



# MANUAL DE USO PARA TUTORES Y ORIENTADORES



## ÍNDICE

1. Introducción.....	2
2. Exploración por los 5 planetas.....	3
❖ Conócete	
❖ Sueña	
❖ Explora	
❖ Transforma	
❖ Comparte	
3. La estrella Inspírate.....	13
4. Gamificación para motivar a la reflexión.....	14
a. Misiones	
b. Años luz	
c. Lanzadera espacial	
d. Avatar shop	
e. Medallas	
f. Aima	
g. Youtubers	
5. Funcionamiento de la plataforma.....	18
a. Actividad	
b. Registro	
c. Menú principal	
d. Código tutor	
e. Visualización, versiones	
f. My Galaxy Pass	
g. Mi pasaporte de competencias	
6. Modo de uso y recomendaciones.....	25
7. Material para difusión, comunicación, RRSS.....	28
8. Algunos datos técnicos .....	32
9. Enlaces de interés.....	33

## 1. INTRODUCCIÓN

**MyWayPass** es una herramienta diseñada para ayudar a los alumnos de entre 14 y 20 años en su proceso de orientación vocacional. Es, por tanto, un elemento de apoyo e inspiración para orientadores y profesores que, de un modo u otro, forman parte del proceso de orientación profesional y acompañamiento de los alumnos. Su uso es totalmente gratuito y está pensado para estudiantes, tutores y familias, ya que consideramos que todos estos agentes deben formar parte activa de la orientación de los jóvenes.

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 voy a llegar a ello?

No obstante, como veréis a continuación, nuestro modelo se compone de cinco fases ya que, además del modelo de Watts, también nos hemos servido del modelo de orientación del Colegio Cardenal Spínola (Madrid), centro piloto de nuestro modelo de calidad de Orientación Profesional Coordinada (OPC). Dicho centro, al igual que nosotros, estructura el proceso en cinco fases: **Conócete, Sueña, Explora, Transforma y Comparte.**

Estas fases se plantean como un viaje vocacional por diferentes planetas, basado en elementos de gamificación y totalmente adaptados a los formatos y códigos preferidos por los jóvenes, que incluyen 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 disfrutar navegando por la plataforma a la vez que asimila los pasos de la toma de decisiones.

Sin embargo, como profesionales, jugáis un papel determinante en el acompañamiento del alumnado a la hora de recorrer este camino. Es importante, entre otras labores, aconsejar las actividades que se deben realizar dependiendo del momento en el que se encuentre el alumno, dar un *feedback* sobre sus respuestas y asesorarle sobre las preguntas que debe hacerse y los objetivos que puede plantearse. La plataforma es flexible, versátil, y sirve para acompañar al estudiante en su proceso de aprendizaje de la toma de decisiones a lo largo de toda su educación secundaria. Por ello, es recomendable incluir **MyWayPass** en el Plan de orientación académico-profesional (OAP) del centro y fomentar su uso en las horas de tutoría.

Nuestra propuesta será siempre realizar las actividades en el orden que aparecen en la plataforma, pero también pueden realizarse según lo que el tutor u orientador establezca o el alumno decida individualmente. Las actividades pueden realizarse en un mismo curso académico o distribuirse a lo largo de varios. Además, una misma actividad puede completarse y guardarse más de una vez, así que ciertos aspectos que consideremos clave pueden retomarse varias veces a lo largo de la secundaria. Nosotros os propondremos algunas formas de organizarlo a lo largo de la secundaria en el apartado 5: *Modo de uso y recomendaciones*, pero seréis vosotros quienes decidáis cómo **MyWayPass** puede funcionar mejor en vuestro centro.

Además de las actividades individuales, la plataforma incluye algunas de carácter vivencial y que incluyen buscar información en internet, entrevistar a familiares y profesionales, o pedir consejo a personas de su entorno. Con ellas, el alumno utiliza la plataforma como puente con elementos de su entorno que le pueden ayudar en su autoconocimiento y en su toma de decisiones.

**MyWayPass** está disponible en **español, inglés y catalán.**

## 2. EXPLORACIÓN POR LOS 5 PLANETAS

El universo creado en torno a *MyWayPass* se presenta como un complemento para el tutor (y el orientador) en su acompañamiento a los alumnos en la fase de autoconocimiento y toma de decisiones. En ningún caso pretende sustituir otras actividades o iniciativas de planes tutoriales o de orientación académico-profesionales, como puedan ser los tests competenciales, ya que la plataforma no cuenta la base científica para, por ejemplo, acreditar competencias.

En lugar de ello, *MyWayPass* ha sido ideado para proveer al tutor de actividades que favorezcan la reflexión del alumno, ya sea de manera individual o grupal, sobre cuestiones claves para su desarrollo personal y profesional, como pueden ser sus intereses personales, preferencias profesionales, habilidades a descubrir, amenazas de su entorno, etc.

