

d-ICT

Improving VET Distance Learning through a Gamified Asynchronous eLearning Methodology

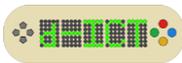
2021-1-EL01-KA220-000024942

e-Toolkit



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



Índice

Introducción	3
E-book	5
MÓDULO 1: Introducción a la FP a distancia.....	6
MÓDULO 2: Competencias digitales en la educación y formación profesionales a distancia.....	25
MÓDULO 3: Metodologías y herramientas para mejorar la interacción y el trabajo en equipo de los alumnos en la enseñanza a distancia de EFP	46
MÓDULO 4: Metodologías y herramientas para mejorar la motivación de los alumnos en la formación profesional a distancia	65
MÓDULO 5: Gamificación en la enseñanza a distancia I.....	94
MÓDULO 6: Gamificación en la enseñanza a distancia II.....	109
MÓDULO 7: Herramientas de evaluación para la enseñanza a distancia	126
e-tool.....	142
MÓDULO 1	143
MÓDULO 2	160
MÓDULO 3	168
MÓDULO 4.....	175
MÓDULO 5	184
MÓDULO 6.....	188
MÓDULO 7	191
E-curriculum	202
MÓDULO 1: Introducción a la FP a distancia.....	203
MÓDULO 2: Digital skills in VET distance learning	204
MÓDULO 3: Metodologías y herramientas para mejorar la interacción y el trabajo en equipo de los alumnos en la enseñanza a distancia de EFP	206
MÓDULO 4: Metodologías y herramientas para mejorar la motivación de los alumnos en la formación profesional a distancia	208
MÓDULO 5: Gamificación en la enseñanza a distancia I.....	209
MÓDULO 6: Gamificación en la enseñanza a distancia II.....	210
MÓDULO 7: Herramientas de evaluación en la enseñanza a distancia	212



Introducción

El panorama de la educación se transformó y entró de lleno en el ámbito de la enseñanza a distancia, una transición abrupta que desveló una serie de cismas digitales en la esfera educativa. A medida que se desarrollaba este cambio, se vislumbraba ominosamente un aumento del abandono escolar, consecuencia de la desvinculación de las metodologías de enseñanza convencionales impartidas a través de canales digitales. En respuesta a estos acuciantes retos surge el "d-ICT e-Toolkit", una solución amplia y meticulosamente elaborada creada para colmar estas lagunas y frenar el alarmante aumento de la desconexión del aprendizaje.

Compuesto por un arsenal polifacético, este innovador conjunto de herramientas no es simplemente un remedio, sino un cambio de paradigma educativo holístico. Contiene un plan de estudios electrónico, meticulosamente diseñado para satisfacer las necesidades de una pedagogía digital. Un libro electrónico instructivo despliega un compendio de técnicas de aprendizaje a distancia, teorías e implementaciones prácticas, sirviendo de faro para los educadores que navegan por aguas digitales inexploradas. Como complemento, una herramienta electrónica con una serie de recursos estratégicamente diseñados para dinamizar el panorama de la enseñanza a distancia.

3

¿El objetivo? Afrontar de frente los retos a los que se enfrentan grupos destinatarios distintos pero interrelacionados. Los educadores de EFP se encuentran equipados con un arsenal de métodos innovadores; su destreza docente se eleva gracias a la infusión de técnicas innovadoras. Los proveedores de educación y formación, armados con productos de fácil aplicación, están preparados para redefinir el panorama pedagógico. E indirectamente, los estudiantes de EFP se encuentran envueltos en una experiencia educativa elevada, que promete remodelar su viaje de aprendizaje.

Sin embargo, lo que distingue a este conjunto de herramientas no es sólo su carácter integral, sino la amalgama de varios elementos curados para crear un ecosistema de apoyo en el aula virtual. La gamificación digital se combina con herramientas educativas interactivas y técnicas electrónicas pioneras, con el fin de crear un entorno propicio para una enseñanza a distancia eficaz. El objetivo final no es sólo frenar la marea de abandonos, sino fortalecer el tejido mismo de la experiencia de la educación a distancia, en sintonía meticulosa con las refinadas necesidades de la audiencia a la que sirve.

El sentido de este conjunto de herramientas se basa en la longevidad y la accesibilidad. Concebido para perdurar un mínimo de cinco años tras la finalización del proyecto, su presencia no es una solución efímera, sino un compañero inquebrantable en el cambiante panorama de la educación.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



Su accesibilidad, entretejida en los sitios web de las organizaciones asociadas sin incurrir en costes de mantenimiento, consolida su perpetuidad, garantizando que siga siendo un faro de orientación en los mares siempre cambiantes de la educación digital.

Las directrices seguidas meticulosamente en la creación del e-Curriculum delinear los pasos, desde la definición de las eUnits hasta la asignación de puntos ECVET, garantizando un marco sólido. El libro electrónico, un tesoro para los educadores de EFP, enriquece su perspicacia para la enseñanza digital con una mezcla de técnicas prácticas, conceptos de gamificación y teorías exhaustivas. Por su parte, la herramienta electrónica es un testimonio de innovación de vanguardia, diseñada para elevar la experiencia de la enseñanza a distancia a cotas incomparables.

La calidad no fue fruto de la casualidad, sino producto de un proceso conjunto de revisión por pares, meticulosamente supervisado por un atento comité directivo y un evaluador interno. Los proyectos piloto llevados a cabo en diversos lugares contaron con la participación de educadores y alumnos de EFP, que aportaron sus comentarios y validación, perfeccionando estos materiales hasta convertirlos en las joyas pulidas que ahora residen en el sitio web de d-ICT y se integran perfectamente en la experiencia de aprendizaje electrónico asíncrono gamificado.

4

El impacto previsto se extiende a los ámbitos local, nacional y europeo. El principal de estos efectos es la capacitación de los educadores de EFP, armados con un arsenal digital que no sólo simplifica sino que enriquece su enseñanza, especialmente en tiempos tan tumultuosos como los actuales. Al mismo tiempo, se invita a los alumnos de EFP a entrar en un ámbito educativo lleno de metodologías no formales, lo que fomenta un nuevo fervor e implicación en el ámbito de la educación a distancia.

Sin embargo, más allá de los resultados inmediatos están las aspiraciones más elevadas de efectos duraderos. El verdadero objetivo de esta iniciativa no es ofrecer soluciones inmediatas, sino lograr cambios duraderos, trazando una trayectoria que reduzca el abandono temprano de la EFP. De este modo, el efecto dominó pretende mitigar adversidades como el desempleo, dibujando un futuro en el que los cursos de EFP en línea brillen por su atractivo y eficacia.

En esencia, el "d-ICT e-Toolkit" no es sólo un compendio; es un testimonio de innovación, perseverancia y una visión que trasciende lo inmediato para esculpir un paisaje en el que la educación digital no es sólo una necesidad, sino un catalizador de la transformación duradera.



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.