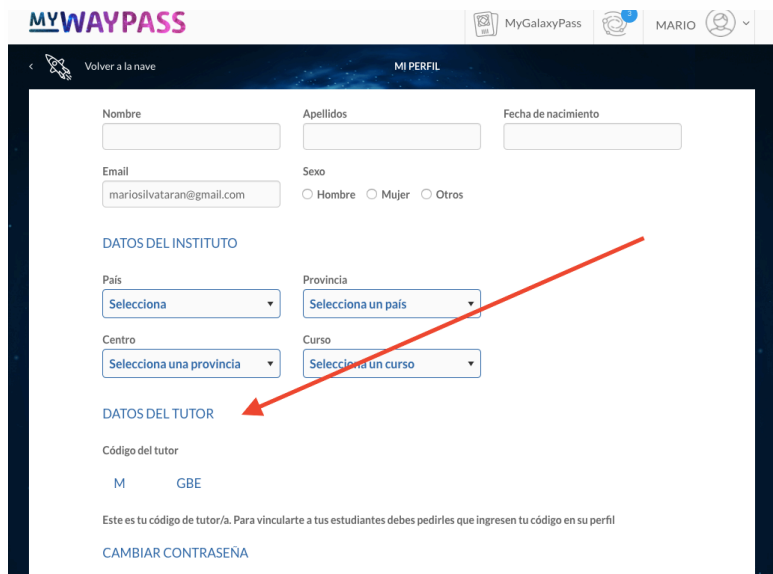
Como se ha comentado con anterioridad, una vez que te des de alta en la plataforma como tutor, obtendrás un código que deberás entregar a tus alumnos para que asocien sus perfiles al tuyo y poder interactuar con ellos.

Asociar alumnos a tutores:

El tutor debe registrarse (como cualquier otro usuario) y entregar el código que la plataforma genera para que los alumnos puedan vincularse al tutor.

El **código** es fundamental para que los alumnos puedan asociarse a su tutor y este pueda visualizar y participar en el desarrollo de las actividades.

Los **alumnos serán los encargados de asociar sus perfiles al del tutor** introduciendo el código en el apartado 'vincular tutores' que le aparecerá en su página de perfil.



MYWAYPASS

MyGalaxyPass MARIO

Volver a la nave MI PERFIL

Nombre: Apellidos: Fecha de nacimiento:

Email: Sexo: Hombre Mujer Otros

DATOS DEL INSTITUTO

Pais: Provincia:

Centro: Curso:

DATOS DEL TUTOR

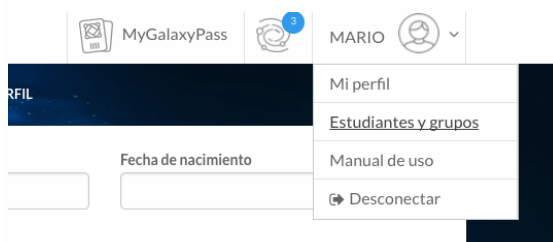
Código del tutor

M GBE

Este es tu código de tutor/a. Para vincularte a tus estudiantes debes pedirles que ingresen tu código en su perfil

CAMBIAR CONTRASEÑA

Una vez hecho esto, el tutor verá las solicitudes activas entrando en su página de perfil (Estudiantes y grupos). Hay que tener en cuenta también que el alumno puede desvincularse del tutor en cualquier momento.



MyGalaxyPass MARIO

MI PERFIL

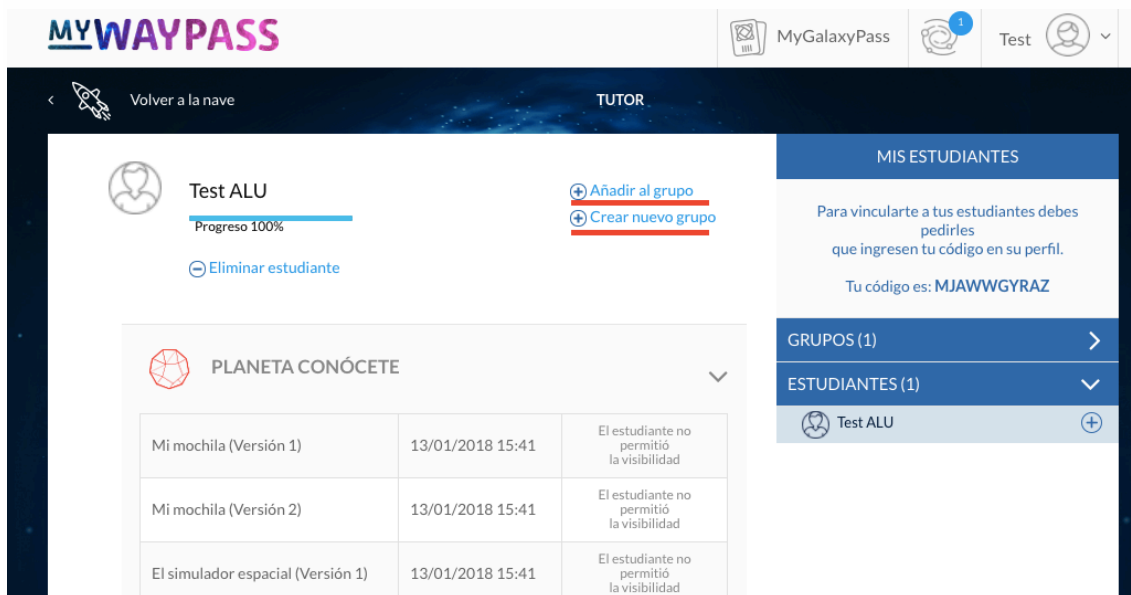
- Mi perfil
- Estudiantes y grupos
- Manual de uso
- Desconectar

