

### Grupos destinatarios

Todos los profesores y formadores que apoyan a los estudiantes en la educación y formación profesional inicial (EFP)

### Socios locales

Escuelas técnicas y profesionales, organismos públicos, asociaciones de personas con discapacidad, cámaras de comercio, empresarios, asociaciones, ONG...

### Eventos principales

- Un evento de difusión local en cada país socio del proyecto;
- Una conferencia final en Campobasso, Italia.

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación solo refleja las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

### Socios del proyecto



Co&So (Italy) - Project leaders  
[www.coeso.org](http://www.coeso.org)



Reattiva - Regione Europa Attiva (Italy)  
[www.reattiva.eu](http://www.reattiva.eu)



Auxilium pro Regionibus Europae in Rebus Culturalibus (Austria)  
[www.auxilium.co.at](http://www.auxilium.co.at)



Danmar Computers Sp Zoo (Poland)  
[www.danmar-computers.com](http://www.danmar-computers.com)



INSHEA (France)  
[www.inshea.fr](http://www.inshea.fr)



Tolosako Inmakulada Ikastetxea S. Coop.  
(Spain)  
[www.inmakuladatolosa.eus](http://www.inmakuladatolosa.eus)



Cork Education and Training Board (Ireland)  
[www.corketb.ie](http://www.corketb.ie)



# VETreality

Formación basada en la **realidad virtual** para mejorar las habilidades de **los profesores y formadores** de FP para fomentar la **inclusión** de los estudiantes con NEE en el WBL

<https://vetreality.erasmus.site/>

@VETRealityEU

Cofinanciado por el Programa Erasmus + de la Unión Europea



NÚMERO DE PROYECTO 2020-1-IT01-KA202-008380

## Contexto

Para fomentar la inclusión la mejora de las competencias de los profesores y formadores ha sido identificada como una alta prioridad política por la UE en la recomendación del Consejo sobre la promoción de valores comunes y la educación inclusiva, por el Comité de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y por la Agenda 2030 de las Naciones Unidas para el Desarrollo Sostenible.

Además, el Informe de la CE de 2018 « Educación y necesidades especiales: políticas y prácticas en educación, formación y empleo para estudiantes con necesidades especiales en la UE » confirma que para integrar a los estudiantes con necesidades especiales en educación y formación, es necesario preparar a profesores y formadores. utilizar herramientas digitales e innovadoras, como entornos virtuales de aprendizaje (VLE).

**Para lograr esto, el uso de la realidad virtual (VR) se considera valioso y rentable para los estudiantes con NEE en la educación y formación profesional inicial (EFP), especialmente para facilitar su acceso al aprendizaje basado en el trabajo (ABT) a nivel local e internacional o mediante participación en proyectos de movilidad.**



**VetReality es una respuesta a estas necesidades, ya que proporcionará al grupo objetivo, profesores / formadores de FP, las competencias digitales necesarias para afrontar este cambio innovador en el proceso de aprendizaje de los estudiantes con necesidades educativas especiales.**

## Objetivos principales

- Fomentar enfoques y metodologías de aprendizaje innovadores y proporcionar habilidades digitales para la enseñanza y la formación, como se describe en el Plan de acción de educación digital de la UE.
- Aumentar las competencias tecnológicas en aplicaciones de realidad virtual y, al hacerlo, facilitar el acceso de los estudiantes con necesidades educativas especiales a WBL.
- Impulsar la RV en el marco de la movilidad como medio para fomentar la participación de los estudiantes con NEE y asegurar la equidad y la inclusión en todos los entornos de FP.



## Resultados

**El proyecto tendrá una duración de 26 meses, a partir de octubre de 2020. Se producirán tres productos intelectuales, específicamente dirigidos a profesores y formadores de FP:**

- 1. Un e-compendio**, basado en grupos focales en cada país socio e investigación documental que pone a prueba el hardware y software de RV. Este compendio tiene como objetivo concienciar a los profesores sobre las mejores aplicaciones de realidad virtual disponibles que se pueden utilizar con estudiantes con necesidades educativas especiales en el marco del aprendizaje basado en el trabajo.
- 2. Un programa de formación de una semana** para proporcionar a los profesores de FP los conocimientos y habilidades necesarios para integrar la tecnología de RV en sus metodologías de enseñanza. Este programa de formación se probará mediante una sesión de “formación de formadores” en Austria para los socios del proyecto y sesiones de prueba nacionales en cada país.
- 3. Una caja de herramientas de movilidad diseñada** para promover la implicación de los estudiantes con necesidades educativas especiales en la movilidad, facilitando su integración mediante el uso de herramientas de realidad virtual.

