



GAMES WITHOUT BARRIERS

Aprendizaje lúdico en Turismo Accesible para la Formación profesional

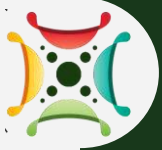
Presentación del proyecto



Proyecto co-financiado por Erasmus+ Programa de la Unión Europea.

G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006.

El contenido de este documento representa exclusivamente las opiniones de los autores y bajo su exclusiva responsabilidad; no puede considerarse reflejo de los puntos de vista de la Agencia Nacional o la Comisión Europea o de cualquier otro organismo de la Unión Europea. La Agencia Nacional y la Comisión Europea no aceptan ninguna responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene.



PROYECTO

GAMES WITHOUT BARRIERS (JUEGOS SIN BARRERAS) - Aprendizaje lúdico en Turismo Accesible para la Formación profesional

Proyecto sometido a la **Erasmus+ CALL 2019**

KEY ACTION 2: COOPERACIÓN PARA LA INNOVACIÓN Y EL INTERCAMBIO DE BUENAS PRÁCTICAS

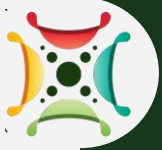
Partenariado estratégico en el ámbito de la educación y la formación vocacional.

Partenariado estratégico en apoyo a la innovación.

Proyecto de 33 meses: **01/10/2019 - 30/06/2022**



Co-financiado por Erasmus+ Programa de la Unión Europea.
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006.



PARTENARIADO

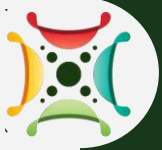
- Incipit Consulting – Italia (coordinador)
- Consorzio Itaca – Italia
- Wattajob – Italia
- Istituto Professionale di Stato Servizi per l'Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera Servizi Commerciali di Assisi – Italia
- Fundació Privada Escola de Restauració i Hostaleria de Barcelona – Spain
- Colegiul Economic “Gheorghe Dragos” – Rumanía
- ENAT, European Network for Accessible Tourism – Bélgica

Partner asociado

Regione Umbria - Italia



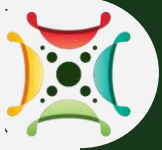
Co-financiado por Erasmus+ Programa de la Unión Europea.
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006.



CONTEXTO / ANTECEDENTES

- El Turismo accesible es un importante sector con un gran potencial de crecimiento económico y de valor.
- La oferta turística es a menudo **incapaz de desarrollar este potencial** debido a la falta de personal formado para atender a los clientes con requerimientos de accesibilidad.
- **La pobre oferta formativa** en Europa: la formación para el Turismo accesible no está incluida en ningún tipo de formación profesional u otra formación reglada.
- Las tecnologías digitales e Internet han fomentado la implementación de **nuevos enfoques de enseñanza**, incluidos los basados en el **entretenimiento educativo**. En el contexto educativo formal actual, estos enfoques innovadores todavía están **sub-representados**.
- Las nuevas formas de capacitación basadas en juegos que utilizan tecnologías digitales **requieren nuevas competencias para el personal docente**.





OBJECTIVOS PRICIPALES

El proyecto GAMES WITHOUT BARRIERS tiene el propósito de lograr dos objetivos principales:

- **reducir la brecha de capacitación dentro de las escuelas de FP** dedicadas al turismo con respecto al turismo accesible, incorporando contenidos sobre turismo accesible en sus planes de estudio;
- **desarrollar y experimentar enfoques y herramientas de entretenimiento educativo** en la capacitación, integrando el aprendizaje lúdico y experiencial en las prácticas de enseñanza y utilizando los nuevos medios y las tecnologías digitales de una manera creativa y colaborativa.

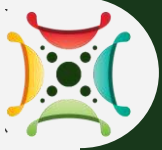




OBJECTIVOS SECUNDARIOS

- Mejorar el conocimiento del turismo accesible entre los docentes de FP de turismo y aumentar su experiencia y habilidades en el uso de enfoques de aprendizaje lúdico y en las herramientas de capacitación digital;
- Aumentar el compromiso de los estudiantes y fomentar su participación en actividades de capacitación;
- Aumentar la conciencia y el conocimiento de los estudiantes respecto a la discapacidad y a la inclusión social de personas con requisitos específicos de accesibilidad;
- Proporcionar a los estudiantes nuevos conocimientos, habilidades y competencias con respecto a los problemas de accesibilidad;
- Aumentar la capacidad de las escuelas de FP de turismo para operar a nivel transnacional, compartir y confrontar ideas, prácticas y métodos.