A continuación, os ofrecemos una descripción detallada del viaje vocacional que propone la plataforma. En él, los alumnos deberán recorrer varios planetas y realizar “misiones” (es decir, actividades) para ir, poco a poco, descubriendo en cada una de ellas aspectos sobre sí mismos, sobre el entorno y sobre 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 el recorrido que se adecúe más a las necesidades individuales del alumno y/o grupales de la clase o curso. En esta imagen se puede ver de forma gráfica y simplificada el escenario por el que los jóvenes realizarán su viaje:



Los planetas, con las “misiones” a realizar dentro de cada uno de ellos, son los siguientes:

### PLANETA CONÓCETE

Es el comienzo del viaje vocacional. Está pensado para que los alumnos puedan conocerse a sí mismos y respondan a la pregunta genérica “¿quién soy?”. Está formada por cuatro actividades

que, de manera consensuada, han demostrado ser útiles para el autoconocimiento. Con el componente de gamificación pasarían a llamarse: *Mi mochila*, *Simulador espacial*, *Mi estela* y *¿A quién admiras?*



### ***Mi mochila***

*Mi mochila* es la primera actividad de **MyWayPass**. Tiene un carácter introductorio, ya que es el comienzo de la aventura que va a vivir el alumno y le permite reflexionar sobre quién y cómo es. Las ocho preguntas que plantea se relacionan con cualidades y defectos, y hacen una pequeña aproximación a la vocación del alumno. En dos preguntas, el alumno tiene que transmitir la visión de alguien externo, un familiar o un amigo. Esto busca trabajar la capacidad para verse a sí mismo desde fuera, aspecto necesario para desarrollar un autoconocimiento real. Además, el análisis de las respuestas del alumno en cada una de las preguntas puede aportar al orientador información relevante a la hora de trabajar el autoconocimiento y la autoestima.

### ***El simulador espacial***

*El simulador espacial* es una actividad clave para el proceso de toma de decisiones del alumno. Detrás de una apariencia galáctica se esconde un análisis DAFO con el que el alumno analiza sus debilidades y fortalezas, y las oportunidades y amenazas de su entorno. 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 su futuro académico o profesional.

Como probablemente sea la primera vez que realizan un análisis DAFO, es conveniente ayudarles a entender qué significa cada uno de sus componentes: una oportunidad (por ejemplo, el contar con muchas opciones formativas cerca de casa), una amenaza (mis padres no quieren que estudie una carrera de letras), una debilidad (me cuestan los números) o una fortaleza (tengo muy claro lo que quiero conseguir).

### ***Mi estela***

*Mi estela* representa la clásica actividad de línea de vida en la que el alumno reflexiona sobre los eventos más importantes que ha vivido hasta el momento. Esta actividad se revelará más o menos relevante en función de la trayectoria vital de cada uno y puede ser enlazada con la actividad *Los tres espejos*, del planeta "Sueña". Hay que recordar que todas estas actividades pueden ser útiles en las entrevistas individuales con los alumnos y para tratar temas específicos de orientación profesional a nivel grupal en las tutorías.

### ***¿A quién admiras?***

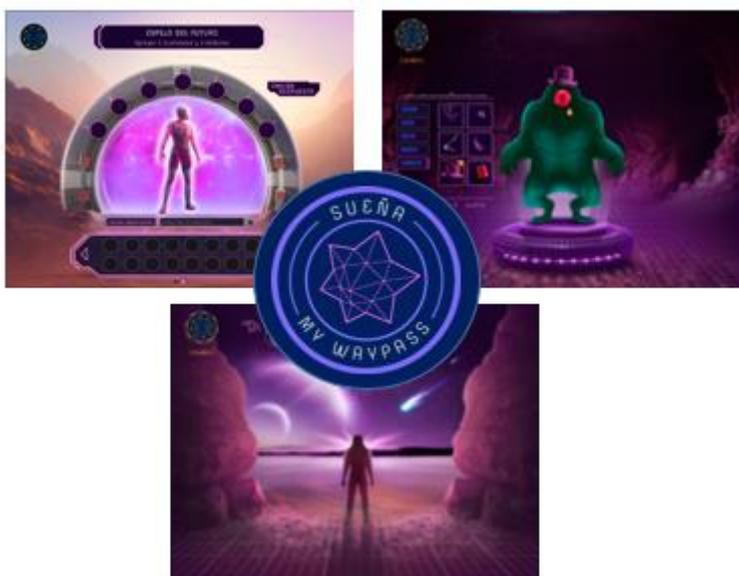
Una vez el alumno ha reflexionado sobre quién es y cómo ha sido hasta ahora su trayectoria vital, esta actividad le propone entrevistar a una persona que sea significativa para él a nivel personal. Esta actividad está motivada por la importancia de tener un mentor o *coach* que ayude al alumno en su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

## **PLANETA SUEÑA**

Una vez que los alumnos han llevado a cabo la fase de autoconocimiento, se inicia una etapa en la que se invita al alumno a soñar sobre cómo le gustaría que fuera su futuro. La pregunta de fondo es: **¿Cuál es tu sueño?**

Para ello, comienza analizando el yo del pasado, el presente y el futuro a través de *Los tres espejos*.

Luego propone imaginar cómo será su futuro a través de una carta en *El mirador de los sueños* sin olvidarse de la influencia que pueden ejercer los miedos en el proceso de toma de decisiones con *Mi monstruo*.



### ***Los tres espejos***

En esta actividad el alumno debe elegir las habilidades con las que más se identifique entre las muchas que se le proponen: música, deporte, investigación, mecánica, arte... Además, debe hacerlo con perspectiva temporal, y para ello se proponen tres espejos: el del pasado (¿qué me gustaba antes?), el del presente (¿qué me gusta ahora?) y el del futuro (¿con cuáles me imagino pasados unos años?). 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.

