



2021-1-EL01-KA220-000024942

Mejora del aprendizaje a distancia de la EFP mediante una metodología de aprendizaje electrónico asíncrono gamificado

El proyecto d-ICT revoluciona la Educación y Formación Profesionales (EFP) introduciendo soluciones innovadoras de aprendizaje a distancia. Para hacer frente a los retos que plantea la pandemia del COVID-19, mejora las competencias digitales de los educadores de EFP y crea atractivas experiencias de aprendizaje electrónico gamificado. Mediante una completa herramienta electrónica y sesiones piloto en seis países, el proyecto capacita a los educadores para impartir una educación digital eficaz, interactiva e inspiradora. Su objetivo es reducir las tasas de abandono, fomentar la colaboración e inspirar una cultura de mejora continua en los centros de EFP. Los resultados del proyecto incluyen una gran cantidad de materiales educativos, una plataforma de aprendizaje electrónico gamificada y un dinámico centro de recursos en línea. Mediante actos de difusión y la participación de las partes interesadas, d-ICT pretende catalizar un cambio positivo en la educación y formación profesionales, allanando el camino para un entorno de aprendizaje más resistente e innovador.

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.

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 panal de abejas: Experiencia de aprendizaje asíncrono gamificado



Cofinanciado por la Unión Europea