



# Developing Future Careers Through Personalised Guidance - guidEU

**Guía técnica:  
Juego "Aprende el mercado laboral"**



*El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.  
2016-1-PL01-KA201-026801*

## TABLA DE CONTENIDOS

1.	INTRODUCCIÓN	3
2.	CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE GUIDEU LLEGAR A CONOCER EL MERCADO LABORAL	4
3.	NAVEGACIÓN	6
4.	TAREAS	7
5.	PLAN DE ACCIÓN	13

## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. ¿Qué es el Juego de guidEU Llegar a Conocer el Mercado Laboral?

El Juego de guidEU Llegar a Conocer el Mercado Laboral es un juego educativo con base en la web desarrollado a lo largo del Proyecto europeo. El juego es una herramienta útil para que los estudiantes lleguen a conocer y comprender el mercado laboral y para que los profesores lo usen como una herramienta educativa lista para utilizar.

La principal finalidad del Juego es ayudar a los estudiantes a explorar varios conceptos del Mercado laboral a través de variadas tareas online y otras a realizar en el aula. El Juego se encuentra en <https://guideu-game.eurosc.eu>

Este documento es una guía general para profesores, orientadores y expertos sobre cómo utilizar el Juego desarrollado para el proyecto guidEU.

El juego sólo funciona plenamente en la última versión de los navegadores Google Chrome o Mozilla Firefox. La sociedad guidEU no tiene responsabilidad en lo que concierne a los links externos en el Juego, ya que pueden ser cambiados o retirados en cualquier momento.

El proyecto guidEU respeta los derechos de privacidad de los visitantes de la web y entiende la importancia de proteger los datos personales. Toda la información y los datos son procesados con estricta discreción y de acuerdo con todos los requerimientos legales.

### 1.2. ¿Cómo se estructura el juego?

El Juego es la versión electrónica de un rompecabezas, donde los estudiantes tienen que completar varias tareas para revelar una imagen escondida. Cada bloque representa una tarea diferente. Siempre que un estudiante completa una tarea, el bloque desaparecerá y parte de la imagen aparecerá, hasta que todas las piezas del rompecabezas se junten.

Hay quince (15) tareas en total categorizadas en cinco áreas:

- I. Aprender sobre el Mercado laboral y las diferentes profesiones**
- II. Buscar habilidades y ofertas de trabajo de acuerdo con las preferencias individuales**
- III. Cómo escribir un CV, carta de presentación y un email para solicitar un empleo**
- IV. Prepararse para una entrevista de trabajo**
- V. Poner en marcha tu propio negocio (espíritu emprendedor)**

## 2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DE GUIDEU LLEGAR A CONOCER EL MERCADO LABORAL

El juego con base en la web es accesible a través de la dirección web <https://guide-game.eurosc.eu> y es un sistema basado en una suscripción gratuita. Su funcionalidad y características están disponibles solo para los usuarios resgitrados. Se considera un usuario registrado a cualquier usuario que haya recibido el código único generado que se muestra en la página de inicio.

### 2.1. Características clave

Característica	Subcaracterística	Detalles
<b>Gestión de usuario</b>	Cuentas de usuario	El sistema soporta el tipo de cuentas que figura a continuación  <b>1. CUENTA DE ESTUDIANTE</b>
	Registro de la cuenta de usuario	Las cuentas de usuario solo se pueden registrar como sigue <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Código único mostrado en la página de inicio</li> </ul>
	Funcionalidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Inicio/Cierre de session</li> </ul>
<b>Juego de Mesa</b>	Gráficos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ilustración del tablero con posiciones indicando pasos/secciones</li> </ul>
	Juego	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cada bloque representa una tarea para el estudiante</li> <li>● El estudiante progresa por etapas completando las tareas</li> </ul>
<b>Plan de Acción</b>	Contruir	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Crea un plan de acción con pasos y descripción</li> </ul>
<b>Localización</b>	Idiomas	La herramienta informática soporta multi-idioma <ul style="list-style-type: none"> <li>● Inglés</li> <li>● Polaco</li> <li>● Griego</li> <li>● Español</li> <li>● Turco</li> </ul>

### 2.2. Registro/Login

El juego informático requiere un código único para acceder a la interfaz. El código único requerido se encuentra en la página de inicio y se autogenera cada vez que un usuario visita el juego. Es esencial anotar y recordar el código para acceder al juego en cualquier momento.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Número de proyecto: 2016-1-PL01-KA201-026801



