

## EL CONSORCIO



Estamos orgullosos de presentar este Consorcio Erasmus+ formado por ocho instituciones de cuatro países: Italia, Grecia, Chipre y España.

La asociación incluye a Wisefour (Chipre), la Universidad del Peloponeso y Culturepolis (Grecia), FUERM, Colegio Cruz de Piedra y Geinnova (España); Istituto Comprensivo Melanzio Parini y Materahub (Italia)-.

Las diferentes competencias y conocimientos de cada organización representan la fuerza del proyecto, cuyo objetivo es promover la innovación educativa y el intercambio cultural. Juntos, crearemos experiencias de aprendizaje transformadoras para estudiantes, educadores y la comunidad en general.



Erasmus+

## DESTINATARIOS DEL PROYECTO

ARCH es un programa intercultural diseñado para promover la colaboración entre organizaciones e instituciones con el objetivo de mejorar las competencias digitales y culturales de los estudiantes de 9 a 12 años. Aprovechando el patrimonio cultural de cada país participante, este proyecto pretende mejorar las experiencias y los resultados educativos de los estudiantes mediante la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

## PRIMER ENCUENTRO TRANSACCIONAL

Durante la reunión transnacional, nuestro consorcio avanzó en el desarrollo del primer y segundo resultado del proyecto: la app y el juego sobre patrimonio para alumnos de primaria de 9 a 12 años. En la reunión se debatieron los avances en el desarrollo del proyecto, diseñado para proporcionar información y actividades interactivas relacionadas con el patrimonio cultural y para educar y entretener a los niños fomentando su apreciación del patrimonio cultural.



*Bringing Cultural Heritage  
to the Digital Era,  
Unifying Past, Present and  
Future*

## PRIMER DÍA

Día 1: Centrado en la Plataforma de Navegación Digital y la página web del proyecto



La primera jornada comenzó con animados debates y actualizaciones sobre el Proyecto Resultado 1 (PR1), centrado en el desarrollo de una aplicación para dispositivos móviles. La Universidad del Peloponeso mostró sus avances en la creación de una plataforma de navegación digital que proporcionará información sobre puntos de interés cultural. El equipo destacó la importancia de desarrollar esta aplicación para mejorar el acceso a la información sobre el patrimonio cultural y atraer a un público más amplio.

Además, se presentó y debatió la página web del proyecto, destacando su papel como eje central de información, actualizaciones y recursos relacionados con el proyecto. Los participantes contribuyeron activamente con sus sugerencias y comentarios para garantizar una interfaz atractiva y fácil de usar.

Además, se celebró una sesión de debate abierto para tratar temas relacionados con el proyecto, como las próximas tareas, las estrategias de difusión, la próxima Reunión Transnacional del Proyecto (TPM) en Chipre y las medidas de garantía de calidad.

## SEGUNDO DÍA

Día 2: El avance de los juegos educativos y las técnicas modernas de aprendizaje

El segundo día comenzó centrándose en el Proyecto Resultado 2 (PR2), presentado por la Organización de Innovación y Desarrollo Wisefour de Chipre. El equipo mostró sus avances en el desarrollo de un juego educativo interactivo dirigido a niños de primaria. El objetivo del juego es hacer que la educación y el patrimonio cultural sean emocionante e interactivo, fomentando una comprensión y un aprecio más profundos entre los jóvenes estudiantes.

A continuación, la Fundación Universidad Empresa de la Región de Murcia (FUERM) presentó el Proyecto Resultado 3 (PR3). El equipo compartió información sobre el próximo resultado de su proyecto, centrado en la creación de una guía para la aplicación de técnicas modernas de aprendizaje basadas en juegos en la Educación Secundaria. El objetivo fue aprovechar los enfoques didácticos innovadores para seguir mejorando la educación sobre el patrimonio cultural entre los estudiantes de más edad. En la reunión también se abordaron cuestiones financieras relacionadas con el proyecto y se brindó a todos los participantes la oportunidad de evaluar los avances y resultados de la reunión.



La primera reunión transnacional celebrada en Patras fue un encuentro vibrante que puso de manifiesto la dedicación y colaboración de los socios del proyecto ARCH.

Los debates y las presentaciones hicieron hincapié en la importancia de aprovechar las herramientas digitales, los juegos educativos y las técnicas modernas de aprendizaje para llevar el patrimonio cultural a la vanguardia de la educación.

Además, disfrutamos de la hermosa ciudad de Patras y de la presencia de nuestros socios en persona.

Con cada hito alcanzado, el proyecto se acerca más a su objetivo de unificar el pasado, el presente y el futuro mediante un enfoque atractivo y accesible de la educación sobre el patrimonio cultural.



<http://arch-erasmusproject.eu>

[www.linkedin.com/company/archeu](http://www.linkedin.com/company/archeu)

[#ARCH](#)