

# Games Without Barriers



Aprendizaje gamificado en **Turismo Accesible** para la Formación Profesional

## Newsletter No 1, Noviembre 2020

Contenidos

Newsletter No 1, Noviembre 2020.....	1
Sobre el Proyecto.....	<b>Errore. Il segnalibro non è definito.</b>
Objetivos del proyecto.....	2
Reunión de lanzamiento – 21 y 22 de Noviembre 2019, Assisi, Italia.....	2
Evento conjunto de Capacitación del Equipo.....	<b>Errore. Il segnalibro non è definito.</b>
Kit de Aprendizaje para Formadores en Turismo Accesible y Curso de Formación Online.....	5
Perfil de los socios .....	7

## Sobre el Proyecto

El Proyecto Games Without Barriers (GWB) – Juegos sin Barreras – tiene el objetivo de desarrollar nuevos contenidos de aprendizaje sobre turismo accesible para estudiantes de Formación Profesional, mediante un enfoque experimental, innovador, basado en el juego y en herramientas digitales.

El Proyecto está financiado a través del Programa Erasmus+ KA2 VET - Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas.

El Proyecto comenzó el 1 de octubre de 2019 y tendrá una duración de 33 meses.



**Games Without Barriers**  
Co-funded by the Erasmus+  
Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450  
CUP code G95G19000500006

## Objetivos del Proyecto

GWB tiene los siguientes objetivos:

- reducir la **brecha de aprendizaje** de las escuelas de formación profesional sobre temáticas relacionadas con el **turismo accesible**, mediante la integración de asignaturas sobre turismo accesible en sus *curricula*;
- desarrollar y experimentar enfoques y herramientas basadas en el entretenimiento educativo en la formación, mediante la integración del **aprendizaje basado en el juego y en la experiencia** en las prácticas de la enseñanza utilizando nuevos medios y tecnologías digitales de una forma creativa y colaborativa;
- mejorar el **conocimiento sobre turismo accesible de los docentes de las escuelas de Formación Profesionales relacionadas con el turismo** y mejorar su experiencia y sus habilidades en el uso del enfoque de aprendizaje basado en el juego y herramientas de aprendizaje digitales;
- aumentar el **compromiso de los estudiantes**, para **impulsar su participación** en las **actividades de aprendizaje** y aumentar su concienciación y **sensibilidad hacia las discapacidades y la inclusión social** de personas con necesidades especiales;
- proveer los estudiantes de conocimientos, **habilidades** y competencias sobre **turismo accesible**;
- aumentar la capacidad **de las escuelas de Formación Profesional relacionadas con el turismo para operar a nivel transnacional**, compartir y comparar ideas, prácticas y métodos.

## Reunión de lanzamiento – 21 y 22 de noviembre de 2019, Assisi, Italia



Fotos: Miembro del Equipo del Proyecto

La reunión de lanzamiento tuvo lugar en el “Istituto Alberghiero di Assisi”, socio del Proyecto, junto a las otras cinco organizaciones y escuelas de Bélgica, Italia, Rumania y España.

Durante el encuentro, coordinado por Incipit Consulting, se definieron los tiempos y métodos para llevar adelante las actividades del proyecto.

El encuentro se vio brindado por la exquisita hospitalidad de los estudiantes del “Istituto Alberghiero di Assisi”, que, excelentemente guiados por sus docentes, recibieron los representantes de los diferentes socios, cocinaron para ellos y les atendieron a las mesas con grande profesionalidad.



**Fotos: Estudiantes del Istituto Alberghiero di Assisi, en la cocina y en el comedor.**

## Evento conjunto de Capacitación del Equipo

El Evento conjunto de Capacitación del Equipo ha sido organizado para compartir y uniformar, a través del Consorcio, el conocimiento sobre las temáticas relacionadas con el turismo accesible, el enfoque educativo basado en el entretenimiento y sus herramientas.

Se planificó como una experiencia de aprendizaje mixta, con una primera parte a llevar a cabo en línea, con el propósito de introducir a los docentes de Formación Profesional de las Escuelas participantes en las materias propias del Turismo para TODOS, seguida de una actividad presencial para abordar en detalle los diferentes aspectos del turismo accesible, junto a los relacionados con el entretenimiento educativo y con las herramientas para la formación.

La actividad en línea se llevó a cabo como planificado, sin problemas ni retrasos. Los docentes, seleccionados por las escuelas participantes, empezaron la actividad de auto-aprendizaje en línea a principios de febrero: se registraron en el área reservada de la página web del proyecto y consultaron los materiales de soporte al aprendizaje (videos y documentos) cuidadosamente seleccionados y disponibles a través de hipervínculos.