### ***El Mirador de los sueños***

*El Mirador de los sueños* hace pensar al alumno sobre cómo sería su vida si todos sus deseos se cumplieran. Comienza haciendo una lista de deseos para pasar después a plasmarlos en una carta que se escribe desde el futuro y donde escribirá sus aspiraciones no solo a nivel laboral, sino también personal, social, etc. El documento que salga de ello nos servirá para conocer las aspiraciones del alumno y, por tanto, será útil para trabajar en tutorías o entrevistas individuales.

### ***Mi monstruo***

A la hora de tomar decisiones vocacionales, es frecuente que surjan miedos tanto por parte de los alumnos como de su familia. Para ello, la actividad de *Mi monstruo* plantea una forma dinámica e interactiva de trabajar con ellos. Aun cuando las preguntas han sido escogidas por su potencial para generar consciencia, es posible que algunos alumnos respondan con respuestas evasivas o breves porque les resulte demasiado difícil afrontar sus miedos. Por ello, hay de ayudarles a que las respuestas sean más reflexivas y útiles.

## PLANETA EXPLORA

Es importante que los alumnos tengan un sueño, pero para poder tomar una decisión es igual de importante que conozcan los itinerarios que necesitan tomar para alcanzarlo. Además, esto les ayudará a replantearse y matizar ese sueño.

Por ello, las actividades del planeta “Explora” se han ambientado en un laberinto, como metáfora de la confusión que viven los alumnos a la hora de investigar su entorno para tomar decisiones vocacionales.

La actividad *El laberinto* propone webs de interés para que el alumno investigue las opciones académicas y laborales que existen, cuestionarios y tests que le ayudarán a conocer mejor si dichas opciones son las que más le interesan.

La siguiente actividad dentro del laberinto es de carácter vivencial y propone tres experiencias de recopilación de información a través de visitas y entrevistas.

Por último, *Mis pasos* sirve al alumno para decidir el itinerario formativo que debe elegir para alcanzar su objetivo.

Estas actividades son muy diferentes entre sí, por lo que pueden realizarse a lo largo de varios cursos y pueden retomarse en varios momentos. Por ejemplo, *El laberinto* es una actividad con información sobre opciones formativas, cuestionarios y tests, por lo que puede verse en varios momentos de la escolarización y de toma de decisiones. De hecho, puede resultar complicado realizar las tres actividades propuestas en *Mis experiencias* en un mismo curso académico porque, si se realizan bien, llevan mucho tiempo de organización y realización.



### ***El laberinto***

Dentro del proceso de toma de decisiones es muy importante que el alumno dedique tiempo a explorar el abanico de posibilidades que ofrece el sistema educativo. *El laberinto* es una

actividad de exploración en la que el alumno navega por siete “gemas” diferentes que contienen enlaces a información relevante y necesaria en la toma de decisiones: la oferta académica, las oportunidades laborales, cuestionarios de intereses y valores vocacionales, notas de corte, etc. Las webs han sido elegidas por su relevancia a nivel nacional y/o internacional.

### ***Mis experiencias***

*Mis experiencias* propone tres vivencias que ayudan al alumno a explorar el mundo académico y profesional. **MyWayPass** proporciona fichas con preguntas y reflexiones para realizar cada una de estas tres vivencias.

La primera de ellas consiste en que el alumno acompañe a un profesional durante una jornada laboral, de manera que observe, pregunte y anote por primera vez información sobre el contexto profesional de primera mano.

La segunda experiencia consiste en acudir a una feria o salón de FP y/o universidades para profundizar en sus preferencias de itinerarios académicos.

Por último, la tercera experiencia consiste en entrevistar a un alumno que esté estudiando aquello que el alumno querría estudiar en el futuro.

### ***Mis pasos***

*Mis pasos* es la actividad final de la fase de exploración. Para facilitarles una reflexión sobre toda la información que han recopilado en esta fase se propone que comiencen a trazar el itinerario académico que van a seguir. No se trata, de momento, de que elijan ninguna opción final, sino de que se planteen qué optativa elegirán en 4º ESO, si quieren hacer una FPGM o bachillerato, qué itinerario de bachillerato, que FPGS o qué grado universitario... Y, sobre todo, que tengan claro por qué escogen esas opciones y no otras: es decir, que empiecen a tener una meta más clara. Esta actividad puede hacerse varias veces, ya que se puede adaptar a todos los niveles educativos a partir de 3º ESO.

## **PLANETA 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:

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, desde la formación que haya elegido, el itinerario profesional 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 debería de ser el currículum de una persona con el perfil profesional que está buscando obtener.



### ***El mirador espacial***

*El mirador espacial* permite comparar las dos opciones preferentes del alumno detallando 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 alternativas, es conveniente realizar alguna de las actividades de *Explora*.

### ***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 profesional que va a tomar para alcanzar su meta. Este itinerario puede o no cumplirse en los años siguientes: de momento será sólo un primer plan que le sirva de guía. La actividad puede repetirse a lo largo de los años de manera que el itinerario se vaya concretando y cambiando con el tiempo.

