

"Revolucionar la educación: Los hitos verdes del proyecto"



WE Real World Education: es un proyecto Erasmus+ cofinanciado por la Unión Europea. El proyecto WE: ha entrado en la fase del paquete de trabajo 5 (WP5). Nos complace presentarles los resultados obtenidos hasta la fecha.

Resultados obtenidos: Tras la puesta en marcha del WE Knowledge HUB, una plataforma interactiva de e-learning, el partenariado completó las siguientes actividades, incluidas en el WP5:

Creación de la Aplicación móvil del WE: El principal objetivo del WP5 era la creación de la app gamificada WE: Real World Education. Esta aplicación pretende ayudar a los usuarios a aumentar su concienciación medioambiental, aprender más sobre prácticas respetuosas con el medio ambiente y construir una mentalidad ecológica, y jugar al mismo tiempo. Utilizando esta metodología interactiva, los usuarios pueden profundizar de forma eficaz y divertida en temas esenciales de sostenibilidad, desarrollando una mayor concienciación y las habilidades necesarias para afrontar los retos medioambientales de nuestro tiempo. La aplicación está disponible en este enlace:

- **Google Play Store:** <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.worldEducation>
- **iOS App Store:** <https://apps.apple.com/it/app/world-education/id6737476568>

Desarrollo de 17 escenarios de formación interactivos relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Hemos creado escenarios de entrenamiento, con

ejemplos de la vida real, para concienciar al usuario sobre la temática de la sostenibilidad. Se desbloquearán nuevos niveles y funciones en función de la calidad de las decisiones que tome el jugador y de lo respetuosas que sean con el medio ambiente.

Creación de una tabla de clasificación y una sección de noticias relevantes: la app gamificada contiene una sección de clasificación, que permite a los usuarios ver su puesto entre todos los demás jugadores. Los usuarios también pueden ver el tiempo que cada uno ha dedicado al juego y la puntuación que muestran los niveles de logro del juego. El juego también contiene una sección de "Noticias", donde los usuarios pueden informarse sobre las acciones medioambientales que se llevan a cabo en sus ciudades y países.

Eventos multiplicadores en 6 países: Se organizaron actos multiplicadores en seis países europeos (Letonia, Grecia, Italia, Dinamarca, España y Chipre) con el fin de difundir y aprovechar los resultados del proyecto entre los grupos destinatarios y las personas interesadas en temas medioambientales. Más de 120 participantes tuvieron ocasión de intervenir en los actos, aumentando la concienciación medioambiental general y descubriendo nuevas formas de reunir conocimientos sobre acciones y mentalidades ecológicas.

Fin del proyecto y próximos pasos: Agradecemos el apoyo mostrado en las iniciativas de WE. Nuestro próximo paso consiste en perfeccionar la aplicación gamificada, haciéndola aún más accesible y adecuada para su propósito. No dejes de seguirnos en nuestra página web y en las redes sociales.

SÍGUENOS EN NUESTRO SITIO WEB Y EN LAS REDES SOCIALES:

Página web: <https://we-world.eu/>

Facebook: <https://www.facebook.com/profile.php?id=100090723957998>

Instagram: https://www.instagram.com/we_worldeducation/

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/91061243/admin/feed/posts/>