Fecha de nacimiento:

Es probable que el tutor utilice la plataforma con diferentes grupos (clases) a la vez y, en este caso, será él mismo quien deba organizar manualmente estos grupos en su perfil, es decir, crear los diferentes grupos e incluir en cada uno de ellos los alumnos que correspondan.

Creación/Gestión de grupos

Una vez entremos en la ventana Estudiantes y grupos desde Perfil, y vinculado algún estudiante, si pinchamos sobre él, tendremos la opción de crear un grupo o añadirlo a un grupo ya creado (opciones subrayadas en rojo, en la siguiente imagen).



The screenshot shows the 'MYWAYPASS' interface for a tutor. At the top, there's a navigation bar with 'MYWAYPASS' and user information like 'MyGalaxyPass', 'Test', and a profile icon. Below this, the main area is titled 'TUTOR' and shows a student profile for 'Test ALU' with a 'Progreso 100%' indicator. Two red underlined buttons are visible: '+ Añadir al grupo' and '+ Crear nuevo grupo'. Below the profile is a section for 'PLANETA CONÓCETE' with a table of activities. On the right, a sidebar shows 'MIS ESTUDIANTES' with instructions on how to link students and a list of groups and students.

PLANETA CONÓCETE		
Mi mochila (Versión 1)	13/01/2018 15:41	El estudiante no permitió la visibilidad
Mi mochila (Versión 2)	13/01/2018 15:41	El estudiante no permitió la visibilidad
El simulador espacial (Versión 1)	13/01/2018 15:41	El estudiante no permitió la visibilidad

Participación del tutor en la plataforma:

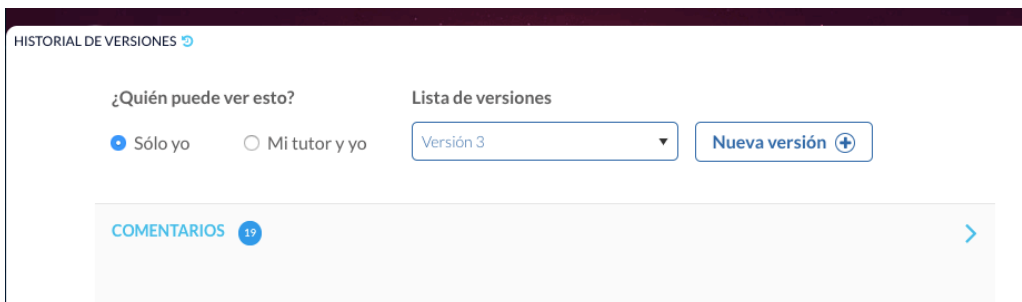
La herramienta está pensada para ofrecer al joven la oportunidad de reflexionar sobre sí mismo y, por lo tanto, él mismo elige qué itinerario decide seguir y qué misiones completa y cuáles no.

El tutor no puede, en ningún caso, imponer la realización de actividades a través de la plataforma ya que no existe una funcionalidad específica para tal fin pero, obviamente, puede asesorar y recomendar la realización de misiones.

También es importante mencionar que el hecho de que un alumno vincule su perfil al tutor no quiere decir que este vaya a tener acceso a toda su información sino que, en cada actividad concreta, el alumno decidirá con quién quiere compartir su respuesta.

Además, dado que el planteamiento de *MyWayPass* es que el alumno pueda realizar el recorrido a lo largo de diferentes momentos, (durante el mismo curso, a lo largo de varios cursos, etc.) existe la posibilidad de guardar diferentes versiones de respuesta en cada momento, de cara a que el joven y/o tutor puedan ver la evolución de las respuestas, por ejemplo.

Esta opción le aparecerá al alumno de la siguiente forma:



Integración de **MyWayPass** en el aula:

MyWayPass es una herramienta que puede realizarse de forma independiente por parte de los alumnos, o bien, puede ser integrada en el POAP del centro. De hecho, idealmente está concebida para que pueda ser incluida dentro del POAP, de forma que el proceso de orientación del alumno esté supervisado por un tutor y se acompañe de una reflexión grupal de las actividades.