### ***Mi robot***

La actividad *Mi robot* es la última del Planeta *Transforma*. A la hora de alcanzar un objetivo profesional, es necesario que los alumnos investiguen qué cualificaciones y competencias necesitan adquirir para conseguir su meta. Para ayudarles en esta tarea, se les propone ponerse en el lugar del profesional que quieren llegar a ser y que, a partir de ahí, reflexionen sobre todo aquello que esa persona tendría que saber, haber hecho... 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.

## PLANETA COMPARTE

El final del proceso no culmina con el planeta *Transforma*, ya que es importante que el alumno acabe el proceso compartiendo su experiencia con el entorno social. Se proponen tres actividades complementarias que, al igual que las demás, 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.

También se incluye la actividad *mi primer currículum vitae*, que propone el diseño de un primer CV con un formato más interactivo.

La última actividad, *My GalaxyPass*, permite crear un documento que recoge las competencias que pueden asociarse a las actividades realizadas. Esto fomenta que el alumnado se familiarice con ellas y busque trabajarlas y desarrollarlas.



### ***Hablándole al universo***

*Hablándole al universo* es una actividad clave en el proceso de esta plataforma, ya que resume todas las experiencias vividas en el resto de planetas. Para ello, se le pedirá una reflexión sobre los aprendizajes que ha hecho a lo largo de todo **MyWayPass**.

### ***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.

### 3. LA ESTRELLA INSPÍRATE



Ayudados por el conocimiento de *Singularity Experts*, en esta sección se recogen 60 profesiones disruptivas con un componente tecnológico importante y un alto índice de empleabilidad, organizadas según las tipologías vocacionales de Holland:

- ❖ Técnico-manual
- ❖ Social-asistencial
- ❖ Empresarial-persuasivo
- ❖ Oficina-administración
- ❖ Científico-investigador
- ❖ Artístico-creativo

*Inspírate* sirve precisamente para eso, para inspirar. Y resulta útil tanto para los alumnos como para los tutores, orientadores o docentes que quieran familiarizarse con el mundo de las profesiones, en constante evolución, y de este modo puedan orientar mejor a su alumnado. Además, les ayudará a contextualizar sus asignaturas con el mercado laboral actual.

En esta estrella se pueden encontrar varias profesiones de futuro con una descripción tanto de la profesión, como del sector, como de su proyección de futuro. Además, propone un itinerario formativo para llegar a convertirse en ese profesional.



Este apartado de *MyWayPass* es imprescindible dentro del proceso de orientación académico-profesional ya que, según el estudio mencionado al inicio de *Inspírate*, los jóvenes apenas conocen 10 profesiones de media. Sin conocer las miles de alternativas profesionales que tienen y sin entender la importancia de la tecnología en el mundo laboral actual, los jóvenes estarán menos capacitados para elegir qué quieren hacer con su futuro. Este apartado enmienda ese problema.

#### **4. GAMIFICACIÓN PARA MOTIVAR LA REFLEXIÓN**

Teniendo en cuenta el público al que está dirigida la plataforma, consideramos la base de juego como un elemento clave para fomentar el uso activo por parte del alumnado. Como verás más adelante, hay elementos que hacen alusión a entornos propios de los videojuegos (medallas, años luz...) y que, en la plataforma, jugarán distintos papeles.

El alumno entra al universo galáctico de *MyWayPass* a través de un avatar que tiene apariencia de astronauta, y que aparece en la parte inferior de la pantalla. Este avatar, que además se puede customizar, será quien realice los viajes a los planetas y actividades específicas dentro de cada uno.

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 esta barra se va rellenando a medida que el alumno completa las actividades de *MyWayPass*. El total es de 16 “misiones”, es decir, 16 actividades, repartidas en los cinco planetas.

Cabe recordar que el alumno podrá modificar las respuestas de todas sus actividades cada vez que lo desee, e incluso guardar varias versiones de respuesta para una misma actividad. Además, podrá elegir en cada caso si quiere compartirlas con el tutor o prefiere que sea únicamente visible para él. Esto se explica con detalle en el punto 4: *funcionamiento de la plataforma*.



##### **Años luz**

El primer elemento de juego que trataremos serán los llamamos ‘años luz’, que el alumno obtendrá compartiendo contenido, invitando a otros usuarios a participar, completando

planetas u otras formas de participación activa. Estos años luz permitirán al alumno canjear sus años luz para mejorar su avatar, ya que con ellos se pueden comprar elementos decorativos del mismo: un nuevo traje espacial, una mochila o una mascota, entre otros.

Estos años luz pueden adquirirse, fundamentalmente, con la realización de actividades, que a su vez está muy ligado a las medallas que veremos más adelante.

### 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. Esto supondrá un estímulo más a la hora de que el alumno sea activo y participativo en la experiencia.



### Medallas

El medallero es una pestaña que aparece en el perfil del estudiante y, por tanto, no es visible si nos hemos registrado como tutores u orientadores. Como profesionales de la orientación, nuestro perfil tiene otra serie de peculiaridades que os explicaremos más adelante.

Sin embargo, es interesante que, como tutor u orientador, tengas una visión global y entiendas el funcionamiento de esta funcionalidad. Por ello te mostramos en la imagen de abajo la apariencia del medallero de los alumnos, con los ejemplos de algunas medallas:



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.

Además del menú inferior, la plataforma cuenta con **varios personajes** que acompañarán al joven durante su recorrido:

**- AIMA, guía online durante el viaje**



Durante toda la navegación el alumno estará acompañado por AIMA, un avatar online con forma de robot que aportará las claves para realizar el recorrido por los planetas.

