

NEWSLETTER

D-TEACH: DIGITAL TEACHING TOOLS

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078



Introducción

El proyecto D-TEACH pretende mejorar las competencias de los formadores en el uso de herramientas educativas digitales para fomentar experiencias de aprendizaje interactivas y significativas. Para identificar las aplicaciones más eficaces, se celebraron grupos de discusión en España, Italia y Bulgaria, en los que se reunieron las opiniones prácticas de un total de 15 formadores experimentados. Estos debates han servido para perfeccionar el enfoque del proyecto y para elaborar una Guía de Aprendizaje Experiencial con las seis aplicaciones educativas de mayor impacto:

1. Creación de cuestionarios/evaluación
2. Realidad aumentada
3. Creación de contenidos (infografía, presentación)
4. Creación de mapas conceptuales
5. Creación de vídeos
6. Gamificación

Primera reunión transnacional presencial en Sofía (Bulgaria).

Organizado por Balkan Bridge

¡Equipos increíbles haciendo trabajos increíbles!

El 15 de octubre de 2024, los socios tuvieron la oportunidad de reunirse en persona por primera vez tras la reunión inicial en línea celebrada al principio del proyecto. La reunión se celebró en Sofía (Bulgaria) y fue organizada por el coordinador del proyecto, Balkan Bridge. Los representantes de las organizaciones socias debatieron sobre los avances del proyecto, las próximas tareas y la logística de la actividad de formación sobre aprendizaje y enseñanza que se introducirá en octubre de 2025.



Primera reunión transnacional presencial en Sofía (Bulgaria)

Estado de las actividades del proyecto

NÚMERO DE ACTIVIDAD: 1

Los grupos de discusión de D-TEACH en España, Italia y Bulgaria destacaron una fuerte preferencia por herramientas accesibles, fáciles de usar y versátiles para fomentar entornos de aprendizaje atractivos. Aplicaciones como Canva, Genially, Multimeter y Kahoot surgieron como recursos básicos en todos los grupos, valorados por su capacidad para adaptarse a diversas necesidades educativas y mejorar la interacción de los estudiantes. Esta coincidencia entre países refuerza estas herramientas como opciones fundamentales para la Guía de Aprendizaje Experiencial. Además, los formadores mostraron entusiasmo por la integración de herramientas de IA como ChatGPT y Gemini, viendo su potencial para simplificar la creación de contenidos y añadir un elemento dinámico a la enseñanza.

El llamamiento constante a la integración de la IA en todos los grupos sugiere que estas herramientas desempeñarán un papel fundamental en el futuro de la educación digital al ayudar a los formadores a crear contenidos atractivos e interactivos.

¿QUÉ SE HA HECHO?

- **REALIZACIÓN DE UNA ENCUESTA A 150 FORMADORES DE ITALIA, ESPAÑA Y BULGARIA.**
- **REALIZACIÓN DE 3 GRUPOS DE DISCUSIÓN CON 15 FORMADORES EXPERIMENTADOS**





GRACIAS POR LEERNOS

Síguenos en las redes sociales para
estar al día



**Co-funded by
the European Union**

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.