

Partners del Proyecto



Partner
Asociado



Sobre el proyecto

“El proyecto Games without Barriers (Juegos sin barreras) se financia bajo el programa Erasmus + KA2 VET- Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas.

Duración del proyecto: desde Octubre de 2019 hasta Junio de 2022

correo electrónico: gameswithoutbarriers@gmail.com

Esta publicación solo refleja la opinión de los autores.

La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información en ella contenida.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

GRANT agreement:
2019-IT-KA202-007450
CUPCODE G95G19000500006

JUEGOS SIN BARRERAS

Aprendizaje lúdico en Turismo
Accesible para la Formación profesional

www.gameswithoutbarriers.eu



Objetivos

- **Incorporar las temáticas relacionadas** con el turismo accesible en los planes de estudio de la Formación Profesional en turismo para reducir esa brecha en la formación sobre accesibilidad turística.
- **Desarrollar y experimentar** enfoques de aprendizaje lúdico y nuevas herramientas para la formación mediante la integración de juegos y de aprendizaje experiencial en la práctica docente. Utilizar los nuevos medios y la tecnología digital de forma creativa y colaborativa.
- **Mejorar el conocimiento del turismo accesible** entre los docentes de las escuelas de FP en turismo y aumentar su experiencia y habilidades en el uso del aprendizaje lúdico y de las herramientas digitales para la formación.
- **Aumentar el compromiso de los estudiantes y su participación** en actividades formativas, fomentar su conciencia y conocimiento de la discapacidad y de las problemáticas sociales en sus futuros trabajos, apoyando la inclusión de las personas con requisitos específicos de accesibilidad.
- **Aumentar la capacidad de las escuelas de FP en turismo** para operar a nivel transnacional, compartiendo y desarrollando nuevas ideas, prácticas y metodologías.

¿Qué es el turismo accesible?

'Turismo accesible' o 'Turismo para TODOS' se refiere al turismo que cubre las necesidades de la más amplia gama de visitantes, incluyendo personas con discapacidad, personas mayores, familias intergeneracionales y otros.

Accesibilidad no significa solo crear un entorno sin barreras, sino también asegurar que el transporte, la información y los servicios sean inclusivos y que puedan ser utilizados por todo el mundo.

Fases del proyecto



Paso 1

Formación de Formadores - curso de e-Learning y encuentros de capacitación presencial para 15 profesores de Italia, Rumania y España.



Paso 2

Diseño de módulos formativos sobre Turismo Accesible para su inserción en los planes de estudio de la Formación Profesional en Turismo.



Paso 3

Creación de una App basada en juegos sobre turismo accesible - herramienta de formación digital de apoyo que se desarrollará en colaboración con los estudiantes.



Paso 4

Formación, Validación y Mejora. La aplicación digital y los módulos de formación. Incluirán simulaciones y técnicas de aprendizaje lúdico para que los alumnos aprendan jugando.