Esta página web se ve mejor utilizando la última versión de los navegadores Google Chrome o Mozilla Firefox

Inicio de sesión

Inserta el código que aparece en la pantalla para acceder al sistema:

692099

Código

Inicio de sesión

### 2.3. Desconexión

El usuario puede salir del juego utilizando el menú desplegable indicado por el código único utilizado para conectarse por primera vez.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Número de proyecto: 2016-1-PL01-KA201-026801



GuidEU

Tareas

Plan de acción

692099 ▾

Cierre de sesión

Esta página web se ve mejor utilizando la última versión de los navegadores Google Chrome o Mozilla Firefox

### 3. NAVEGACIÓN

El juego informático proporciona una navegación fácil con el uso de un menú de barra superior. El menú se utiliza para navegar en la interfaz del juego y en el constructor del plan de acción. El menú desplegable a la derecha se utiliza para desconectarse del juego.

#### 3.1. Menú Principal

El menu principal se sitúa horizontalmente en la interfaz.

- GuidEU: Introducción al Juego
- Tareas: Acceso al juego de mesa
- Plan de Acción: Acceso a la interfaz del constructor del plan de acción



## 4. TAREAS

Los usuarios pueden acceder al juego de mesa haciendo click sobre el menú Tareas.



### 4.1. El Juego de Mesa

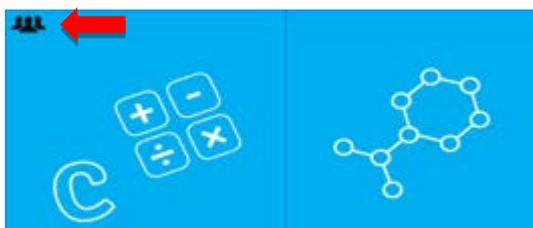
El juego de mesa consiste en una serie de bloques que cubren el rompecabezas final. Al completar las tareas, cada bloque desaparece, revelando parte del rompecabezas. Cuando todas las tareas se completan, aparece el rompecabezas completo.

**Tareas**

Bienvenido al juego Conoce el mercado laboral. Debajo tienes un puzzle con tareas que tienes que completar para desvelar el mensaje secreto. Cuando completes una tarea de forma satisfactoria, una pieza del puzzle desaparecerá. Las tareas se pueden llevar a cabo de forma individual o en grupo (aparece un icono de grupo en el título de la tarea). Cuantas más tareas completes, más destrezas y conocimiento obtendrás. La última pieza del puzzle en la parte final derecha de la pantalla te llevará al Plan de Acción, idonde podrás escribir tus objetivos y próximos pasos en tu carrera! ¡Forma parte de este viaje y descubre tu futuro!

