

¿QUÉ HA PASADO DESDE NUESTRA ULTIMA NEWSLETTER?

Los socios del proyecto START están trabajando actualmente en la actividad 3 **(WP3), PRODUCCIÓN DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS START**, que a su vez consta de cinco actividades diferentes

Se definió la estructura de los objetivos de aprendizaje y, en particular, de los video-pills (pequeños videos educativos) interactivos de capacitación basados en el modelo de MicroLearning, escenarios gamificados con un entorno interactivo basado en IA.

ACTIVIDAD 2

'**STORYBOARDS
CON CONTENIDOS
DE APRENDIZAJE
DEFINITIVOS**'

ACTIVIDAD 1

'**ELABORACIÓN DE
STORYBOARDS
PARA LA
CREACIÓN DE
CONTENIDOS**'

El objetivo de la Actividad 2 del WP3 ha sido diseñar la metodología y contenidos de los siguientes módulos formativos:

- ¿Qué es el turismo?
- Los Turistas
- El impacto ambiental del turismo: el turismo, una industria consumidora de recursos
- Las principales políticas de la UE en materia de sostenibilidad que afectan al turismo
- La visión del turismo
- El futuro del turismo: cómo la digitalización cambiará el sector
- Digitalización y Sostenibilidad
- Social Media y Marketing en el sector turístico
- Certificación de Desempeño Sostenible
- Repensar el turismo: cómo postularse

Tomando como base guiones visuales con contenido educativo desarrollado por la asociación, CONFORM está produciendo:

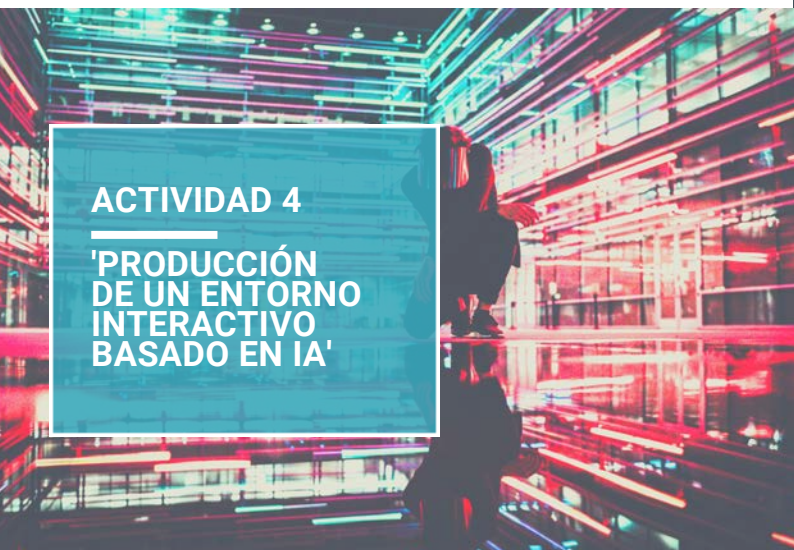
- **Pequeños videos formativos e interactivos en forma de Microaprendizaje:** para aumentar el grado de participación de los alumnos, maximizar la eficacia del contenido de la formación y superar las limitaciones de la transmisión unidireccional. De hecho, los alumnos tendrán control sobre su proceso de aprendizaje y podrán explorar los diferentes conocimientos sin tener que seguir un camino predeterminado que podría hacerlos sentir como simples espectadores.

- **Escenarios Gamificados con diferentes opciones de historia:** verificar la correcta aplicación por parte de los alumnos de los conocimientos adquiridos. Los estudiantes se encontrarán en un entorno virtual, basado en dinámicas de la vida real, para poner a prueba sus habilidades interpersonales, sus habilidades de comportamiento, su nivel de conocimiento de los módulos de aprendizaje y recibir conclusiones formativas.



ACTIVIDAD 3

"PRODUCCIÓN DE VIDEO PILLS FORMATIVOS E INTERACTIVOS"



ACTIVIDAD 4

'PRODUCCIÓN DE UN ENTORNO INTERACTIVO BASADO EN IA'

Los socios están trabajando para ofrecer contenidos (como casos de estudio interesantes, mejores prácticas, tutoriales, entrevistas con profesores, expertos, gestores, etc.) relacionados con el beneficio y respeto al medioambiente. El fin es guiar a los beneficiarios a nuevas formas de promover y valorizar enfoques sostenibles y tecnológicos para repensar el turismo. La plataforma adoptará modelos de streaming e interactividad que permitirán a los usuarios ajustar sus rutas de aprendizaje según sus necesidades.

Este kit es una guía metodológica sobre coaching de equipos de transformación e integración de tecnología verde, diseñada para formadores con el fin de guiar a los trabajadores del turismo:



ACTIVIDAD 5

'ELABORACIÓN DEL GREEN-TECH TOOLKIT'

- en la realización de un análisis de situación actual y futura para la transformación circular de su acción profesional.
- en el diseño e implementación de soluciones digitales para innovar la gama de productos/servicios turísticos ofrecidos de manera sostenible.

Los socios están en proceso de revisión del primer borrador.



Los socios están trabajando activamente en todas las actividades del proyecto para comenzar a planificar y organizar la fase piloto en los 4 países de la UE en marzo.



VISITA NUESTRA WEB



ÚNETE A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK Y LINKEDIN



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.