

BOLETIN 4 - Diciembre 2022

work  
@ble

# La Prueba Definitiva



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



**work**  
**@ble**



## EN ESTE NÚMERO:

- **FORMANDO A PREPARADORES LABORALES EN TRENTO**
- **LA PRUEBA DEFINITIVA: EL PILOTO EN AUSTRIA, ESPAÑA, ESTONIA, GRECIA Y NORUEGA**

## LA PRUEBA DEFINITIVA

Es la recta final de nuestro proyecto. Ya tenemos el juego listo y la guía para preparadores/as laborales en todos los idiomas del consorcio, además nos hemos formado sobre como utilizar work@ble para preparar para el empleo a las personas con discapacidad.

Y ya varias personas en búsqueda de empleo han estrenado el work@ble en nuestro piloto. Algunas puede que estén jugando ahora...¿y tú, quieres jugar?

María Carracedo

Fundación Intrás (España)

# FORMACIÓN DE PREPARADORES LABORALES EN TRENTO



*Preparadoras/es laborales de Austria, Estonia, Grecia, España y Noruega se reunieron para aprender a utilizar el juego para el entrenamiento laboral de sus usuarias/os y también los fundamentos de la metodología FROG, que inspira el juego y cuyo objetivo es preparar a las personas desfavorecidas para ingresar con éxito al mercado laboral .*

*Durante la segunda parte de la capacitación, los participantes compartieron sus herramientas de trabajo, experiencias y metodologías para el coaching laboral.*

*Esta también fue una oportunidad para evaluar la funcionalidad del e-scape room y de las herramientas que se están ya aplicando en la fase piloto del proyecto.*

**Nuestras compañeras de Estonia nos cuentan como fué:**

*"Visitamos Italia a finales de otoño. Fue estupendo volver a ver a otros miembros del proyecto e Italia fue cálida tanto en clima como en darnos la bienvenida.*

*Han sido días intensos llenos de aprendizaje de diferentes metodologías. Nos hemos traído a Estonia muchas cosas que estamos probando ahora con nuestros/as estudiantes, pero lo más sorprendente es que también aprendimos mucho sobre nosotras mismas.*

*La metodología FROG nos aclaró todo sobre el juego, y también sobre nosotras mismas. Esta formación nos ha dado más confianza para comenzar a pilotar y planificar el evento multiplicador.*

*También fue genial probar el juego terminado todos juntos, compartiendo ideas y entusiasmo sobre lo lejos que ha llegado el juego.*

*Una muestra de lo que nos llevamos a casa: Kerli tiene un póster de la metodología FROG en su oficina y Heleri presentó LEGO Serious Play a otros especialistas".*

LA FORMACIÓN  
DEL PROYECTO  
WORK@BLE  
TUVO LUGAR  
EN TRENTO  
ENTRE EL 25  
Y EL 27 DE  
OCTUBRE DE  
2022 .



# LA PRUEBA DEFINITIVA: EL PILOTO DEL JUEGO

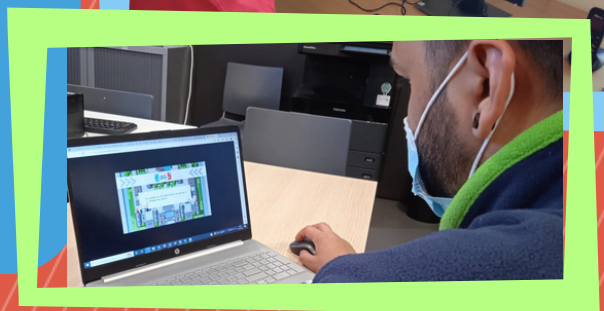
En el momento de publicar este boletín el juego está siendo usado en Austria, España, Estonia, Grecia y Noruega por personas con discapacidad que utilizan los distintos servicios de inserción laboral de nuestras organizaciones.