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

Cada vez que se entra por primera vez en un planeta, aparece un vídeo de AIMA presentando el contenido general del mismo. Además, AIMA también presenta las actividades con una breve descripción para facilitar la comprensión de los jóvenes.

### - YOUTUBERS, acompañantes y motivadores

Para contextualizar cada planeta y cada actividad contamos con la colaboración de tres *Youtubers* que aparecen después de la presentación de AIMA. Desde un punto de vista personal, de un modo divertido, estos *youtubers* utilizan ejemplos de su propia trayectoria para conectar con el joven y motivarle a realizar las actividades.



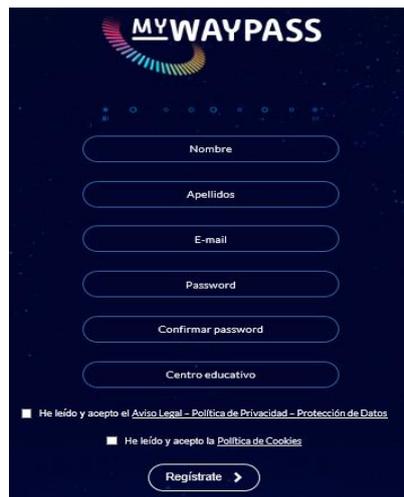
## 5. FUNCIONAMIENTO DE LA PLATAFORMA

Con la presentación de AIMA y la contextualización de los *youtubers*, el alumno entiende con facilidad el objetivo del planeta y de las actividades que tiene que realizar. Ya solo queda entender cómo realizarla.

### REGISTRO, tipos de perfil

Lo primero que debemos elegir cuando accedemos a *MyWayPass* es nuestro perfil en el centro: *tutor, alumno o familia*. En caso de ser orientador, lo más aconsejable es registrarse como *tutor*, ya que es el tipo de perfil que más se asemeja y el que nos va a permitir utilizar las funcionalidades que resultarán más útiles para un orientador.

En cualquiera de los tres casos, deberemos registrarnos introduciendo, además del tipo de perfil, los datos requeridos (nombre, apellidos, email, contraseña). Y una vez registrado, se podrá acceder a la plataforma haciendo clic en *iniciar sesión*, en la parte superior derecha de la pantalla:



The image shows a registration form on a dark blue background with the MYWAYPASS logo at the top. The form contains the following fields: Nombre, Apellidos, E-mail, Password, Confirmar password, and Centro educativo. Below the fields are two checkboxes: 'He leído y acepto el Aviso Legal - Política de Privacidad - Protección de Datos' and 'He leído y acepto la Política de Cookies'. At the bottom is a 'Regístrate >' button.

### ACTIVIDAD, descripción e inicio

La descripción de la actividad se presenta de forma escrita y en formato audio al hacer clic sobre ella. Esta descripción va acompañada de un pequeño resumen en la parte inferior de la pantalla.



## MENÚ PRINCIPAL

Una vez te hayas creado tu perfil y navegues por las actividades, debes familiarizarte con el **Menú principal** de la parte superior de la página y conocer qué información contiene cada pestaña:



### Notificaciones.

Aquí llegan los avisos sobre el progreso de las misiones e interacciones sociales.

**Perfil.** Aquí se deben introducir los datos del país y el centro educativo. Además, se pueden modificar los datos del perfil cada vez que lo desees, enlazar perfil estudiante con tutor, ver el medallero (en caso de ser estudiante), ver la guía de uso (en caso de ser tutor).

## CÓDIGO TUTOR, conectar con perfil estudiante, grupos

Al crear el perfil de tutor es imprescindible enlazar dicho perfil con el de los estudiantes para permitir la interacción entre ambos a través de la plataforma. Los **alumnos serán los encargados de asociar sus perfiles al del tutor** introduciendo el código en el apartado 'vincular tutores' que aparece en *Mi perfil*.

Para ello, los estudiantes deben acceder a e introducir el código de su tutor del siguiente modo:



Nombre  Apellidos  Fecha de nacimiento

Email  Sexo  Hombre  Mujer  Otros

#### DATOS DEL INSTITUTO

Ciudad  Provincia

Instituto  Curso

#### 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.

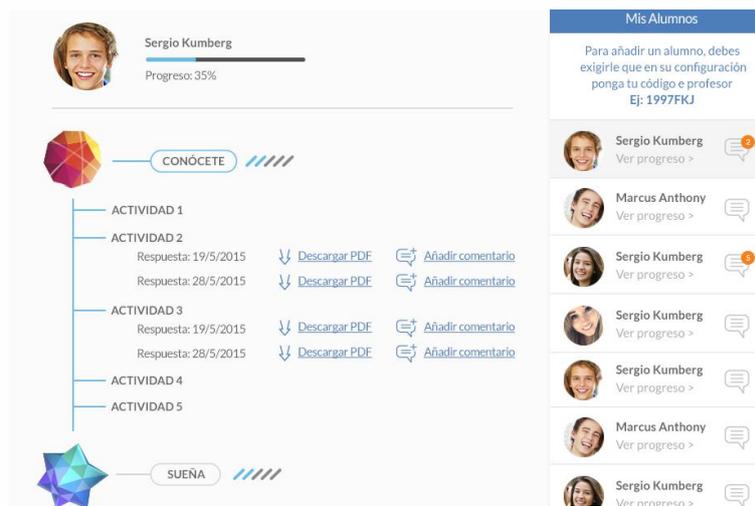
Contraseña nueva  Repite contraseña

El tutor tendrá, en este mismo espacio de *Mi perfil*, un código identificativo y personal. Este es el código que debe entregar a sus alumnos para que puedan asociar sus perfiles con el del tutor. Una vez lo hagan, el tutor podrá organizarlos en grupos (es decir, 3ºESO B, 4ª ESO C, etc.) en el apartado de *Estudiantes y grupos*.