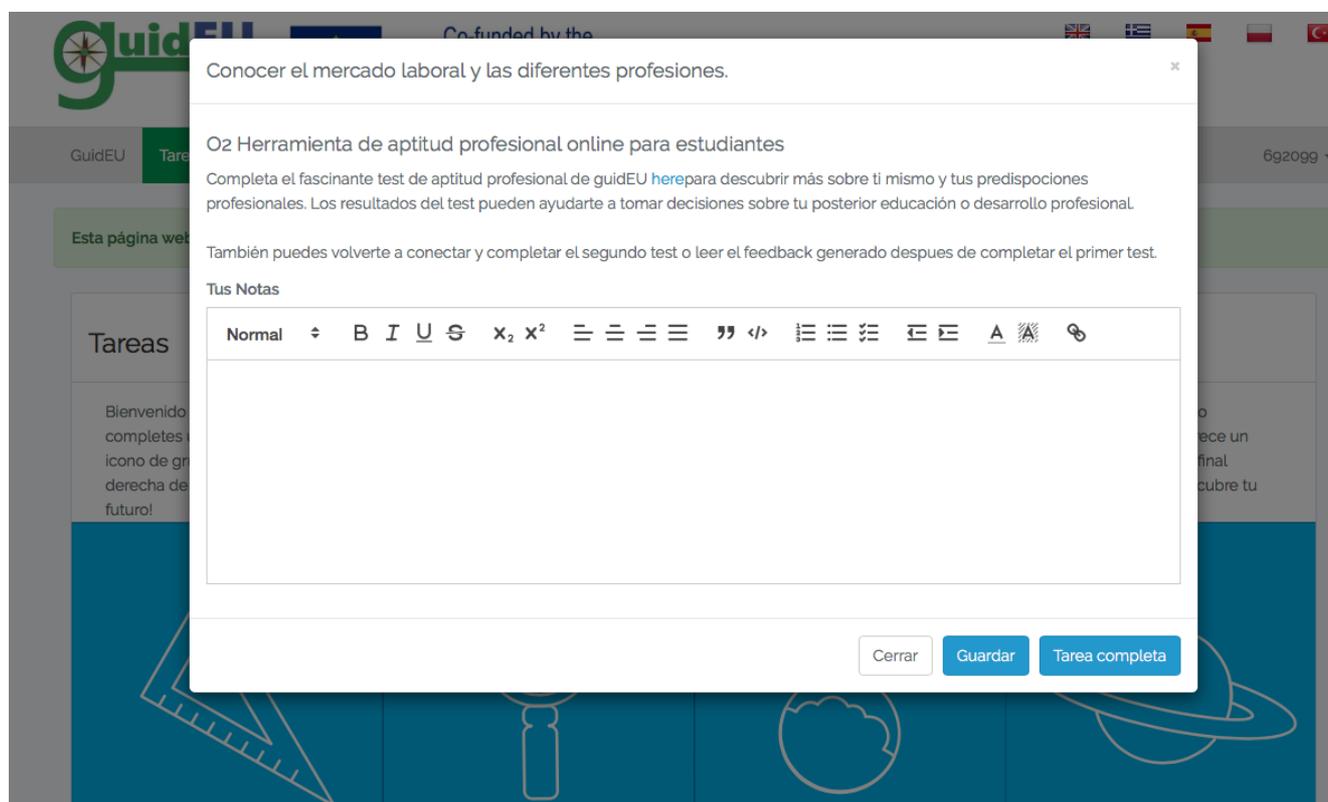
			
 			
			 
		 	

Algunas tareas se pueden completar individualmente y otras requieren trabajo en grupo. Las tareas de grupo se pueden distinguir por un icono específico sobre la tarea.



