

Games Without Barriers



Aprendizaje lúdico en Turismo Accesible para la Formación profesional Newsletter No 4, Abril 2022

Contenidos

Aprendizaje lúdico en Turismo Accesible para la Formación profesional Newsletter No 4, Abril 2022.....	1
Games Without Barriers Conferencia Internacional Final, Perugia, 11 de Mayo 2022.	2
La experiencia de participar en el proyecto Juegos sin Barreras.....	4
Conferencias nacionales finales Games Without Barriers	4
Tercer Intercambio breve de Estudiantes y Tercer Evento operativo de Formación conjunta del Equipo, 14-18 de Febrero 2022.....	4
Página Facebook y Foro del Proyecto.....	8
Socios	11

Bienvenidos a nuestro cuarto boletín. Aquí presentamos el anuncio de nuestras últimas conferencias de difusión en Italia, Rumanía y España, un resumen de los últimos eventos de formación y la actividad en los medios sociales del proyecto GWB.

Para contactar Games Without Barriers:

Coordinadora de Proyecto: Maria Stella Minuti, INCIPIT Consulting.

m.minuti@incipitconsulting.it



Games Without Barriers Conferencia Internacional Final, Perugia, 11 de Mayo 2022.



Perugia, Italia

La conferencia internacional final del proyecto europeo "Games without Barriers - Juegos sin barreras. Aprendizaje basado en el juego en la FP inicial para el turismo accesible" sobre el tema: **Turismo para todos - Nuevos contenidos y enfoques educativos en la formación turística** será organizada por Incipit Consulting - socio principal del proyecto. **La participación es gratuita.** Habrá servicio de traducción al italiano, al inglés y a la lengua de signos italiana.

Lugar: **Perugia Centro Congressi - Hotel Giò, Via Ruggero D'Andreotto, 19 – Perugia**



Conferencia Internacional Final - Programa

9.00 Inscripción de los participantes

9.30 Presentación y bienvenida

Maria Stella Minuti, *Coordinadora del proyecto Games Without Barriers, Incipit Consulting*

Bianca Maria Tagliaferri, *Directora del Istituto Alberghiero Assisi*

Matteo Ragnacci, *Presidente de Consorzio Itaca*

Se espera la participación de representantes de la Región Umbria

9.45 am Sesión 1 – Itinerarios de formación sobre Turismo para Todos: una oportunidad para el sector turístico y un valor añadido para los recursos humanos

Presidente: **Matteo Ragnacci**,

Ivor Ambrose, *Director General de ENAT - European Network of Accessible Tourism*

Competencias y formación necesarias en materia de turismo accesible: el marco europeo

Giovanni Ferrero, *Director de Consulta per le Persone in Difficoltà - ODV ETS y Coordinador de Turismabile*

Formación y sensibilización de los operadores turísticos sobre la acogida para todos: la experiencia de Turismabile

Carla Sabatini, *Profesor de Ciencias Económicas, Empresariales y Turismo - Formador de profesores de secundaria - referente para la reforma de los cursos de Formación Profesional (Escuela Piloto IIS Via di Saponara 150 – Roma)*

El nuevo curso de Servicios Comerciales Profesionales - "Turismo Accesible y Sostenible".

Monica Grazia Boni, *CEO del socio Wattajob*

¡Aprender divirtiéndose es posible! Técnicas y oportunidades del enfoque basado en el juego

10.45 Coffee break

11.15 Sesión 2 – El proyecto Games Without Barriers

Presidenta: **Maria Stella Minuti**, *Incipit Consulting, coordinadora del proyecto GWB*

Emiliano Deferrari, Katerina Papamichail, *ENAT - European Network of Accessible Tourism*

Las herramientas de formación para profesores y alumnos

Roberta Lunghi, *Consorzio Itaca*

Las actividades transnacionales de formación





Alice Fiaschi, Wattajob

La aplicación web basada en el juego

Profesores y alumnos de las escuelas asociadas al proyecto:

Istituto Alberghiero di Assisi – Italia

Fundación Privada Escola de Restauració i Hostaleria de Barcelona – España

Colegiul Economic “Gheorge Dragos”, Satu Mare – Rumanía

La experiencia de participar en el proyecto Juegos sin Barreras

13.15 Debate

13.30 Clausura de la conferencia

Conferencia final - Inscríbese aquí:

Regístrese en inglés: <https://forms.gle/8P4xrL7FYSD6ckD6>

Regístrese en italiano: <https://forms.gle/L6V6ZKdbqE7ThTbLA>

La fecha límite para las inscripciones es el viernes 6 de mayo de 2022

Conferencias nacionales finales Games Without Barriers

A la conferencia internacional de Italia le seguirán dos conferencias nacionales en Rumanía y España, países socios del proyecto además de Italia y Bélgica.