Debido a los problemas de desplazamiento generados por la pandemia del Covid-19, la actividad presencial prevista para abril 2020 ha sido inicialmente pospuesta para el octubre 2020 y posteriormente, debido a que la emergencia por Covid-19 estaba todavía en curso, ha sido organizada en línea, con una actividad de aprendizaje síncrona que tuvo lugar durante la semana desde el 19 hasta el 23 de octubre 2020

Las lecciones se organizaron y realizaron mediante sesiones de mañana y de tarde que fueron seguidas por 22 representantes de los socios del proyecto:

4 representantes de cada una de las tres escuelas participantes: IPSSEOASC Assisi, ESHOB and Colegiul Economic “Gheorghe Dragos”;

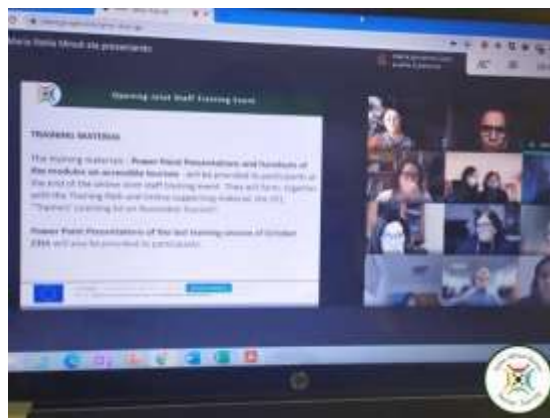
4 representantes de ENAT;

3 representantes de Incipit y 2 de Wattajob;

1 representante de Consorzio Itaca

IPSSEOASC Assisi lideró la organización y las lecciones fueron impartidas por el equipo interno de los socios del proyecto: Incipit, ENAT, Wattajob y Consorzio Itaca.

[Incipit](#) y [ENAT](#) presentaron y analizaron en detalle todos los aspectos principales del Turismo Accesible / Turismo para Todos: sede su evolución histórica y legislativa hasta su impacto económico; desde los requerimientos de los turistas con necesidades específicas de accesibilidad hasta los procedimientos a seguir para entablar una correcta relación con ellas y ellos y realizar una atención de calidad; desde las técnicas y herramientas para evaluar la accesibilidad hasta las formas para aportar una correcta información a clientes con necesidades específicas de accesibilidad, comunicándose con ellas y ellos de forma efectiva.



Fotos del evento de capacitación en línea del equipo.

Además, durante el último día, [Wattajob](#) se encargó de definir los conceptos de **Entretenimiento educativo y el aprendizaje basado en juegos y storytelling** y de presentar la 2ª versión

demostrativa de la **Aplicación Web basada en Juegos**, una herramienta de formación innovadora pensada para equilibrar los contenidos con el juego.

[Conorzio Itaca](#), describió los procedimientos y preparativos que los socios deberán poner en marcha para preparar y organizar los intercambios de movilidad de estudiantes en el extranjero, en particular las herramientas Europass y los procedimientos ECVET.

Al finalizar el Evento conjunto de Capacitación del Equipo, IPSSEOASC Assisi, en calidad de socio “hospedador”, entregó a los participantes un certificado de asistencia.

**El evento ha sido un éxito**, los participantes han realmente apreciado las presentaciones y sus contenidos.

## Kit de Aprendizaje para Capacitadores sobre Turismo Accesible y Curso de Aprendizaje en Línea

La versión en inglés del primer Producto Intelectual – el Kit de Aprendizaje para Capacitadores sobre Turismo Accesible - se publicó el 06/11/2020 en la página web de GWB. Antes de finalizar el año, las versiones en los idiomas de los demás socios - italiano, rumano y español – estarán también disponibles.

El Kit de Aprendizaje para Capacitadores sobre Turismo Accesible consiste en:

- Ruta de capacitación y Material de Soporte en Línea
- Diapositivas de Presentación de las Unidades Formativas
- Hojas informativas de las Unidades Formativas

La Ruta de Capacitación contiene la estructura y la descripción de los contenidos de aprendizaje necesarios para formar los docentes de las escuelas de FP sobre las temáticas principales del turismo accesible.

El Material de Soporte en línea incluye documentos digitales sobre turismo accesible cuidadosamente seleccionados por los socios expertos en accesibilidad entre los materiales disponibles en línea producidos a nivel europeo e internacional y clasificados según los principales temas tratados

Además de la selección de materiales ya existentes, las presentaciones de diapositivas de los contenidos de las unidades de aprendizaje y las hojas informativas de apoyo sobre los principales temas tratados han sido elaborados por [Incipit](#) y [ENAT](#) como parte del material de formación.