Una vez hecho esto, el tutor verá las solicitudes activas entrando en su página de perfil y deberá aceptarlas.



En esta pantalla, como se ve, el tutor puede crear nuevos grupos, visualizar en un listado todos los grupos que ya ha creado (y los estudiantes que ha incluido en cada uno de ellos) y ver los estudiantes con los que ha enlazado su perfil de tutor y que todavía no están incluidos en ningún grupo.

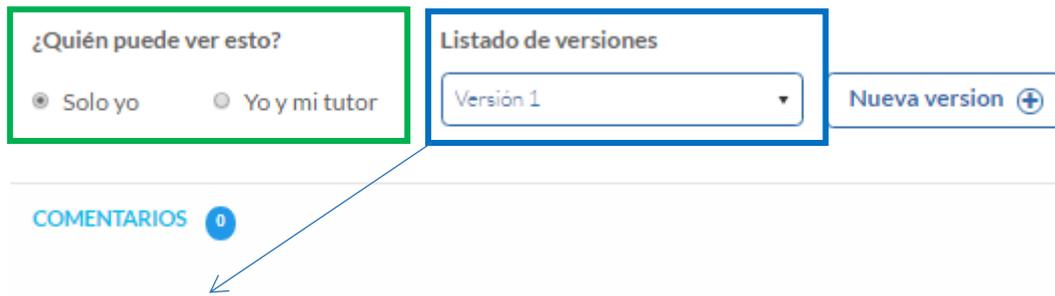


Una vez el perfil del alumno esté asociado con el del tutor, este último podrá visualizar y descargar el progreso de las actividades que los alumnos van realizando y dejar comentarios a los mismos tal y como aparece en la pantalla anterior.

## VISUALIZACIÓN, VERSIONES

Sin embargo, el trabajo en **MyWayPass** es personal, por lo que el alumno debe decidir siempre si quiere compartir el trabajo realizado con el tutor o no. Para ello, en la parte inferior de cada actividad, los estudiantes tienen una pestaña como la que se muestra abajo, en la que pueden decidir si el tutor puede ver la actividad que están realizando o no. Como tutores, nuestro objetivo será siempre que las compartan para poder establecer diálogos con ellos sobre las respuestas que han marcado.

Esta decisión de compartir sus respuestas tiene que ser tomada por el estudiante para cada actividad que realiza.



Además de esto, y dado que el planteamiento de **MyWayPass** es que el alumno pueda realizar el recorrido a lo largo de toda su etapa educativa, existe la posibilidad de guardar diferentes versiones de respuesta para cada actividad. Esto permite que los alumnos realicen una misma actividad en distintos momentos de su proceso educativo sin perder la información introducida, y de este modo comparar la evolución de las respuestas con el paso del tiempo.

### MYGALAXYPASS

Es un apartado-resumen en el que se pueden visualizar tres documentos clave con las actividades realizadas en **MyWayPass**:



### MI PASAPORTE DE COMPETENCIAS

Se trata de un certificado de competencias preprofesionales que se va completando a medida que el alumno va realizando las “misiones” (actividades) de cada planeta. También se puede obtener realizando la actividad *Mygalaxypass* en el planeta COMPARTE.

Este pasaporte de competencias se obtuvo en <https://www.youthpass.eu/es/youthpass/>, una guía de competencias 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.

No obstante, puede tomarse como referencia para hacer seguimiento del alumno y dar un feedback al mismo.

A continuación, se detallan la relación de las actividades y las competencias y subcompetencias asociadas a cada una de ellas:

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

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
	Competencia digital	Crear contenidos digitales
<i>Mis monstruo</i>	Conciencia y expresiones culturales	Expresión de uno mismo a través de distintos medios artísticos

<b>Mis experiencias</b>	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
<b>Mis pasos</b>	Competencias básicas en ciencia y tecnología	Tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos

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

COMPARTE		
NOMBRE	COMPETENCIA	SUBCOMPETENCIA ASOCIADA
<b>Hablándole al mundo</b>	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
<b>Mi primer CV</b>	Comunicación lingüística	Ser capaz de expresarse de forma escrita en múltiples modalidades, formatos y soportes.

## 6. MODO DE USO Y RECOMENDACIONES

**MyWayPass** es una herramienta concebida para ser utilizada con la máxima independencia y flexibilidad. Por ello, las actividades se pueden realizar de modo saltado o se pueden retomar varias veces las que se consideren más útiles. Esto significa que, para garantizar el éxito de su utilización en el alumnado, es imprescindible una buena planificación por parte del tutor, del orientador o del centro en su globalidad, que pueden adaptar la programación del uso de **MyWayPass** a las necesidades específicas de una clase, un ciclo o incluso un alumno en particular.