El piloto va a permitir mejorar el juego en todos los aspectos:

- Su funcionamiento, detectando y corrigiendo posibles errores de programación.
- Su eficacia como herramienta de preparación laboral para personas con discapacidad, a través de la evaluación de profesionales y personas usuarias.
- Y la utilidad y claridad de la guía de uso para preparadas/es para el empleo.

El objetivo es asegurar que el juego sea una herramienta eficaz para los servicios de empleo de personas con discapacidad de cualquier país europeo.

**En España**, el juego se está probando ya en el Centro de Rehabilitación Laboral Pedro Zerolo de Madrid, y en el departamento de empleo de Fundación Intras en Valladolid. Se prevee también utilizarlo con usuarias del centro de día para personas con enfermedad mental de Toro y con la empresa social Catering Zeta Llonés.



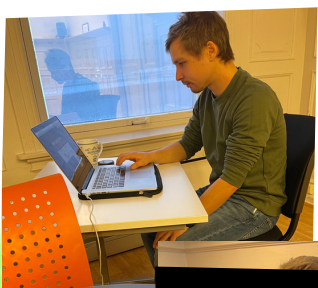
Nuestras compañeras de **Estonia** fueron las primeras en probar el juego con un grupo de estudiantes con discapacidad y detectaron algún fallo que ha permitido perfeccionar el juego.



Theotokos ha probado el juego en Grecia, y han encontrado diferencias en la forma de enfocar el juego según el nivel de discapacidad intelectual de los jóvenes. Algunos necesitan más apoyo que otros, pero todos disfrutaron y les gustaría volver a jugar..

En Austria, la prueba del "e-scape-room" con nuestros jóvenes usuarios fue muy divertida. A la mayoría de ellos les gustó mucho el diseño retro del juego y pudieron seguir fácilmente las instrucciones del profesor Oak. Nos impresionó cómo conseguían encontrar soluciones para cada puzzle. Hubo algunas complicaciones técnicas cuando tuvieron que utilizar el micrófono para resolver un puzzle. Aparte de eso, Davide -el diseñador del juego- consiguió arreglar todos los fallos antes de que empezáramos a pilotar el juego.

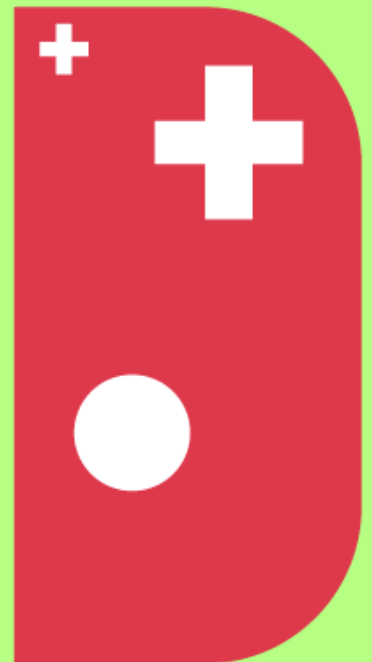
Lo más interesante de las pruebas ha sido que nuestros instructores laborales han podido observar el comportamiento de los usuarios del servicio cuando juegan: cómo se enfrentan a los puzles que tardan en resolverse, cómo interactúan, etc. Estamos convencidos de que el juego será un valioso complemento para nuestras herramientas de consulta.



La prueba del juego en Noruega fue fácil y muy divertida. Nuestros candidatos pertenecían a un grupo de jóvenes en situación de riesgo. Tienen experiencia en juegos y otras formas de utilizar los ordenadores. En su vida diaria tienen diferentes necesidades, algunos de ellos no van a la escuela ni trabajan, y otros si trabajan. En general, les gustó y estuvieron de acuerdo en que será útil para muchos jóvenes en diferentes situaciones.



*work*  
*@ble*



NÚMERO 4 - DICIEMBRE 2022

[WWW.WORKABLE-PROJECT.EU](http://WWW.WORKABLE-PROJECT.EU)



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