En un principio, la ruta de capacitación, el material de apoyo en línea, las presentaciones de diapositivas y las hojas informativas solo se pusieron a disposición de los docentes de las



escuelas asociadas que participaron en el evento inaugural de capacitación conjunta del personal descrito anteriormente.

Una vez probado y finalizado durante el Evento inaugural conjunto de Formación del Equipo, el contenido del Kit de Aprendizaje para Capacitadores sobre Turismo Accesible se ha incluido, junto con una presentación de los conceptos básicos del entretenimiento educativo, en el **“Curso de Formación Online para Docentes”** disponible en inglés en el área pública del sitio web del proyecto.

El curso está dirigido principalmente a profesores de escuelas de formación profesional relacionadas con el turismo, pero también está abierto a todos aquellos que quieran conocer o profundizar sus conocimientos sobre estos importantes e interesantes temas.

La formación online sobre turismo accesible para docentes consta de 4 módulos, que comprenden 16 unidades de aprendizaje.

## 1º MÓDULO DE APRENDIZAJE

“Turismo accesible/Turismo para Todos, su historia y Estudio de Sostenibilidad económica”

## 2º MÓDULO DE APRENIZAJE

“Necesidades de Accesibilidad para Turistas y Atención al Cliente”

## 3º MÓDULO DE APRENDIZAJE

“Evaluación de la Accesibilidad”

## 4º MÓDULO DE APRENDIZAJE

“Información y comunicación”

La formación online se complementa con [Unidad de Aprendizaje sobre Entretenimiento educativo](#) que ilustra sus elementos principales: *storytelling*, aprendizaje basado en juegos y gamificación.

El curso en línea está disponible para todos los que quieran aprender más sobre turismo accesible y entretenimiento educativo en la página web:

<https://www.gameswithoutbarriers.eu/training/>



## Perfiles de los socios del proyecto

### INCIPIIT CONSULTING- Innovazione e Consulenza Integrata per il Turismo

**Incipit Consulting Soc. Coop.**, el **Coordinador de Proyecto**, es una empresa formada por un equipo de seis profesionales que operan en el campo de la investigación, consultoría y formación en Turismo desde mediados de los años 80.



Incipit Consulting ofrece servicios de capacitación, consultoría en investigación y asistencia técnica en los principales temas del sector turístico:

- Análisis territorial, estudios de mercado y observatorios turísticos
- Gestión y marketing de destinos
- Planificación y desarrollo del turismo sostenible
- Gestión turística del patrimonio cultural
- Turismo accesible
- Marketing y gestión de empresas turísticas
- Aplicación de tecnología de la información a empresas turísticas y destinos
- *Revenue Management*
- Gestión de la relación con el cliente
- Distribución de viajes y turismo
- Legislación turística, contratos y protección al consumidor

Incipit ofrece servicios dirigidos principalmente a directivos y personal de organismos públicos y privados y ofrece cursos de formación profesional y empresarial, junto con cursos de postgrado y educación superior en colaboración con universidades.

### CONSORZIO ITACA – Innovation tourism environment communication culture

**ITACA** es un consorcio de empresas, la mayoría de ellas cooperativas, del sector de la innovación en cultura, medioambiente, turismo y comunicación.



Las competencias de Itaca incluyen la gestión de redes a través del web, gestión de social media, eventos en línea y en vivo. La empresa tiene una consolidada experiencia en la gestión de Proyectos europeos, en particular de actividades relacionadas con los Erasmus+ (ka1 and ka2).

Para ello, Consorzio Itaca pone a disposición su red de colaboradores de alto nivel que pueden, de acuerdo con las necesidades de cada proyecto, permitir una organización dinámica y un alto índice de reactividad.





## ENAT - European Network for Accessible Tourism asbl

ENAT es una asociación sin ánimo de lucro de organizaciones que aspiran a ser "pioneras" en el estudio, la promoción y la práctica del turismo accesible. ENAT trabaja para desarrollar conocimientos y experiencia en temas de accesibilidad en el campo del turismo europeo. Desarrolla planes de estudio y programas de formación profesional y cursos acreditados para estudiantes y profesionales del turismo y la hostelería. ENAT proporciona una plataforma para la organización del sector turístico y para aquellos que apoyan la accesibilidad en el turismo, y proporciona una voz representativa ante las instituciones y organizaciones europeas y nacionales cuyas acciones tienen una influencia directa en el sector turístico.

## ISTITUTO ALBERGHIERO DI ASSISI

**Istituto Professionale di Stato Servizi per l'Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera Servizi Commerciali.**



La Escuela Profesional de Hostelería y Restauración de Assisi está profundamente arraigada en el territorio y ha contribuido enormemente al desarrollo de la industria hotelera y turística.

