

Reuniones de Trabajo Mensuales, Online

Durante los primeros cuatro meses de 2026, el proyecto *unBLOCKed* entró en una intensa fase de desarrollo, testeo y colaboración internacional. Los socios continuaron contribuyendo de forma activa a las actividades del proyecto, centrándose en la integración de tecnología de realidad virtual (RV) en la educación de estudiantes con necesidades educativas especiales

Febrero 2026 – Consolidación de los recursos de RV

Finalización de la versión beta de los módulos de RV dedicados a:

- desarrollo de habilidades sociales,
- orientación espacial,
- gestión de emociones.

Los miembros del consorcio participaron en sesiones técnicas online con los socios para:

- validar los escenarios educativos
- adaptar el contenido dirigido a estudiantes con necesidades educativas especiales

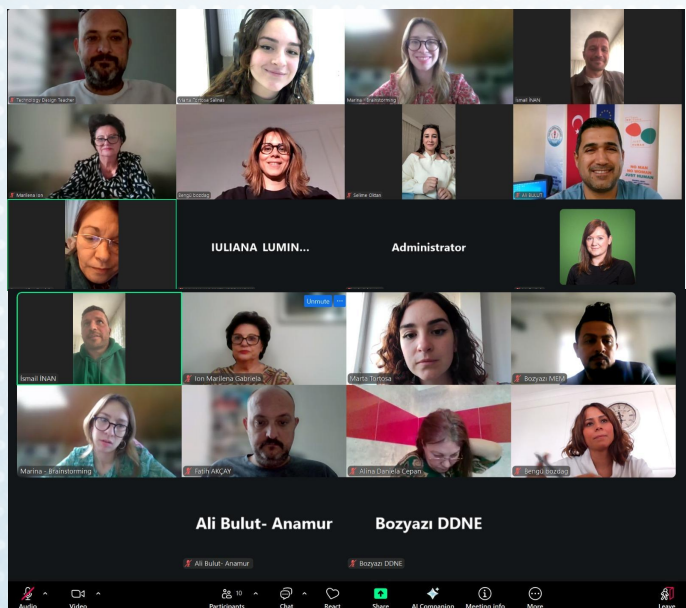
Mayo 2026 – Optimización y difusión.

Ajuste de los módulos del juego de RV a partir del feedback recibido.

Participación en las reuniones online de coordinación, donde se trataron los siguientes temas:

- resultados del piloto,
- planificación de la guía final para el uso de la RV en la educación especial
- Preparación de los eventos de difusión de verano

Creación de materiales visuales e informativos para promocionar el proyecto a nivel local.



NEWSLETTER

unBLOCKed –

Nº 2 - MAYO 2026

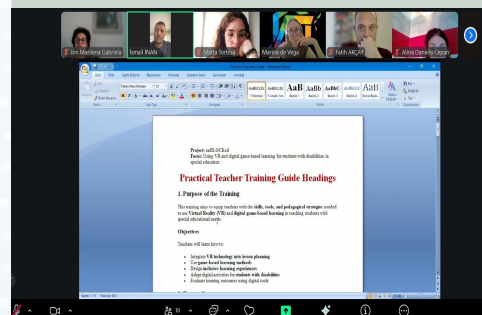
2025-1-ES01-KA220-SCH-000352919

Febrero 2026- Mayo 2026

SOBRE unBLOCKed:

Objetivos principales:

- Desarrollo de escenarios educativos con RV para estudiantes con Discapacidad Intelectual Leve (DIL)
- Apoyo al desarrollo de habilidades sociales y de vida independiente
- Desarrollo de una guía metodológica para el profesorado
- Refuerzo de la cooperación europea en el ámbito de educación inclusiva



Grupo objetivo:

- Estudiantes con DIL
- Profesores
- Colegios





¿Sabías...?

Impacto del periodo Febrero – Mayo 2026

- Aumentar las habilidades digitales del profesorado.
- Reforzar la colaboración internacional entre socios.
- Progreso significativo en el desarrollo de recursos de RV accesibles e inclusivos.

El mensaje clave de este periodo

“La tecnología de RV no es simplemente una herramienta, sino un puente hacia la comprensión, la autonomía y el aprendizaje adaptado a cada estudiante.”

¿Qué es lo siguiente?

- Finalización de la guía metodológica para el uso de RV en la educación especial.
- Organización de eventos de difusión locales e internacionales.
- Preparación del informe final de las actividades piloto.
- Optimización continua de los módulos de RV para uso a largo plazo.

Línea temporal del proyecto

- **2025:** Lanzamiento del proyecto
- **2026:** Desarrollo de los recursos de RV, reuniones transnacionales y capacitaciones.
- **2027:** Testeo en colegios, ajuste de los recursos, difusión final.

Participación de la comunidad

Los colegios y el profesorado interesado pueden involucrarse mediante:

- Participación en las capacitaciones
- Testeo de los escenarios de RV
- Colaboración en la difusión de actividades
- Acceso a recursos gratuitos desarrollados durante el proyecto



¡ COMIENZA LA CUENTA ATRÁS !



Actualmente nuestro equipo experto está diseñando el marco pedagógico y los primeros borradores de los escenarios de Realidad Virtual





¿QUÉ ES LA REALIDAD VIRTUAL (RV)?

La realidad virtual (RV) es una tecnología que genera un entorno compuesto por escenas y objetos que parecen reales. Mediante el uso de cascos o gafas de realidad virtual, el usuario se siente completamente inmerso en ese mundo y puede interactuar con él como si estuviera físicamente presente.



Socios del Proyecto

- FUNDACIÓN ASPAYM CASTILLA Y LEÓN – ESPAÑA - Coordinador
- ASOCIACIÓN BRAINSTORMING - ESPAÑA
- MAKER MINDS DANIŞMANLIK VE EĞİTİM SANAYİ TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ - TURQUÍA
- MERSIN BOZYAZI ILCE MILLI EGITIM MUDURLUGU - TURQUÍA
- ALEXANDRIA INCLUSIVE EDUCATION SCHOOL CENTER – RUMANÍA
- JANEZA LEVCA CENTER LJUB-LJANA, ESLOVENIA



“Usar tecnología de RV en el diseño de prácticas docentes para estudiantes con discapacidad en educación especial”

Centrado en integrar

Tecnología de Realidad Virtual

Gamificación Digital

para hacer frente a la falta de currícula estructurada y herramientas digitales accesibles para estudiantes con Discapacidad Intelectual Leve



Co-funded by the European Union

El contenido de este material es responsabilidad exclusiva de los autores, y ni la Agencia Nacional ni la Comisión Europea se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información que en él se recoge