PRINCIPALES PÚBLICOS OBJETIVO

Directos:

- **docentes de las escuelas de FP en turismo** que mejorarán sus competencias en temas de turismo accesible junto con su capacidad de adoptar enfoques innovadores de capacitación para aumentar la participación de los alumnos.
- **Alumnos de las escuelas de FP en turismo** que estarán más motivados en la asistencia escolar y que adquirirán las habilidades para operar de manera profesional con los turistas con requisitos específicos de accesibilidad. ■

Indirectos:

- **operadores en el sector turístico** que se beneficiarán de la disponibilidad de personal capacitado para atender a los clientes con requisitos de accesibilidad, explotando así el alto potencial del mercado del turismo accesible.
- **Turistas con requisitos específicos de accesibilidad** que se beneficiarán del aumento de los servicios turísticos adecuados a sus necesidades.





MAIN ACTIVITIES

La implementación del Proyecto incluye las siguientes actividades principales:

- Diseño y producción de materiales y herramientas para la formación (**Resultados Intelectuales**)
- Validación de los materiales y de las herramientas de capacitación desarrollados, a través de eventos-piloto de formación. (**Eventos colectivos de capacitación del equipo e intercambios a corto plazo de grupos de alumnos**)
- Difusión y comunicación de los resultados del proyecto.
- Gestión del Proyecto.

Las dos últimas actividades principales son transversales a la duración total del proyecto.





RESULTADOS INTELLECTUALES

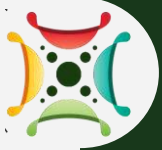
Kit de aprendizaje para formadores sobre turismo accesible

Itinerario de capacitación y materiales para la formación para el evento de formación inicial del equipo en su conjunto, una actividad de capacitación combinada organizada en la primera fase del proyecto.

Itinerario de capacitación: descripción de los contenidos de la capacitación en línea (*e-learning*) y presencial.

Materiales para la formación: selección de documentos online sobre turismo accesible, presentaciones entregadas durante la capacitación presencial y folletos de apoyo sobre los principales temas abordados.



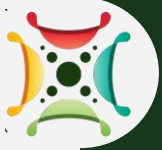


EVENTO INICIAL DE FORMACIÓN PARA EL EQUIPO

Se organizará para compartir de manera uniforme, entre los participantes, el conocimiento sobre temáticas relacionadas con el turismo accesible y sobre enfoques y herramientas de entretenimiento educativo.

Una **experiencia de formación combinada**, con una primera parte que se llevará a cabo **online**, con el objetivo de presentar los temas básicos del turismo para todos, seguida de una actividad **presencial** donde se abordarán en detalle los diferentes aspectos del turismo accesible, junto con los relacionados con los enfoques y herramientas de entretenimiento educativo (aplicación web basada en juegos).





RESULTADOS INTELECTUALES

Módulos de Formación sobre Turismo Accesible

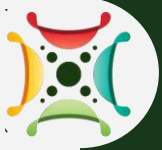
Para ser utilizados en programas educativos convencionales en Formación Profesional.

Cuatro módulos formativos:

1. Introducción al Turismo accesible para Todos (*Accessible Tourism for All*)
2. Diferentes tipos de clientes con discapacidades y/o otros requerimientos de accesibilidad y necesidades, barreras y problemas relacionados.
3. Servicio de clientes con requerimientos específicos de accesibilidad.
4. Evaluación de la accesibilidad y entrega de información sobre accesibilidad.

Los módulos serán testados durante las formaciones-pilotos organizadas durante el proyecto.





RESULTADOS INTELECTUALES

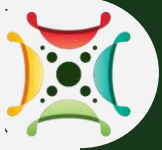
Aplicación web basada en juegos sobre Turismo accesible para ser utilizada como herramienta de formación adicional sobre Turismo accesible para Todos en Formación profesional.

Aplicación web con un enfoque innovador, basada en juegos y en la inmersión, diseñada para equilibrar contenidos y juego.

La aplicación web será diseñada con un enfoque colaborativo, durante eventos presenciales, junto a los estudiantes y siguiendo el enfoque del “*design thinking*”.

De la misma forma que los módulos formativos, la aplicación web se validará durante las actividades-piloto organizadas durante el proyecto.





RESULTADOS INTELECTUALES

Herramientas, programas e informes de las actividades transnacionales de capacitación piloto.

- **kit de herramientas** de apoyo para planificar y llevar a cabo actividades de capacitación de acuerdo con el enfoque de entretenimiento educativo;
- **programas detallados de las formaciones-piloto** destinadas a validar los módulos formativos sobre turismo accesible y la aplicación web basada en juegos:
- **informes detallados** de las actividades de capacitación realizadas sobre la base de la **evaluación de retroalimentación** de docentes y estudiantes;
- **lecciones aprendidas, cambios y ajustes** realizados durante la implementación de las actividades formativas y **pautas para su replicabilidad**.