- La conferencia rumana tendrá lugar en Satu Mare el 16 de junio de 2022.
- La conferencia española tendrá lugar en Barcelona el 1 de junio de 2022.

Los programas detallados de las dos conferencias se anunciarán a través de la página web del proyecto y los canales sociales tan pronto como estén listos.

Tercer Intercambio breve de Estudiantes y Tercer Evento operativo de Formación conjunta del Equipo, 14-18 de Febrero 2022

El "Tercer Intercambio breve de Estudiantes " y "Tercer Evento Operativo de Formación del Equipo", originalmente planeado como un evento de formación presencial conjunto que se celebraría en la ESHOB en Barcelona, España, se llevó a cabo en línea al igual que los dos eventos anteriores, debido a las restricciones de viaje de COVID-19. Sin



embargo, los estudiantes y los profesores de cada escuela asociada participaron en el evento de formación asistiendo a las clases en línea todos juntos desde sus propias escuelas y no desde sus hogares, lo que permitió una mayor interacción entre los estudiantes y entre los estudiantes y los profesores y, en consecuencia, una mayor participación en las actividades de formación.

El evento se centró en el **Módulo de Formación 4** de los Módulos de Formación en Turismo Accesible (IO2 del proyecto GWB): "**Evaluar la accesibilidad y proporcionar información sobre la accesibilidad**" y se desarrolló en 5 días.



ESHOB fue el socio principal y el anfitrión "virtual" del evento y la organización de las actividades fue similar a la de los intercambios anteriores.

Las conferencias y las actividades prácticas de apoyo tuvieron lugar durante las sesiones de la mañana y de la tarde y en todas ellas participaron conjuntamente 24 estudiantes de los centros escolares asociados al proyecto, representantes de los demás socios del proyecto y ponentes externos invitados.

Los 24 alumnos participantes eran diferentes a los que participaron en los dos primeros intercambios, pero ya habían sido introducidos en los temas generales del turismo accesible por sus profesores y compañeros que les habían precedido y que compartieron con ellos lo aprendido durante los dos primeros intercambios.

El desarrollo y la prueba en el aula de los contenidos del Módulo 4 fueron llevados a cabo por la ENAT. Además de una introducción general, los representantes de la ENAT centraron su formación en los sectores seleccionados de la cadena de suministro del turismo: **Alojamiento, Restauración y Catering, M.I.C.E y Agencias de Viajes.**

ENAT y WATTAJOB participaron activamente durante este intercambio de estudiantes también en el codiseño de elementos de la misión 4 de la aplicación web basada en el juego de GWB junto con los estudiantes y los profesores.

También se invitó a dos expertos/testimonios externos para que hablaran de sus experiencias: **Pieter Ghijssels**, asesor de políticas de turismo accesible en VisitFlanders y **Mariona Vilanova**, intérprete de lengua de signos catalana.

Formación práctica: Evaluación de la accesibilidad de los lugares turísticos

Con el fin de ofrecer a los estudiantes una comprensión más profunda a través de una actividad práctica, también se organizó una evaluación de la accesibilidad en el ámbito de las instalaciones turísticas locales, que fue realizada por los estudiantes con el apoyo de los profesores y expertos. Además, se pidió a los profesores y a los alumnos que transfirieran y sistematizaran toda la información recogida en una Guía de Accesibilidad, utilizando una versión simplificada de la herramienta de recogida de Pantou, con la colaboración de ENAT, WATTAJOB e Incipit Consulting.





Fotos: Alumnos de Games Without Barriers realizando el ejercicio práctico de evaluación de la accesibilidad.

