

# Bienvenido al boletín del proyecto COM

BOLETÍN 3

OCTUBRE 2024



## REUNIÓN DEL PROYECTO

La tercera reunión transnacional, y última, tuvo lugar en Maribor (Eslovenia) el 15.10.2024. Asistieron representantes de todas las organizaciones asociadas. La reunión fue muy fructífera y abordamos con eficacia todos los temas necesarios. Nos centramos en la gestión del proyecto, la actualización del plan de acción y los próximos plazos.



Como el proyecto está llegando a su fin este año, repasamos lo que queda por hacer para finalizarlo con éxito. Debatimos sobre la puesta en marcha de los talleres de cocreación, que se celebrarán del 1 al 15 de noviembre. Los participantes conocerán la plataforma y el juego educativo que hemos desarrollado en el marco del proyecto. A esta actividad le seguirá el pilotaje de los resultados del proyecto para obtener la confirmación por parte de los interesados de que los resultados de nuestro proyecto son de gran calidad y utilidad.

También se han revisado el conjunto de herramientas educativas y la política de recomendaciones, y se ha programado para más adelante en octubre. Las actividades de difusión, incluidos los actos multiplicadores, las campañas en las redes sociales y los comunicados de prensa, se mencionaron como clave para la visibilidad del proyecto.



Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas. 2022-1-ES01-KA220-SCH-000086157





## RESULTADOS DEL PROYECTO

- WP1–Gestión de proyectos
- WP2–Investigación y producción de materiales educativos
- WP3–COM Entorno digital gamificado
- WP4–Educational Toolkit & Policy recommendation paper
- WP5– Campañas de sensibilización

## ¿QUÉ ESPERAR AHORA?

Los talleres de cocreación en línea comienzan en noviembre. Los participantes tendrán la oportunidad de explorar un nuevo entorno digital diseñado en forma de juego que combina aprendizaje y actividades lúdicas. Una prueba piloto también permitirá recibir comentarios que ayuden a mejorar la experiencia.

Además, se organizarán actos multiplicadores hacia el final del proyecto. Estos actos serán una gran oportunidad para obtener información adicional sobre el proyecto y sus resultados, así como para establecer contactos con otras partes interesadas. En los actos presentaremos los resultados del proyecto e invitaremos a los participantes a debatir y participar en el desarrollo ulterior de ideas y soluciones. En breve dispondremos de más información sobre las fechas y lugares de los actos.

## CONOZCA AL EQUIPO

COORDINADOR DEL  
PROYECTO



Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas. 2022-1-ES01-KA220-SCH-000086157