FORMACIONES-PILOTO TRANSNACIONALES

Acciones piloto de capacitación destinadas a probar los nuevos módulos sobre turismo accesible y los enfoques innovadores de capacitación / aprendizaje y desarrollar y probar la aplicación web basada en juegos sobre turismo accesible.

3 Intercambios breves de grupos de alumnos entre las escuelas que participan en el proyecto.

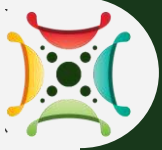
3 eventos operacionales relacionados con la **capacitación del equipo en su conjunto.**

Asís - Marzo 2021

Satu Mare - Octubre 2021

Barcelona - Febrero 2022





3 Intercambios breves de grupos de alumnos

Involucrarán a 24 estudiantes de cada una de las tres escuelas asociadas de FP (8 para cada intercambio) que recibirán la formación sobre turismo accesible.

El intercambio de estudiantes se organizará en tres sesiones principales:

1. Actividades de capacitación basadas lo máximo posible en un enfoque educativo lúdico.
2. Co-diseño y experimentación de la aplicación web basada en juegos sobre turismo accesible.
3. Encuentros o visitas a operadores de la industria turística local que han desarrollado con éxito servicios turísticos para todo tipo de clientes, incluidos aquellos con requisitos específicos de accesibilidad. Encuentros con personas con discapacidad.





FORMACIONES-PILOTO TRANSNACIONALES

La participación de estudiantes y docentes de las escuelas asociadas de FP no se limitará a su participación en estos eventos de capacitación, sino que continuará después:

A los 8 estudiantes de cada escuela que asistirán a cada intercambio transnacional, se les pedirá, una vez hayan regresado a sus países, que informen a sus compañeros (los 16 participantes en los otros dos intercambios, pero también a los demás) sobre lo aprendido y, con la ayuda de los docentes, que repliquen con ellos las actividades basadas en juegos en las que participaron.

Los docentes también compartirán, de vuelta a sus escuelas, su experiencia de capacitación con sus compañeros involucrados en el proyecto.

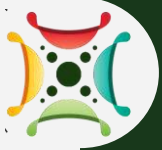




DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN

- Definición del **Plan** de Difusión y Comunicación del Proyecto
- Identificación de los **públicos objetivo**.
- Definición de la Marca y de la **imagen** del Proyecto.
- Producción de **materiales** para la comunicación y la difusión materiales (panfletos, *newsletters*, notas de prensa y para otros medios, etc.)
- Gestión del **sitio web** y del foro online.
- Gestión de las **Redes Sociales**
- Participación a **eventos**, conferencias y talleres sobre Turismo.
- Organización de **eventos multiplicadores** (*multiplier events*)





DIFUSIÓN Y COMUNICACIÓN

Eventos multiplicadores

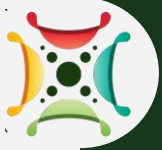
Las conferencias para la difusión se organizarán en los últimos meses del proyecto con el objetivo de presentar los principales resultados.

Dos Conferencias de difusión nacional se realizarán en Mayo 2022:

- Satu Mare – Rumanía
- Barcelona – España

Una Conferencia final de difusión internacional será organizada en Junio 2022 en Perugia – Italia.






GESTIÓN DEL PROYECTO

- Contactos con la Agencia Nacional.
- Coordinación de las actividades del Proyecto y gestión del tiempo.
- Empoderamiento del partenariado, coordinación y gestión de los sistemas de comunicación internos y externos.
- Coordinación y gestión de los procedimientos administrativos y red de soporte para los miembros del partenariado.
- Organización de los encuentros tras-nacionales de los partners.
- Definición e implementación del Sistema de Gestión de Calidad.
- Elaboración y entrega de los informes intermedios y finales sobre los progresos del proyecto para el Erasmus+ y la Agencia Nacional Italiana.





Gracias por su
atención



Proyecto co-financiado por Erasmus+ Programa de la Unión Europea.
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006.

El contenido de este documento representa exclusivamente las opiniones de los autores y bajo su exclusiva responsabilidad; no puede considerarse reflejo de los puntos de vista de la Agencia Nacional o la Comisión Europea o de cualquier otro organismo de la Unión Europea. La Agencia Nacional y la Comisión Europea no aceptan ninguna responsabilidad por el uso que pueda hacerse de la información que contiene.