



VR4GIFTED

Integración del Aprendizaje basado en la Experiencia y la Realidad Virtual en la Educación para alumnos con altas capacidades"



Noviembre 2019, "nda Newsletter

NEWSLETTER PERIODICA DEL PROYECTO

Bienvenidos al segundo boletín informativo del proyecto "Integración del Aprendizaje basado en la Experiencia y la Realidad Virtual en la Educación para alumnos con altas capacidades" (VR4Gifted). En este boletín, hemos incluido información sobre el alcance del proyecto, las actividades específicas para su implementación que hemos realizado hasta la fecha y las instituciones que han participado.

El proyecto VR4Gifted cuenta con el apoyo de la Comisión Europea y está cofinanciado por el Programa Erasmus +, Acción: Asociación Estratégica para la Innovación. Convocatoria: 2018

En esta newsletter:

Idea del proyecto

¿Qué hemos hecho hasta la fecha?

Producción Intelectual - 1

Próximos pasos



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Erasmus+

Idea del proyecto

A pesar de su reconocimiento como alumnos con necesidades educativas especiales, el alumnado con altas capacidades y talentosos a menudo no reciben en la práctica escolar diaria el apoyo especializado que necesitan. Por lo tanto, los estudiantes con altas capacidades no logran desarrollar todo su potencial y las sociedades se ven privadas de las contribuciones que los individuos con altas capacidades podrían ofrecer a la vida social. Por eso, es vital que se desarrollen programas especializados para apoyar a estos alumnos. El programa de estudios que se aplicará en los cuatro países participantes puede servir como investigación - para poner en práctica programas de preparación enfocados a la educación inclusiva del alumnado con altas capacidades en muchos otros países europeos para maestros.

¿Qué hemos hecho hasta la fecha?

3er Encuentro transnacional,
Murcia - España, 18-19 de
Septiembre de 2019



Esta tercera reunión transnacional fue organizada por la UCAM en sus instalaciones situadas en Guadalupe-Murcia, España. Representantes de todas las organizaciones miembros del proyecto asistieron a la reunión y los principales resultados fueron los siguientes:

-finalización de la Producción Intelectual 1 mediante el desarrollo de los planes de estudios en relación con los dos escenarios asociados que los socios tendrán que realizar.



-Contenido y calendario de implementación de las actividades previstas para la Producción Intelectual 2: RECURSOS RV, como la organización de talleres por cada Universidad con un mínimo de 15 profesionales de la enseñanza en cada uno, antes del desarrollo de los escenarios y la organización de visitas de escuela de primaria por expertos universitarios.

En la tercera reunión del proyecto, ponentes invitados por la UCAM y expertos de dos instituciones externas que trabajan con alumnado con alta capacidad han sido invitados a presentar sus actividades vinculadas con el proyecto: alumnado con altas capacidades y como la realidad virtual puede ser un activo para mejorar las herramientas para la enseñanza, específicamente con alumnado con altas capacidades.

Asociación Murciana de apoyo a niños con Altas Capacidades Intelectuales (AMUACI- <https://www.amuaci.es/>)

- Fundación Thales

(<https://www.fundacionthales.com/>)

Investigadores de la UCAM: Pablo Guardiola “XR Educational Technologies. Introduction to new reality frontiers 30” y PhD Sergio Albaladejo: “Transmedia and VR Learning: connecting literacies through holodeckian environments”.

El feedback de AMUACI con respecto a su presentación durante la reunión transnacional del proyecto en Murcia: Este día compartido con el equipo de VR4GIFTED ha sido muy enriquecedor para nosotros. Nuestra asociación está diseñada para apoyar a las familias, estudiantes y cualquier persona o equipo que quiera promover y colaborar en la creación de programas y planes de atención para personas con talento, en el campo social, en general, y en el campo de la educación en particular. En nuestra opinión, el proyecto VR4GIFTED puede desempeñar un papel importante para la formación de futuros profesores de la enseñanza primaria y de la primera infancia en lo que respecta a las altas capacidades, lo cual es más que bienvenido.

AMUACI





Producción intelectual" 1. El plan de estudios de educación superior fue desarrollado entre Noviembre de 2018 y Julio de 2019. Desde el comienzo del proyecto VR4GIFTED, las actividades se centraron en la primera Producción Intelectual: programa de formación - plan de estudios para familiarizar a los futuros maestros de primaria con las particularidades de la educación inclusiva del alumnado con altas capacidades.

Los componentes clave del programa de formación han sido desarrollado por los socios:

- Se realizó una revisión de la literatura nacional e internacional y se prepararon "papers" recopilatorios de los conocimientos nacionales sobre los principios básicos en el diseño e implementación de la educación inclusiva para el alumnado con altas capacidades en todos los contextos nacionales.

- Entrevistas con expertos nacionales han sido llevado a cabo

- El coordinador ha preparado el paper sobre Conocimiento Internacional, compilando los papers sobre conocimientos nacionales basados en investigaciones y entrevistas con expertos locales/nacionales.

- El plan de estudios de educación superior se desarrolló sobre los tipos de educación para el alumnado con altas capacidades

- Los socios se pusieron en contacto con personas interesadas en el proyecto

- EL coordinador (COMU) ha presentado una noticia internacional en una conferencia internacional en Turquía.

- Publicación de un artículo científico - Educación para alumnado con altas capacidades y Profesorado

"Formación: dos presentaciones se hicieron bajo el título: "A Comparison of Turkey, Greece, Spain and Poland". Estos dos estudios serán publicados como texto completo en un libro de procedimientos."

En septiembre, después de la tercera reunión de proyecto en Murcia (Sede de la UCAM), los planes de estudios han sido desarrollado. Dado que los socios elaborarán un total de 8 escenarios de programas de estudios dentro del la Producción Intelectual 2, como actividad preparatoria, cada socio académico tiene que establecer dos planes lectivos en relación con los dos escenarios que tendrán que realizar. Estos planes lectivos fueron planificado en función de los objetivos de cada módulo, siguiendo las 4 etapas del ciclo de Aprendizaje Experiencial y se indican a continuación:





- a) Experiencia concreta (Hacer/tener una experiencia) - Uso de la RV
- b) Observación reflexiva (Revisión/Reflexión sobre la experiencia)
- c) Conceptualización abstracta (Concluyendo/Aprendiendo del experimento)
- d) Experimentación activa (Planeando/Probando lo que se ha aprendido) - Uso de la RV"

Próximos pasos

Elaboración de la segunda producción intelectual 2 VR Resources, coordinada por SAN y compuesta por material didáctico innovador basado en Recursos de realidad virtual

Las siguientes tareas serán organizadas:

- Organización de dos talleres por cada Universidad socia con al menos 15 profesionales de la enseñanza

Visitas de escuelas de primaria por expertos universitarios

Desarrollo de escenarios de RV para el plan de estudios de educación para alumnado con altas capacidades

Proceso de desarrollo de un software para los escenarios de RV

Proceso de ensayo con estudiantes en educación primaria por cada ocio académico

Eventos por venir:

4ª reunión transnacional @Thessaloniki, Grecia, 13-14 de Marzo 2020

5ª Reunión transnacional final, @Canakkale, Turquía, Octubre 2020

Eventos multiplicadores / Panel de discusión (junio-Sept. 2020) en todos los países socios: Turquía, España, Grecia y Polonia

Conferencia Internacional en Octubre 2020 en Turquía



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Coordinador del proyecto: CANAKKALE ONSEKIZ MART UNIVERSITY

Persona de contacto del proyecto: Ilke Evin Gencel

Email del proyecto: vr4gifted@gmail.com

Página Web de proyecto: vr4gifted.com