

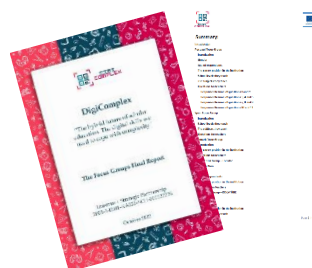
### 3º Comunicado de prensa

December 2022

Bienvenidos al tercer comunicado de prensa del proyecto Erasmus+ titulado "El futuro híbrido de la educación escolar. Las competencias digitales que necesitamos para hacer frente a la complejidad", con acrónimo DigiComplex y número de referencia 2021-1-ES01-KA220-SCH-000027726.

#### Progreso de los resultados del proyecto

Nos complace anunciar que ya está disponible el informe sobre las conclusiones de los focus groups celebrados en todos los países socios.



Además, ¡estamos más que entusiasmados por ver que el plan de estudios y formación DigiComplex se convierte en una realidad! A raíz de los resultados de la fase de investigación, identificamos en colaboración los siguientes capítulos para su desarrollo:

**Capítulo I.** Realidad virtual - Cómo utilizar escenarios virtuales para la enseñanza.

**Capítulo II.** Diseño de animaciones interactivas y modelado 3D

**Capítulo III.** Aplicaciones móviles. Uso de aplicaciones móviles en las escuelas.

**Capítulo IV.** Principios de la gamificación. GBL y cómo utilizarlos en la escuela

**CAPÍTULO V.** Herramientas de colaboración y recursos interactivos (redes sociales, vídeo, tratamiento de imágenes, canales de youtube)

Mientras trabajamos en la elaboración de los contenidos del plan de estudios y formación DigiComplex, nos damos cuenta de cómo la tecnología puede cambiar la forma en que los profesores imparten sus clases. El entorno de aprendizaje está evolucionando como resultado de la introducción de la tecnología. Para que los profesores puedan aprovechar la tecnología en el proceso educativo, necesitan mejorar sus conocimientos y competencias digitales, y esta es exactamente la necesidad que el plan de estudios y formación DigiComplex viene a cubrir. ¡El primer borrador del plan de estudios y formación DigiComplex pronto estará listo para su revisión!

### El rincón de la tecnología: ¿Por qué utilizar diseños animados en 3D en clase?

Además de ser extravagantes y divertidos, los modelos 3D presentan otras ventajas que pueden beneficiar la enseñanza y enriquecer los materiales de nuestros cursos.

Por ejemplo, se puede manejar y manipular un "objeto" digital sin peligro de dañarlo. Supongamos que enseñas tecnología antigua y tienes que demostrar el uso de un reloj de agua real a 15 o 20 adolescentes. ¿Cómo es posible que sobreviva en sus manos? En cambio, si los alumnos observan y experimentan con el modelo digital en 3D de un reloj de arena cada uno en su asiento del laboratorio informático, utilizando sólo ratones y teclados, no tenemos tales preocupaciones, además de cero gastos.

### Actividades de difusión:

La difusión de las actividades del proyecto es una de las consideraciones más importantes del consorcio. Visite nuestro sitio web y nuestros canales en las redes sociales para obtener más información sobre el proyecto:

Página web: <https://digicomplexity.eu/>

Facebook: <https://www.facebook.com/Digicomplex>

### Conoce a los socios de DigiComplex:

El proyecto DigiComplex, que abarca desde el 1 de enero de 2021 hasta el 1 de enero de 2023, lo llevan a cabo siete socios:

ASOCIACION DESES 3  
Spain



Kocatürk Danışmanlık  
Turkey



Toroslar İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü  
Turkey



Universidade Portucalense  
Portugal



Urban Research and Education UG  
Germany



BrainLog  
Denmark

