



Metodologías de aprendizaje experiencial dirigidas a personas empleadas y desempleadas vulnerables

El objetivo principal del proyecto ELMET es utilizar el aprendizaje experimental y, más concretamente, las escape rooms educativas, como una herramienta que permita a los formadores de c-VET enfrentarse a los nuevos retos que se imponen en términos de diseño e implementación.

Para ello, hemos desarrollado el kit de herramientas ELMET que permite a los formadores y expertos en formación que trabajan en c-VET diseñar y utilizar las escape rooms educativas como una nueva metodología de aprendizaje, centrada en el desarrollo de las habilidades y competencias clave que se demandan en entornos cambiantes de trabajo.

¿QUÉ HEMOS HECHO HASTA AHORA?

Durante estos meses, el equipo de trabajo del proyecto ELMET, CIP Citizens In Power, Panepistimio Thessalias, Media Creativa 2020, Fundación Empresarial para la Educación y Diputación Foral de Álava hemos celebrado tres reuniones transnacionales, en formato online, dadas las restricciones de movilidad impuestas por COVID y en ellas se han planificado y desarrollado las diferentes fases del proyecto, se ha definido y gestionado el Plan de Gestión, el Plan de Difusión, el Plan de Calidad y el Plan de Comunicación.

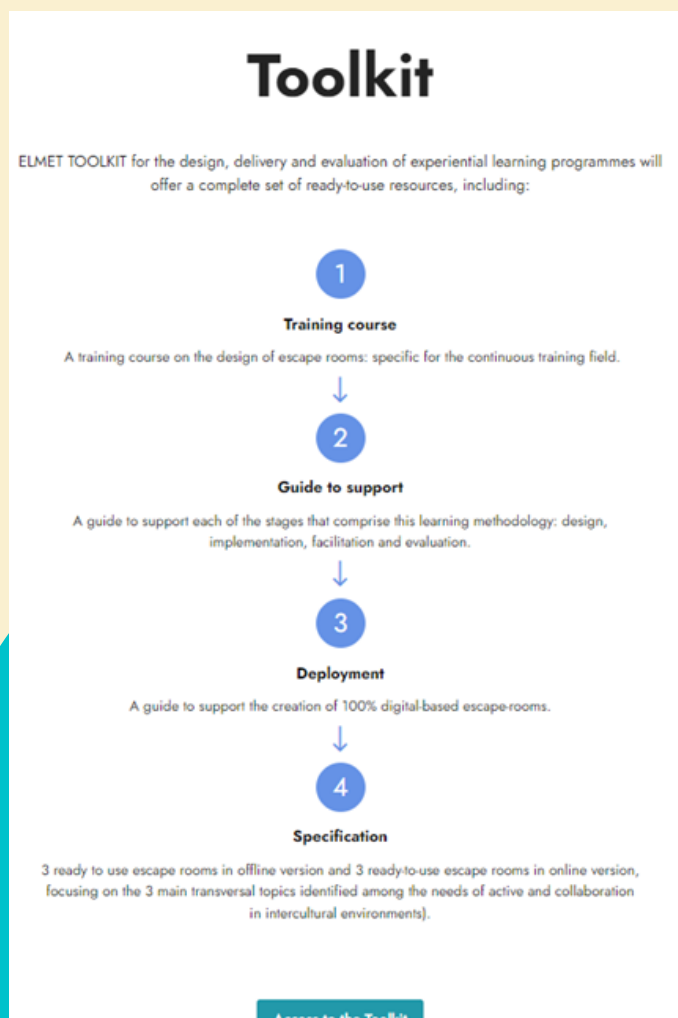
El conjunto de herramientas para el diseño, el desarrollo y la evaluación de programas de aprendizaje experimental ofrece un innovador conjunto de recursos que incluyen:

- Un curso de formación sobre el diseño de escape rooms: específico para el ámbito de la formación continua.

- Una guía para apoyar cada una de las etapas que componen esta metodología de aprendizaje: diseño, implementación, facilitación y evaluación.

- Una guía para apoyar la creación de escape rooms 100% digitales.

- 3 escape rooms listas para usar en versión offline y otras 3 escape rooms listas para usar en versión online, centradas en los 3 principales temas transversales identificados entre las necesidades de los trabajadores activos o desempleados (es decir, nuevos entornos de trabajo digitales, competencias transversales verdes, habilidades blandas del siglo XXI (pensamiento creativo y crítico, comunicación efectiva, trabajo en equipo y colaboración en entornos interculturales)).



A continuación, y una vez elaborados y traducidos todos los materiales, comenzaremos la fase de pruebas en la que, con la colaboración de expertos, formadores y estudiantes, revisaremos los materiales y teniendo en cuenta sus opiniones, se introducirán las mejoras necesarias.

También tenemos nuestra página web www.elmetproject.eu y nuestras redes sociales Facebook (Elmet) e Instagram (Elmetproject) a las que por supuesto te invitamos a unirte para conocer todas las novedades del proyecto.

¿QUÉ ES LO SIGUIENTE?

En los próximos meses llevaremos a cabo las pruebas del conjunto de herramientas para desarrollar mejoras en el proyecto con los resultados obtenidos. La fase de pruebas incluirá:

-Validación con expertos: desde el 1 de diciembre de 2021 hasta el 28 de febrero de 2022, 10 expertos C_VET por país, especialistas en metodologías de aprendizaje activo, en los tres temas seleccionados para las escape rooms o en educación digital validarán el TOOLKIT

-Prueba del conjunto de herramientas: Entre el 1 de diciembre de 2021 y el 31 de mayo de 2022, cada país probará las escape rooms desarrolladas con 6 alumnos desaventajados (desempleados, poco cualificados, etc.) y 15 formadores de C_VET.

¡Escribe a belengonzalez@araba.eus si quieres participar en las pruebas!

También seguiremos trabajando en la difusión del proyecto y sus materiales y tendremos nuestro cuarto encuentro transnacional, previsto inicialmente en Volos (Grecia) en julio de 2022, en el que definiremos los cambios a realizar en las herramientas.

**¿QUIERES SABER MÁS?
¡VISÍTANOS!**



@Elmetproject



Elmet



www.elmetproject.eu



Elmet project

#elmetproject