Por ello, nosotros recomendamos que **MyWayPass** quede integrado en un Plan específico de Orientación Académico-Profesional del centro (POAP). Este POAP, idealmente, engloba el Plan de Acciones Tutoriales (PAT) y, por tanto, se consigue que el proceso de orientación del alumno esté supervisado por un tutor, y se acompañe de una reflexión individual y grupal de las actividades en función de las necesidades planificadas y detectadas.

Es decir, **MyWayPass** no es en ningún caso un videojuego de orientación que entregamos al alumno para que realice de manera independiente en los momentos “pico” de orientación (es decir, 4º ESO y 2º Bachillerato). En lugar de ello, **MyWayPass** es una herramienta que debe acompañar al alumno a lo largo de su formación secundaria durante las horas de tutoría. Los resultados de las actividades deben servir para generar debates en clase y en casa, reflexiones individuales e, incluso, entrevistas personales.

### ¿Y CÓMO HACERLO?

Aunque un alumno podría hacer de forma intensiva todas las actividades en un curso académico, recomendamos distribuir las a lo largo de, al menos, dos cursos académicos, sobre todo si tenemos en cuenta el carácter experiencial de algunas de las actividades, que requerirán una mayor inversión de tiempo.

Además, las actividades se pueden realizar varias veces, por lo que podemos realizar todo el proceso al inicio de la secundaria y retomarlo en Bachillerato o FP, cuando la perspectiva del alumno sea diferente. La conclusión es que **no hay un único modo de utilizar MyWayPass, y que desde nuestro centro debemos encontrar el más adecuado para nuestras necesidades.**

Con toda esta información, nuestra recomendación es distribuir la realización de **MyWayPass** a lo largo de tres cursos académicos, empezando en 2º ESO y acabando en 1º Bachillerato o en FPGM. Al introducir **MyWayPass** en los primeros cursos de la secundaria, conseguimos que se familiaricen con el entorno de la plataforma y el proceso que van a seguir a lo largo de su educación. Además, comenzamos con ellos el trabajo de autoconocimiento del primer planeta, CONÓCETE.

La progresión de los planetas y actividades está estrechamente ligada a la madurez y necesidades de orientación académico-profesional que el alumno necesita. El salto entre CONÓCETE y SUEÑA no es muy pronunciado, pero sí se empieza a notar en EXPLORA y, sobre todo, en TRANSFORMA.

### 2º ESO

Por ello, puede ser una buena idea comenzar con el planeta CONÓCETE en 2º ESO y presentar la primera actividad del planeta SUEÑA, *Los tres espejos*, antes de acabar el curso.

### 3º ESO

En el siguiente curso podemos realizar las dos actividades que quedan pendientes en el planeta SUEÑA y avanzar al siguiente: EXPLORA. Además de familiarizarlos con los enlaces de *El laberinto*, donde se les presentan opciones formativas y tests, podemos darles la primera oportunidad de encontrarse con un estudiante de cursos superiores utilizando la plantilla de *Mis experiencias*.

### 4º ESO

En este curso pueden seguir con las entrevistas de *Mis experiencias* y realizar una entrevista más con la plantilla de *¿A quién admiras?*. Esto puede enmarcarse en una revisión de las actividades que ya han realizado. Después podemos utilizar *Mis pasos* para ayudarles a trazar un itinerario formativo propio y avanzar al planeta TRANSFORMA, lo que les acercará más al mundo laboral a través de la actividad *El mirador espacial*.

### FPGM, FPGS, BACHILLERATO

Esta etapa debe utilizarse para que tracen un itinerario vital y de aptitudes laborales con la ayuda de *Mi hoja de ruta* y *Mi robot*. Además, pueden repasar todo su proceso dentro de *MyWayPass* a través de las actividades del planeta COMPORTE. Pueden practicar la realización de un CV y practicar las entrevistas laborales, conocer las competencias que existen y cuáles quieren potenciar o trabajar, etc.

**Además de nuestro punto de vista, los centros educativos ... tienen una planificación específica de MWP. A continuación se muestra su plan de uso de MWP a lo largo de la secundaria:**

A partir de ahí, y como también se menciona anteriormente, lo importante es que las actividades queden enmarcadas en un plan global de orientación académico-profesional (OAP). Con ello conseguiremos que los alumnos **(1) realicen las actividades (2) las compartan y debatan en las tutorías grupales y que (3) todas esas respuestas queden registradas para ser utilizadas en tutorías individuales.**

Además, cada actividad debería suponer el trabajo de, al menos, una sesión de tutoría, en la que se realiza la actividad y se comenta en grupo. También podemos ahondar en un único aspecto de la actividad que nos parezca interesante, trabajar otro aspecto que nos parezca interesante en otra sesión de tutoría u otro curso escolar...

**Por ejemplo**, en *Mi mochila*, una de las nueve preguntas dice: “¿A qué te gustaría dedicarte de mayor? Responde con lo primero que te venga a la cabeza”. Responder a esta pregunta puede llevar dos minutos, pero una reflexión en profundidad sobre ella nos llevará una sesión entera, o incluso más. Si queremos ahondar en ella, podemos incluso pedirles que busquen información (qué estudios requiere, índice de empleabilidad, sesgo de género, etc.) sobre la profesión que han escrito, o repartirlas de manera aleatoria entre todos los alumnos, y organizar una sesión específica en la que hagan presentaciones sobre las profesiones que han aparecido.