El evento de formación y la experiencia en general fueron evaluados muy positivamente tanto por los estudiantes como por los profesores participantes.

Romanian Students – Apprentices today, accessible tourism experts tomorrow



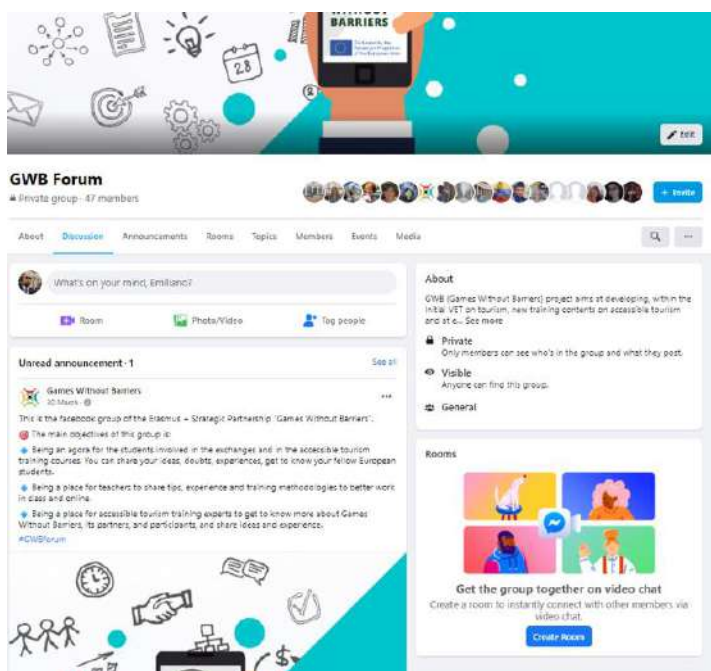
Página Facebook y Foro del Proyecto

El proyecto está activo en Facebook. Alberga una comunidad de estudiantes, profesores y expertos en formación cuyo objetivo es el intercambio de conocimientos, la difusión interna y el debate para fomentar la comprensión y compartir experiencias sobre el turismo accesible. Actualmente hay 447 seguidores en FB.

Visítenos en Facebook en: <https://www.facebook.com/GamesWithoutBarriers/>



El **Foro GWB** es un foro privado de Facebook, que en la actualidad cuenta con 66 miembros, entre ellos aprendices, profesores y personal del proyecto GWB. El foro cuenta con 7 grupos de debate abiertos. Los grupos se explotarán más durante y entre las próximas reuniones del



proyecto, las sesiones de formación y los intercambios para apoyar el aprendizaje de los estudiantes y el desarrollo de los productos intelectuales.