Está estrictamente vinculada a la industria turística local y coopera con pequeñas y medianas empresas. La cooperación se lleva a cabo a través de la formación profesional principalmente en la región, pero también en otras regiones italianas o incluso en el extranjero. Un programa especial llamado "*alternanza scuola lavoro*" permite a los estudiantes alternar el trabajo con la matrícula en la escuela. Las instituciones locales y regionales piden cooperación para organizar la celebración de eventos. El personal y los estudiantes también participan en proyectos que tienen como objetivo promover el territorio y las tradiciones gastronómicas regionales. La escuela, que es un miembro acreditado de la Asociación de Escuelas de la UNESCO, cuenta ahora con unos 1030 estudiantes repartidos en 54 clases procedentes de diferentes zonas de la región y cuenta con 174 miembros de personal.

## ESHOB- Escola Superior d'Hostaleria de Barcelona



ESHOB es una escuela de fundación privada y sin ánimo de lucro. Fue fundada en 1985 por iniciativa de las Asociaciones de Restauración y Hostelería de Barcelona debido a la necesidad de profesionales cualificados en todos los ámbitos del sector de la hostelería, introduciendo un nuevo sistema de formación basado en el desarrollo de habilidades y la adquisición de hábitos, actitudes y valores.







Se ha convertido en una de las Escuelas de Artes Culinarias, Servicio de Restauración, Sommelier, Dirección de Restauración y Dirección Hotelera más representativas de España.

El objetivo de la Escuela ha sido, desde sus inicios, la formación de los futuros profesionales de la hostelería y de la restauración, tanto en el campo del conocimiento teórico como en técnicas, habilidades y actitudes. Para lograr estos objetivos, la escuela cuenta con un equipo de docentes y profesionales con amplia experiencia e instalaciones pensadas específicamente para la formación profesional.

Este modelo educativo profesionalizante está en constante contacto con la realidad del sector y responde a sus necesidades. La escuela cuenta con dos restaurantes (L'Escola y L'Ham), que profesores y estudiantes utilizan como áreas de aplicación abiertas al público. Estos restaurantes dan muestra del conocimiento y de la capacitación de los estudiantes al más alto nivel.

Cada año la escuela forma a más de 1000 estudiantes en artes culinarias, de repostería, servicios de restauración, gestión hotelera, limpieza de hoteles, cócteles y sumillería, entre otras formaciones.

## GHEORGHE DRAGOS – Colegium Economic Satu Mare



**Economic College "Gheorghe Dragoș"** es una escuela estatal de formación superior en materias económicas y formación profesional en Satu Mare, un condado en el noroeste de Rumanía, situado en la frontera con Hungría. Los estudiantes asisten a la escuela superior (4 años) y a los cursos de formación profesional (3 años). El propósito de la institución es capacitar a estudiantes en especializaciones tales como:

- Técnico en gestión económica
- Técnico en gestión comercial
- Técnico en Gastronomía
- Técnico en Turismo

Los estudiantes que se gradúan en la formación profesional pueden obtener, en el área de turismo y alimentación, las siguientes calificaciones:

- Empleado de hotel
- Vendedor de tienda (dependiente)
- Camarero
- Chef
- Pastelero



La escuela tiene 22 clases de escuela secundaria y 7 clases de escuela vocacional, con 843 estudiantes y 72 empleados remunerados, de los cuales 61 son docentes.

## WATTAJOB!



Wattajob es una empresa privada nacida en 2014 con la misión de apoyar la innovación y los nuevos entornos digitales en escuelas y empresas.

Ambos objetivos se enfrentan actualmente al desafío de la digitalización, que genera nuevas mentalidades de aprendizaje y trabajo.

El equipo ampliado de la empresa puede diseñar, producir, implementar y ofrecer tanto actividades de consultoría como sesiones de formación centradas en las habilidades sociales necesarias en la era digital:

- Colaboración
- Comunicación
- gestión del cambio
- resolución de problemas
- alineación del equipo

En lo que a consultoría se refiere, Wattajob colabora con las principales empresas para ayudarlas a entregar proyectos efectivos de gestión del cambio, diseña talleres y capacitaciones con diferentes herramientas entre las que destacan Lego Serious Play y herramientas de aprendizaje mixto. Para respaldar su enfoque combinado, Wattajob creó la aplicación web "The Smart Side - Education Edition", que proporciona contenidos, historias de casos, ejercicios y juegos hechos a medida para respaldar las habilidades sociales en el lugar de trabajo digital.



## REGIONE UMBRIA

Regione Umbria  
Giunta Regionale

El Consejo Regional de Umbría es un socio asociado del proyecto.