



Mejora del aprendizaje a distancia de FP mediante una metodología de eLearning asíncrona gamificada

2021-1-EL01-KA220-000024942



 Cofinanciado por la Unión Europea



Objetivos del Proyecto

- Mejorar las **habilidades y competencias digitales** de los educadores de EFP en el ámbito de la formación a distancia.
- Crear una **experiencia innovadora de eLearning asíncrono gamificado**.
- Combinar las ventajas de la **gamificación y el aprendizaje a distancia**.
- Aumentar el interés y la curiosidad de los **alumnos de EFP** y mantenerlos inmersos en el proceso de enseñanza, reduciendo así el fenómeno del abandono debido al aburrimiento que genera el aprendizaje a distancia no interactivo.
- Potenciar la **interacción y el trabajo en equipo** con los compañeros de clase en circunstancias de aprendizaje a distancia.
- Sensibilizar sobre la importancia de facilitar la **metodología de aprendizaje a distancia** mediante enfoques interactivos como la gamificación digital.

ACERCA DEL PROYECTO



Retos de la transición a la enseñanza a distancia: Las interrupciones imprevistas aumentan el riesgo de abandono escolar, lo que exige soluciones innovadoras



Métodos innovadores de aprendizaje a distancia: Introducción del eLearning asíncrono gamificado para las necesidades educativas pospandémicas



Enfoque Multidimensional: Mejora de las competencias digitales, eLearning gamificado, fusión de gamificación y aprendizaje a distancia

Impacto Potencial en Educación de EFP: Revolucionar la EFP con un aprendizaje atractivo y gamificado que reduzca el abandono escolar

Adaptabilidad y Longevidad: Soluciones digitales adaptables para una mejora duradera de la educación y formación profesionales

Capacitación de educadores y alumnos: Mejora de las competencias, participación activa en la configuración del futuro digital



Comunicación Colaborativa: Facilitar la interacción, ampliar los beneficios más allá de los participantes para la evolución de la EFP

Solución eLearning gamificada: El enfoque interactivo aborda el aburrimiento, fomenta el compromiso y reduce el abandono.



Resultado 1

Lecciones Aprendidas:
Exploración de las resoluciones adoptadas para facilitar el aprendizaje a distancia en la era COVID-19



Resultado 2

d-ICT e-Toolkit: Introducir prácticas de aprendizaje a distancia y herramientas digitales para facilitar la experiencia de aprendizaje electrónico y crear un clima cálido en las aulas electrónicas.



Resultado 3

Juego del panel de abejas:
Experiencia de aprendizaje asíncrono gamificado



El proyecto d-ICT es pionero en un cambio de paradigma en la **Educación y Formación Profesionales (EFP)**, respondiendo de forma innovadora a los retos planteados por la pandemia COVID-19. Mediante el uso de **soluciones punteras de aprendizaje a distancia**, d-ICT pretende dotar a los educadores de EFP de las competencias y herramientas digitales necesarias para navegar por el cambiante panorama educativo.

En el núcleo del proyecto se encuentra una completa herramienta electrónica, meticulosamente elaborada para proporcionar a los educadores **orientación práctica y recursos** para aplicar estrategias eficaces de educación digital. Las sesiones piloto llevadas a cabo en seis países servirán de campo de pruebas en el mundo real, permitiendo a los educadores validar y perfeccionar los materiales desarrollados en diversos contextos educativos.

En última instancia, el proyecto d-ICT aspira a **catalizar un cambio cultural en la comunidad de la EFP**, inspirando un compromiso con la mejora continua y la innovación.

Al dotar a los educadores de los conocimientos y herramientas necesarios para impartir una educación digital dinámica, d-ICT pretende allanar el camino hacia **un sector de la EFP más resistente y adaptable**, capaz de satisfacer las necesidades de los alumnos en un mundo en constante cambio.