Lo mismo ocurre con las actividades vivenciales, como la entrevista de *¿A quién admiras?*. Un alumno puede realizar una sola entrevista, guardarla en su carpeta y olvidarse de ella. Sin embargo nosotros, como tutores u orientadores de un centro, podemos pedirles que hagan un podcast de la entrevista, que la compartan con los compañeros y destaquen lo que más les ha llamado la atención, que entrevisten a otra persona el siguiente curso académico... Es decir, aprovechar la flexibilidad y dinamismo que permite **MyWayPass** para mejorar nuestro Plan de orientación académico-profesional, hacernos más fácil la planificación y ejecución de nuestro Plan y enganchar a los estudiantes para que trabajen con más ganas este aspecto de su desarrollo educativo.

Es decir, el centro tiene que aprovechar **MyWayPass** para ser creativo en el diseño de actividades tutoriales que permitan trabajar la orientación académico-profesional de un modo dinámico, profesional y atractivo. Solo de este modo se conseguirá un impacto significativo en el alumnado y un balance positivo en los resultados.

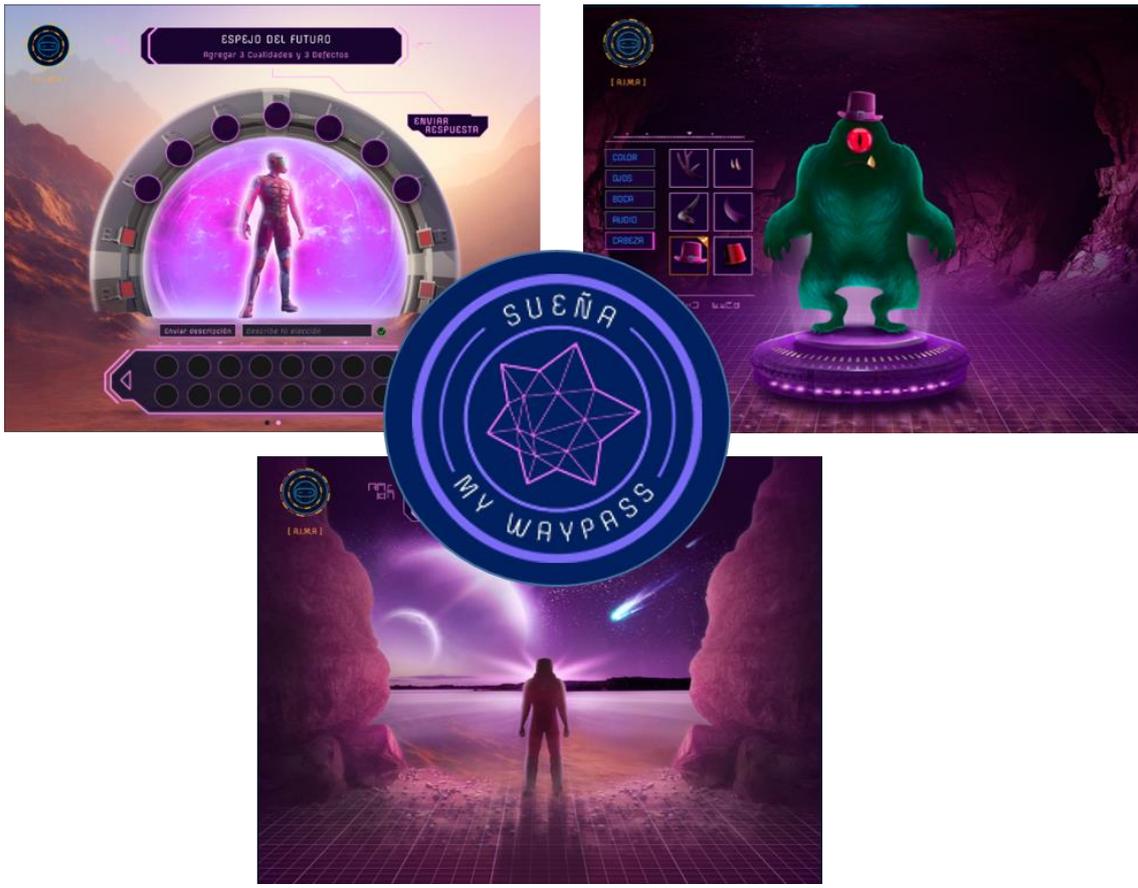
## 7. MATERIAL PARA DIFUSIÓN, COMUNICACIÓN Y RRSS

Aquí encontrarás imágenes y material que te puede ayudar a difundir el trabajo que has realizado con **MyWayPass** en las RRSS, en la página web del centro, en las reuniones con familias...









Vídeo introductorio de **MyWayPass** (*enlace en la foto*)



Vídeo-tutorial de **MyWayPass** (*enlace en la foto*)



## **8. 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 cual 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 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](#).



## **9. ENLACES DE INTERÉS**

[www.MyWayPass.com](http://www.MyWayPass.com)



[www.fundacionbertelsmann.org](http://www.fundacionbertelsmann.org)



Facebook [www.facebook.com/fundacionbertelsmann](https://www.facebook.com/fundacionbertelsmann)

Twitter [www.twitter.com/fbertelsmann](https://www.twitter.com/fbertelsmann)

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