Co-funded by the European Union

VR4INCLUSIVET

WWW.VR4INCLUSIVE.COM

VR4InclusiVET

EFAS Castilla-La Mancha y Madrid | ENAIP Friuli Venezia Giulia | ATLÁNTICA Instituto Universitario | TECH PARK KAUNAS | Asociación ITE Instituto de Técnicas Educativas | CITIZENS IN POWER | ktu kaunas university of technology 1922

Newsletter 2 – LTTA's

Primera Actividad de Formación en Enseñanza y Aprendizaje (LTTA) en Kaunas (Lituania)

El curso de formación «Potencia tus habilidades: Plataforma de programación COSPACES EDU», se celebró del 18 al 20 de junio de 2024 en el Centro Multifuncional KTU de Kaunas (Lituania), organizado por la Universidad Tecnológica de Kaunas (KTU) y coorganizado por Tech-Park Kaunas. El evento tenía como objetivo mejorar las competencias digitales para la formación profesional inclusiva utilizando herramientas de realidad virtual y aumentada.

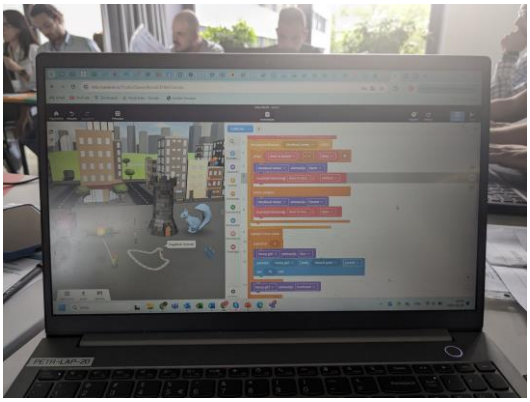
Durante tres días, los participantes exploraron la plataforma COSPACE EDU, una herramienta versátil para crear experiencias interactivas de realidad virtual y aumentada adaptadas a diversas necesidades educativas. El programa combinó sesiones teóricas, formación práctica, visitas de estudio y experiencias culturales.

El primer día del evento consistió en una introducción al ecosistema COSPACE EDU, centrada en la gestión de clases y la creación de escenas. Los asistentes también recorrieron las instalaciones de RV de la KTU y participaron en diversas actividades interactivas diseñadas por los investigadores de la KTU.

El segundo día se hizo hincapié en la integración de recursos personalizados y funciones avanzadas como las simulaciones físicas y el intercambio de contenidos. Más tarde, se añadió un toque cultural con el visionado de la película de RV de M. K. Čiurlionis, «Trails of Angels», en el Museo Nacional de Arte M. K. Čiurlionis.

El último día proporcionó a los participantes experiencia práctica en el desarrollo de sus propios proyectos utilizando la plataforma COSPACE EDU. El programa de formación concluyó con una ceremonia de entrega de certificados, en reconocimiento de los logros y el desarrollo de competencias de los participantes.

Esta formación inmersiva no sólo dotó a educadores y formadores de nuevas herramientas, sino que también fomentó la colaboración internacional, alineando la formación profesional con prácticas de aprendizaje inclusivas e innovadoras. La combinación de aprendizaje, creación de redes y actividades culturales hizo que fuera una experiencia completa y enriquecedora.





Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este sitio web y todos sus contenidos reflejan únicamente las opiniones de su autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Co-funded by the European Union

VR4INCLUSIVET

WWW.VR4INCLUSIVE.COM

VR4InclusiVET

Segunda Actividad de Formación en Enseñanza y Aprendizaje (LTTA) en Nicosia, Chipre

Estamos encantados de compartir el éxito de nuestra reciente Actividad de Aprendizaje, Enseñanza y Formación (LTTA), celebrada del 19 al 21 de noviembre de 2024 en el CIP Impact Hub de Nicosia (Chipre). Este evento formativo y colaborativo se centró en explorar el potencial transformador de la realidad virtual (RV) como herramienta para promover la accesibilidad y la inclusión en la educación.

Nuestro proyecto pretende integrar la realidad virtual como herramienta integradora en la educación. Pretendemos derribar las barreras del aprendizaje mediante aplicaciones de RV accesibles y diseñadas para satisfacer las diversas necesidades de los alumnos. A través de este proyecto, pretendemos:

- Crear recursos educativos inclusivos utilizando tecnologías emergentes.
- Promover una educación accesible para estudiantes con y sin discapacidad.
- Fomentar la colaboración internacional en el diseño de entornos educativos innovadores.

Durante la formación, tuvimos la oportunidad de presentar los avances realizados hasta la fecha. Entre ellos, destacamos: primeros prototipos desarrollados en la plataforma CoSpaces, donde los socios han empezado a crear entornos interactivos de RV diseñados con principios de accesibilidad y ejemplos de escenarios educativos, como simulaciones virtuales y actividades interactivas para fomentar el aprendizaje colaborativo.

Este acontecimiento no sólo reforzó la importancia de la colaboración internacional, sino que también señaló el camino hacia nuestra próxima reunión, que tendrá lugar en Italia. Durante esta reunión, seguiremos trabajando en el desarrollo de nuestras aplicaciones de RV, revisaremos los progresos realizados y planificaremos las próximas actividades del proyecto.

Extendemos nuestra más sincera gratitud a todos los participantes, formadores y socios que han contribuido al éxito de este evento. Juntos estamos construyendo una educación más inclusiva e innovadora, en la que la tecnología no es un obstáculo, sino un puente hacia nuevas oportunidades.



Newsletter 2 © El proyecto VR4INCLUSIVE_VET – 2025 está disponible bajo una licencia Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0). Para ver una copia de esta licencia, visite https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Este sitio web y todos sus contenidos reflejan únicamente las opiniones de su autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.