

REFITTING MACHINE

Experto en Arduino para la recuperación de máquinas obsoletas

The Toolkit

Proporcionar los conocimientos y capacidades necesarios para modernizar la maquinaria obsoleta existente a fin de hacerla "inteligente" y más adaptada a los requisitos actuales de la industria manufacturera.

Herramienta TIC

Una herramienta para evaluar las competencias de los formadores, identificar las necesidades del objetivo específico a fin de proporcionarles los conocimientos necesarios para acceder al mercado laboral.

Plataforma eLearning

Una plataforma formativa digital donde acceder al material formativo desarrollado durante el proyecto.

¿QUÉ NOVEDADES HAY EN EL PROYECTO REFITTING MACHINE?

En estos tiempos difíciles de COVID-19, los socios del proyecto mantienen el mismo ánimo para seguir trabajando en el diseño y desarrollo de las herramientas necesarias para que los profesores, formadores y educadores de adultos resuelvan sus lagunas de conocimiento y habilidades. Así,



* **Toolkit para expertos** ya está disponible en todos los idiomas de los socios (inglés, español, rumano, griego e italiano) y accesible en nuestra plataforma learning gasificada. En los próximos meses, las organizaciones socias organizarán unas sesiones de sesteo a nivel local con objeto de evaluar los materiales creados y la metodología utilizada. Al finalizar la prueba piloto en mayo y teniendo en cuenta las opiniones de los grupos objetivo (personas que buscan actualizar las habilidades y los conocimientos existentes o adquirir nuevos conocimientos, formadores/profesores/educadores, organizaciones de EFP/escuelas/universidades) se crearán las versiones definitivas de los resultados del proyecto.



* La **“Herramienta para la evaluación de las competencias basada en las TIC”** también está disponible en todos los idiomas del consorcio (inglés, español, rumano, griego e italiano) y ofrece a los usuarios la oportunidad de evaluar sus conocimientos, realizando un diagnóstico de las lagunas de competencia y ofreciendo una propuesta de las áreas necesarias para mejorar. Actualmente, esta herramienta de autoevaluación se está testando por parte de los socios a nivel local,. Se están analizando aspecto como la eficacia, accesibilidad, claridad, equilibrio entre la información y visualidad de los datos, metodología utilizada y aplicada. Una vez finalizada la prueba piloto en mayo, los socios procederán a adaptar la herramienta a los resultados obtenidos en esta prueba piloto.



BLOG REFITTING MACHINE

No olvides echar un vistazo a nuestro **blog**! Los socios del proyecto “Refitting Machine” project se han comprometido a publicar de forma constante actualizaciones y artículos interesantes en el blog del proyecto. A través del blog, podrás informarte sobre diversos temas, como Arduino, la renovación de la maquinaria, el movimiento de código abierto, la tecnología y su aplicación durante la pandemia de COVID-19, y muchos otros.



Para seguir todas las actividades implementadas en el proyecto "Refitting Machine - Arduino expert for the recovery of obsolete machines", ¡permanece atento a nuestra [web](#) verá cómo avanza en el aprendizaje!

SOCIOS



Visita la web del proyecto:

<https://refittingmachine.eu>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

La información y las opiniones expuestas en este sitio web pertenecen a los autores y no reflejan necesariamente la opinión oficial de la Unión Europea. Ni las instituciones y organismos de la Unión Europea ni ninguna persona que actúe en su nombre pueden ser responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

APOSTANDO POR EL APRENDIZAJE GAMIFICADO

Los educadores pueden utilizar recursos ramificados en la formación, convirtiendo las actividades en un juego. ¡Cuanto más atractiva sea la formación; más se cultivará la imaginación de los alumnos!. El objetivo de impartir conocimientos se logrará de una manera más creativa, reforzando la comunicación y el espíritu innovador. Además los beneficios funcionan de manera bidireccional entre alumnos y formadores.

He aquí algunas técnicas atractivas que se pueden aplicar a un público más amplio:

- ▶ Los entornos de juego visualmente estimulantes, en términos de estética, pueden captar la atención. Y, en mayor medida, provocar emociones positivas.
- ▶ Diferentes alternativas para continuar en el juego.
- ▶ Fomentar cualidades, como el trabajo en equipo en el juego, mediante la provisión de elementos de recompensa.
- ▶ Por último, los juegos que fomentan la imaginación son otro método útil.



Badges de una plataforma de formación

Todo se reduce al hecho de que cuanto más personalizada sea la aplicación del juego, más amplio será el grupo objetivo al que se dirija. Además, fomenta la autoexpresión, a través de la elección. Asimismo, cultiva cualidades que pueden ser útiles para el "jugador" y para el entorno en el que se encuentran. En este sentido, Refitting Machine sigue la evolución de este tema y es un instrumento que contribuye al desarrollo de contenidos útiles.