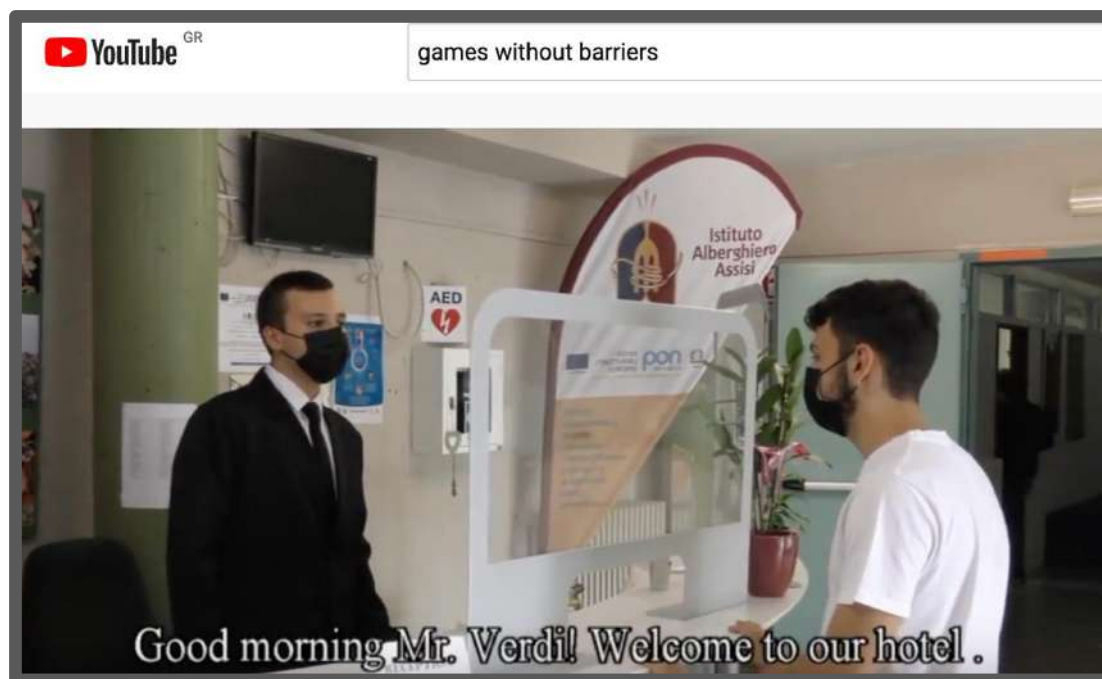


Games Without Barriers – Facebook Forum Page

El Foro GWB está en: <https://www.facebook.com/groups/gameswithoutbarriersforum>

Mira y aprende con nuestros vídeos de YouTube

Canal de YouTube de Games Without Barriers con vídeos propios de los alumnos:
<https://www.youtube.com/channel/UCjtVLoFM2H5urKx-KLi29TA>



Encuestas en línea sobre los resultados del GWB The first El resultado intelectual, el kit de aprendizaje para formadores sobre turismo accesible y otro resultado, el kit de herramientas para planificar y llevar a cabo actividades de formación (parte de IO5) están disponibles para su consulta y descarga en la página web del proyecto: <https://www.gameswithoutbarriers.eu/intellectual-outputs/>

El *Kit de aprendizaje para formadores* contiene el itinerario de formación, las presentaciones de diapositivas y los folletos elaborados para el curso de formación destinado a los profesores de las escuelas que participan en el proyecto.

El *Kit de herramientas para la planificación y realización de actividades de formación* ofrece a los profesores sugerencias sobre cómo hacer que el aprendizaje sea atractivo y emocionante para los alumnos, añadiendo a las lecciones más tradicionales las actividades de aprendizaje experimental y las actividades tipo juego, como las simulaciones, los juegos de rol, los juegos de localización, etc.

Estos recursos se ponen a disposición de todos los formadores profesionales de turismo que quieran adquirir conocimientos y habilidades sobre temas de Turismo Accesible y/o quieran enriquecer su enseñanza con herramientas y metodologías que combinen el aprendizaje con actividades lúdicas.

Después de ver los recursos, se invita a los lectores a responder a **breves encuestas en línea**, para que den su opinión sobre su estructura y contenido.

Los resultados de estas encuestas se utilizarán para mejorar los Recursos Educativos Abiertos antes de finalizarlos en las últimas fases del proyecto.

Abre la encuesta en el Kit de Aprendizaje para Formadores:

<https://forms.gle/cXRedm7aYViNZSEWA>

Abrir la encuesta sobre el Kit de Herramientas para la planificación y realización de actividades de formación:

<https://forms.gle/9Qes3K2UaMViGdaj7>



Envíanos tus comentarios!



Socios

	<p>INCIPIT CONSULTING- Innovazione e Consulenza Integrata per il Turismo. Incipit Consulting Soc. Coop. https://www.incipitconsulting.it/</p>
	<p>CONSORZIO ITACA – Innovation tourism environment communication culture http://www.consorzioitaca.eu/</p>
	<p>WATTAJOB! https://www.wattajob.it/</p>
	<p>ENAT - European Network for Accessible Tourism asbl https://www.accessibletourism.org/</p>
	<p>GHEORGHE DRAGOS – Colegium Economic Satu Mare http://www.colegiulgheorghedragos.ro/</p>
	<p>Escola Superior d'Hostelaria de Barcelona https://www.eshob.com/en/</p>
	<p>ISTITUTO ALBERGHIERO DI ASSISI Istituto Professionale di Stato Servizi per l'Enogastronomia e Ospitalità Alberghiera Servizi Commerciali. https://www.alberghieroassisi.eu/</p>
	<p>REGIONE UMBRIA http://www.regione.umbria.it/</p>