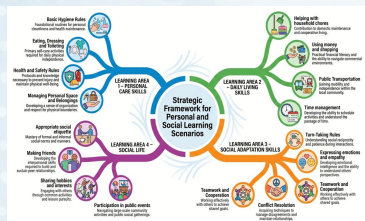


unBLCKed

Reuniones online mensuales y TPM2 en Bozyazi, Turquía

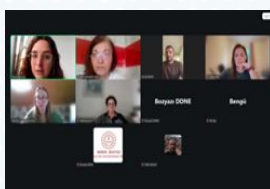


Durante los meses de Junio a Septiembre de 2026, el proyecto unBLOCKed sigue la línea de desarrollo, testeo y colaboración internacional del juego digital de RV, basado en escenarios de aprendizaje de la vida real.

Los socios continúan contribuyendo activamente a las actividades del proyecto, enfatizando la integración de la tecnología de Realidad Virtual en alumnado con necesidades especiales a través de las siguientes acciones:

- adaptación lingüística de los escenarios del juego de RV;
- desarrollo de la Guía Práctica de Formación para el Profesorado y la traducción en los idiomas de los socios;
- creación del Documentos de Diseño del Juego;
- inicio del desarrollo del juego de RV.

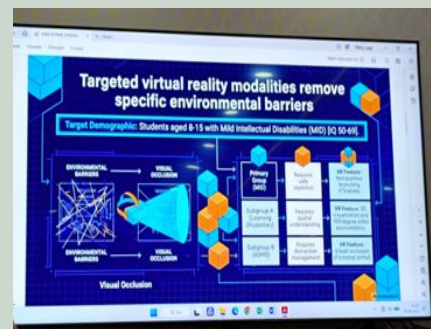
Entre el 20/08/2026 y 22/08/2026, se llevo a cabo la 2° Reunión transnacional en Bozyazi, (Turquía), proporcionando la oportunidad de evaluar las actividades realizadas hasta ahora y establecer las responsabilidades para preparar el reporte interno e implementar las siguientes actividades.



Sobre unBLOCKed:

OBJETIVOS PRINCIPALES

- ❑ Crear un currículum completo de educación especial apoyado por la tecnología RV.
- ❑ Crear el juego digital en RV de unBLOCKed basado en escenarios de la vida cotidiana.
- ❑ Entrenar a los profesores y educadores en el uso de la tecnología innovadora en las clases de educación especial.



GRUPO OBJETIVO

- ☐ Estudiantes con discapacidad intelectual
- ☐ Profesores de educación especial
- ☐ Colegios
- ☐ Comunidades educativas





¿Sabías que ...?

Impacto entre junio y septiembre de 2026

Durante este periodo se impulsó el avance del proyecto mediante el desarrollo de los productos finales y el inicio de la creación del juego de RV. Estos esfuerzos mejoraron la coordinación y preparación de los socios para la siguiente fase de ejecución, facilitando la transición hacia las actividades piloto.

El mensaje de este período

"La tecnología de Realidad Virtual se está convirtiendo en algo más que una herramienta educativa: es una vía para comprender mejor, desarrollar la autonomía y ofrecer un aprendizaje adaptado a las necesidades y al ritmo de cada estudiante."

¿Qué viene ahora?

- Preparación del informe intermedio
- Pruebas y simulaciones del juego de RV
- Optimización de los módulos del juego para facilitar su uso a largo plazo

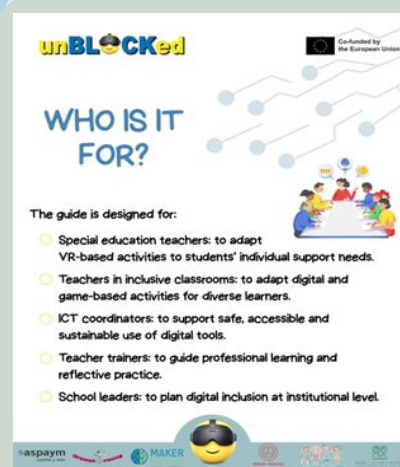
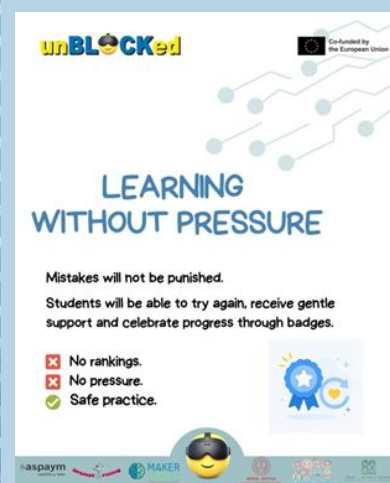
Cronograma del proyecto

- ❑ 2025 - Inicio del proyecto
- ❑ 2026
 - Desarrollo de recursos de Realidad Virtual
 - Reuniones transnacionales
 - Desarrollo del juego de RV
- ❑ 2027
 - Formación de profesionales
 - Pilotaje del juego de RV en centros educativos y ajustes
 - Difusión final mediante eventos multiplicadores

Participación de la comunidad educativa

Los centros educativos interesados y profesorado puede participar:

- formando parte en las actividades de formación;
- probando los escenarios de Realidad Virtual;
- colaborando en las acciones de difusión;
- accediendo gratuitamente a los recursos desarrollados



SOCIOS DEL PROYECTO

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



**Co-funded by
the European Union**

"El contenido de este material es responsabilidad exclusiva de sus autores. La Agencia Nacional y la Comisión Europea no se hacen responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en él"

