



REthinking  
EDUcation COmpetencies.  
Expertise, best practices  
and teaching in Digital Era



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

Project number: 2020-1-IT02-KA201-079433



DiTES



OMNIA



REthinking  
EDUcation COmpetencies.  
Expertise, best practices  
and teaching in Digital Era

email: [re-educo@unilink.it](mailto:re-educo@unilink.it)

<http://re-educo.eu/>

## OBJETIVO DEL PROYECTO

El proyecto fomenta la producción, experimentación y puesta en común de nuevos enfoques y métodos de formación en el campo de la cultura digital.

Los principales objetivos de RE-EDUCO son:

- proporcionar a las instituciones, estudiantes y sectores innovadores un marco para comprender mejor el potencial y los riesgos de las tecnologías digitales;
- fomentar la cooperación y el fortalecimiento de asociaciones entre instituciones de formación, centros de investigación y empresas;
- ofrecer a estudiantes y profesores la oportunidad de mejorar sus competencias digitales;
- promover el desarrollo de nuevas vías de aprendizaje y enfoques pedagógicos entre los profesores;
- fomentar el intercambio de materiales e ideas gracias a la creación de una comunidad internacional;
- compartir las mejores prácticas para la difusión de la cultura digital y nuevos enfoques educativos integrados;
- proporcionar a los responsables políticos un marco de información y datos útiles para orientar sus estrategias y políticas hacia una cultura digital más informada y orientada hacia las personas.

## DESTINATARIOS

Los resultados del proyecto RE-EDUCO están dirigidos a:

-  Profesores
-  Estudiantes
-  Universidades

## PRODUCCIONES INTELECTUALES (INTELLECTUAL OUTPUTS-IO)

101

### ANÁLISIS DE NECESIDADES: CIUDADANÍA ACTIVA PARA LA SOCIEDAD DIGITAL

Este *Intellectual Output* (IO en adelante) desarrolla un plan de formación sobre “Ciudadanía Activa para la sociedad digital”.

102

### EXCELENCIA EN LA ENSEÑANZA, EL APRENDIZAJE Y EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS

Este IO establece una comunidad internacional de Alianza para el Reto Digital (All4DigCha) mediante un curso de formación y una comunidad de aprendizaje online. El objetivo de esta comunidad es crear un espacio europeo para la educación y en particular para la calidad de la educación para y con lo digital.

103

### EL CONCURSO ESCOLAR: DE LA BÚSQUEDA DE IDEAS A LA STARTUP DIGITAL

Este IO busca fomentar la cooperación, el trabajo en redes y el aprendizaje mutuo mediante el Concurso Escolar: desde la búsqueda de ideas hasta las sesiones de creación de startups digitales. Una experiencia que permite crear enriquecedores intercambios de ideas entre escuelas, universidades y empresas, y desarrollar ideas de proyectos innovadores acompañando su desarrollo y su puesta en marcha.

104

### APRENDIZAJE ACTIVO PARA LA INNOVACIÓN DIGITAL

Este IO elabora materiales de aprendizaje, enseñanza y formación para promover el Aprendizaje Activo para la innovación digital, con el objetivo de mejorar las aptitudes y competencias digitales. La formación pretende ayudar a los participantes a identificar sus lagunas personales y adquirir las competencias necesarias para presentar sus proyectos de forma innovadora.

105

### PUBLICACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL PROYECTO Y RECOMENDACIONES

Este IO proporciona metodologías y directrices para métodos de aprendizaje no formal.