## 4.2. Funcionalidades del Juego

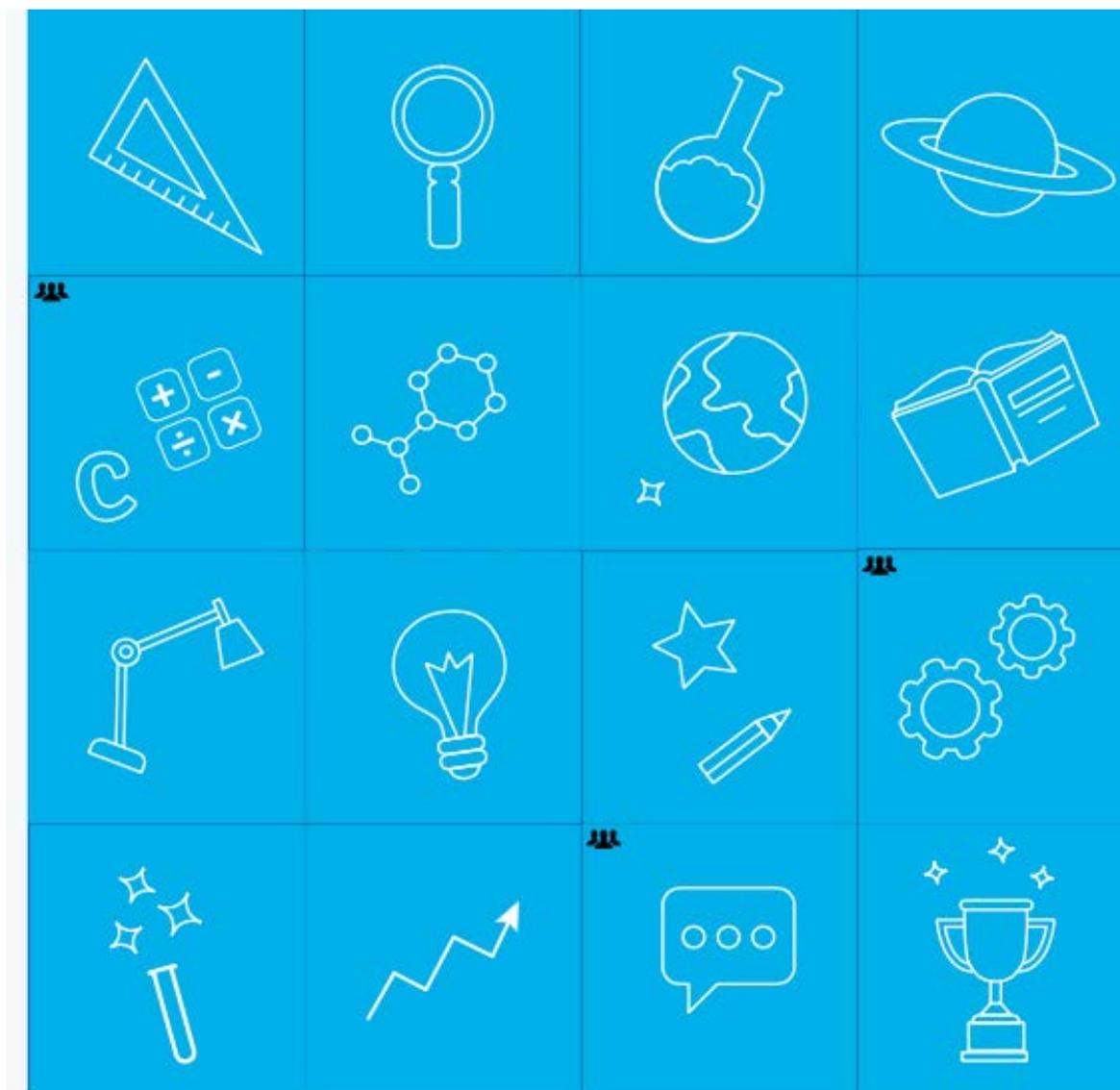
- Al hacer click sobre el bloque se abre el diálogo de tarea que está conectado con el bloque específico.
- Cuando se marca una tarea como completada, el bloque desaparece y se revela el gráfico subyacente del rompecabezas.
- El usuario puede tomar notas en cada tarea.
- Las tareas se pueden completar en cualquier orden.



### 4.3. Las tareas

Las tareas del Juego están categorizadas en cinco áreas diferentes relacionadas con el Mercado laboral. En las siguientes tablas, se puede encontrar la descripción de las tareas con información sobre:

- Número y nombre de la tarea: la primera tarea es la tarea en la esquina superior izquierda y la secuencia de tareas va de izquierda a derecha. La última tarea en la esquina inferior derecha lleva al Constructor del Plan de Acción.



- Objetivos de aprendizaje para cada tarea.
- Nivel de dificultad de la tarea: el nivel de dificultad de cada tarea está clasificado en una escala de 1 a 5, donde 1 indica que la tarea es muy fácil y 5 muy exigente.
- Tiempo aproximado requerido para completar la tarea.

### I. Aprender sobre el Mercado Laboral y las diferentes profesiones: TAREAS 1-4

No.	Nombre de la Tarea	Objetivos de aprendizaje	Nivel de Dificultad	Tiempo requerido
1.	Herramienta on-line de aptitud profesional para estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes aprenderán más sobre sus predisposiciones profesionales a través de un camino virtual interactivo.</li> </ul>	2	30 minutos
2.	Familiarizarse con los pros y contras de diferentes profesiones	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes podrán ver diferentes profesiones y reflexionar sobre ellas.</li> </ul>	1	20 minutos
3.	Aprender más sobre el Mercado laboral- habilidades y empleos del futuro	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes se familiarizarán con las habilidades y empleos del futuro.</li> </ul>	2	30 minutos
4.	Entrevistar a diferentes profesionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes descubrirán más sobre las profesiones de su interés.</li> </ul>	3	n/a

### II. Buscar habilidades y ofertas de empleo de acuerdo con preferencias individuales: TAREAS 5-

6

No.	Nombre de la Tarea	Objetivos de aprendizaje	Nivel de Dificultad*	Tiempo requerido
5.	Descubrir fortalezas individuales a través de evaluación por parejas – TAREA DE GRUPO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes reflexionarán sobre sus fortalezas a través de una actividad en grupo.</li> </ul>	2	30 minutos
6.	Búsqueda de trabajo y ofertas de empleo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes podrán comprobar formas y medios variados para la búsqueda de empleo.</li> </ul>	3	n/a