La plataforma combina actividades dentro de la aplicación con actividades de carácter vivencial. De esta manera algunas actividades requieren que el alumno trabaje fuera de la herramienta (explorando webs, realizando un video, entrevistando a un alumno...) pero regrese para finalizar la misión.

El mejor momento para utilizar **MyWayPass**/recomendaciones de uso:

La plataforma ha sido diseñada pensando en el proceso de orientación vocacional de alumnos de entre 14 y 18 años. Puede utilizarse con alumnos que se encuentren en los dos últimos cursos de la secundaria, bachillerato, Formación Profesional Básica y Ciclos Formativos de Grado Medio. Esto no quiere decir que la herramienta no pueda utilizarse en cursos inferiores (especialmente las actividades del área conócete y sueña) o en Grado Superior.

La idea es que la herramienta que acompañe al alumno a lo largo de su formación, de esta forma, aunque un alumno de más edad (ej: 2º bachillerato) podría hacer de forma intensiva todas las misiones en un curso académico, recomendamos distribuir la misiones en al menos dos cursos

académicos. Especialmente, teniendo en cuenta el carácter experiencial de algunas de las actividades. No obstante, esta decisión dependerá de la planificación de cada tutor.

Además, las misiones se pueden repetir a lo largo del tiempo, y los cursos, ya que pueden sobreescribirse, es decir, guardar varias versiones de una misma actividad, lo cual puede ser interesante para ver la evolución en las elecciones y gustos.

Beneficios para el tutor y el alumno:

Como orientador/tutor, la principal aportación de esta herramienta de orientación es la informatización de las actividades en un formato dinámico y atractivo, además de poder integrar las actividades dentro de tu POAP y PAT.

Además, es muy útil a la hora de poder hacer un seguimiento de la orientación vocacional de los alumnos ya que el tutor tiene acceso a las respuestas de los alumnos, y puede hacer uso de la información para dar feedback y comentar las actividades.

En esta línea, en la sección Inspírate podrás compartir con tus alumnos aquella información o recursos que creas que pueden ayudarles.

De cara a los alumnos, como ya se ha comentado, se trata de una herramienta de orientación que les ayuda en el proceso de autorreflexión para identificar sus gustos, intereses, vocaciones, así como puntos débiles, fortalezas... Y que este autoconocimiento les ayude en la toma de decisiones conscientes en cuanto a su futuro profesional.

Además, el alumno recibirá su GalaxyPass una vez completadas las misiones, lo cual supone disponer de un documento único que recoge y refleja las competencias básicas que ha puesto en práctica durante su participación en *MyWayPass*.

El alumno puede consultar su progresión competencial entrando en el apartado MyGalaxyPass. Algunas de las competencias se autocompletan con la realización de las actividades, pero también existe la posibilidad de que el alumno rellene de forma independiente el cuestionario de competencias para completar las mismas. En cualquier momento el alumno puede descargarse el documento.

6. ALGUNOS DATOS TÉCNICOS:

Sistema operativo, navegador y dispositivos:

La plataforma *MyWayPass* está optimizada para navegar por ella con las versiones más recientes de los navegadores Mozilla Firefox, Google Chrome y Safari. En el caso de Internet Explorer es compatible con la versión 9 en adelante.

No existe ningún requisito específico de sistema, puedes utilizar la plataforma sea cuál sea tu sistema operativo (Windows, MacOSx y Linux). Lo importante es la versión de tu navegador.

Dispositivo (PC, Tablet o móvil)

Lo ideal es navegar en la plataforma desde un PC y con un monitor, teclado, ratón y altavoces (a pesar de no ser necesarios estos últimos) es suficiente para disfrutar de la experiencia. Con respecto a las *tablets* y móviles, aunque el diseño es *mobile-friendly*, las misiones no se pueden completar en dispositivo móvil por cuestiones de interacción.

Recuperar mis claves de acceso:

En la página de acceso selecciona la opción “¿Olvidaste tu contraseña?” y sigue las instrucciones. Para recuperar tu contraseña necesitarás el correo electrónico con el que te registraste. Si no lo recuerdas, ponte en contacto con nosotros ([link a contacta con nosotros](#)).

Privacidad y baja de la plataforma:

La plataforma almacena la información que completas en tu perfil, las respuestas de tus misiones, tus compras, tu progreso y tus logros, con la intención de que puedas gozar de una experiencia plena.

Puedes darte de baja en cualquier momento eliminando tu usuario en el apartado “Mi Perfil”. También usamos cookies de seguimiento propias para guardar los datos de tu sesión y cookies de Google Analytics. Tienes más información en el apartado [Política de Privacidad y Política de Cookies](#).



7. ENLACES DE INTERÉS:

Web MyWayPass

www.MyWayPass.com

[#MyWayPass](https://twitter.com/MyWayPass)

Web Fundación Bertelsmann:

www.fundacionbertelsmann.org

Facebook

www.facebook.com/fundacionbertelsmann

Twitter

www.twitter.com/fbertelsmann

LinkedIn

<https://www.linkedin.com/company/fundacionbertelsmann>