### III. Cómo redactar tu CV, carta de presentación y un email para solicitar un empleo: TAREAS

7-9

No.	Nombre de la Tarea	Objetivos de aprendizaje	Nivel de Dificultad*	Tiempo requerido
7.	Cómo escribir tu CV	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes se familiarizarán con el concepto del Curriculum Vitae.</li> </ul>	3	40 minutos

8.	Cómo redactar una carta de presentación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes se familiarizarán con el concepto de una carta de presentación.</li> </ul>	3	40 minutos
9.	Cómo redactor un email profesional para solicitar un empleo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes se familiarizarán con cómo redactar un email profesional para solicitar un empleo.</li> </ul>	3	40 minutos

#### IV. Prepárese para una entrevista de trabajo: TAREAS 10 -13

No.	Nombre de la Tarea	Objetivos de aprendizaje	Nivel de Dificultad*	Tiempo requerido
10.	Buena y mala entrevista	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes podrán diferenciar entre buenas y malas habilidades y hábitos para una entrevista.</li> </ul>	2	20 minutos
11.	Tarea de elección múltiple	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes aprenderán algunos consejos útiles en relación con las entrevistas de trabajo.</li> </ul>	2	10 minutos
12.	Simulación de entrevista-TAREA DE GRUPO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes practicarán para una entrevista.</li> </ul>	4	40 minutos
13.	Una entrevista diferente	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes reflexionarán sobre escenarios de entrevista alternativos.</li> </ul>	3	20 minutos

#### V. Poner en marcha tu propio negocio (espíritu emprendedor): TAREAS 14-15

No.	Nombre de la Tarea	Objetivos de aprendizaje	Nivel de Dificultad*	Tiempo requerido
14.	Cómo poner en marcha tu propio negocio- espíritu emprendedor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes se familiarizarán con el concepto de espíritu emprendedor.</li> </ul>	2	40 minutos
15.	Feria de Cultura Financiera-TAREAS EN GRUPO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los estudiantes serán capaces de desarrollar un plan de negocio simple.</li> </ul>	5	n/a

## 5. PLAN DE ACCIÓN

El plan de acción online da la opción a los estudiantes de crear un plan detallado esbozando las acciones necesarias para alcanzar uno o más de sus objetivos. Los usuarios pueden acceder al constructor del plan de acción haciendo click en el menú Plan de Acción o en el último bloque en la esquina inferior derecha de la tabla de tareas. Los estudiantes podrán hacer click en el menú Plan de Acción siempre que quieran, con la opción de editar y guardar.



### 5.1. El constructor del Plan de Acción

La interfaz del constructor del Plan de Acción proporciona a los usuarios los medios para crear planes de acción para seguir sus progresos.

#### PLAN DE ACCIÓN

Un Plan de acción es una herramienta valiosa para ayudarte a definir los siguientes pasos para mejorar tu situación profesional, como organizar una búsqueda de empleo activa, poner en marcha tu propio negocio o continuar con una educación formal posterior y formación/aprendizaje no formal para mejorar tus competencias y habilidades. La planificación de acción te ayudará a centrarte en tus necesidades y expectativas relacionadas con la entrada en el mercado laboral definiendo objetivos concretos y formas de alcanzarlos.

Anota tus objetivos y tareas para mejorar tus competencias y habilidades, para encontrar un empleo y/o para poner en marcha tu propio negocio.

[Nuevo](#)

OBJETIVOS (Listado de objetivos)	TAREAS (Lo que necesitas para alcanzar tus metas)	CRITERIOS DE ÉXITO (Cómo identificarás tu éxito)	CUADRO TEMPORAL (Para cuando necesitas completar las tareas)	STATUS (en desarrollo/ hecho)	Acciones
No Data Available					



- Editar el plan de acción
- Borrar el plan de acción

OBJETIVOS (Listado de objetivos)	TAREAS (Lo que necesitas para alcanzar tus metas)	CRITERIOS DE ÉXITO (Cómo identificarás tu éxito)	CUADRO TEMPORAL (Para cuando necesitas completar las tareas)	STATUS (en desarrollo/ hecho)	Acciones
-------------------------------------	--	---	---	-------------------------------------	----------

## Socios



[www.guideu.net](http://www.guideu.net)