

ABRIL, 2024

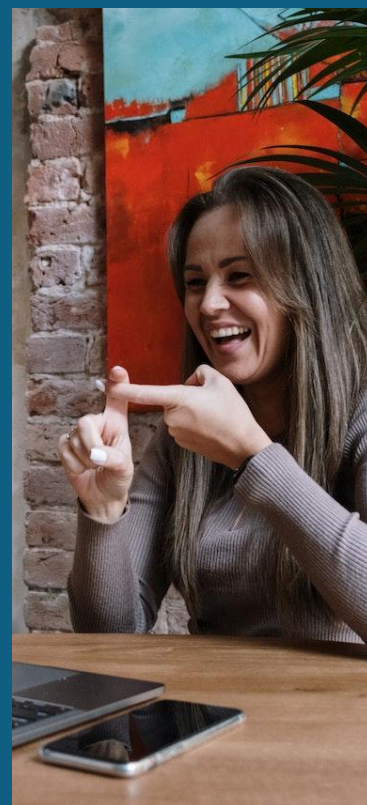


Promover la transformación digital y la innovación social en la FP para mejorar el acceso del alumnado sordo al mercado laboral

Mapeando el terreno del ecosistema emprendedor social para personas sordas y con discapacidad auditiva

El consorcio está presentando la herramienta de mapeo 3D4DEAF, diseñada para representar los ecosistemas empresariales en Europa con un enfoque en individuos con discapacidades auditivas o sordera. Tras una exhaustiva investigación que involucra a expertos, revisiones de políticas y estudios de literatura, este enfoque utiliza la plataforma de mapeo de Google para crear una herramienta interactiva con los interesados relevantes. Muestra una red de organizaciones para sordos/pérdida auditiva, instituciones de educación vocacional y empresas de emprendimiento social, junto con seminarios y eventos pertinentes.

Nuestro esfuerzo tiene como objetivo democratizar la información de datos abiertos para emprendedores sordos, ofreciendo fácil acceso e interactividad al mismo tiempo que resalta el panorama en evolución del emprendimiento inclusivo en Europa y otras regiones. Los resultados mostrados en el mapa pueden filtrarse, mostrarse en una tabla y estar disponibles para descargar en CSV, con información de contacto correspondiente para las organizaciones identificadas. Como una plataforma de nube de datos abiertos, permite una entrada continua, fomentando la visibilidad para las organizaciones y personas interesadas en participar en la red. Además, las próximas actualizaciones integrarán la herramienta en una aplicación móvil, mejorando la funcionalidad y conveniencia, empoderando al alumnado sordo como catalizadores para la transformación digital y la innovación social.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Embarcándonos en la hoja de ruta del juego de realidad aumentada para establecer un negocio social: el manual

Comenzando con el Paquete de Trabajo 4, la actividad inicial se centra en la creación de un manual que ofrezca perspectivas sobre las especificidades de la incubación y planificación del emprendimiento social adaptado a la Industria 4.0. Por lo tanto, proporciona una visión general de la industria del juego de realidad aumentada, delineando sus objetivos, beneficios y estructura. Utilizando métodos de aprendizaje de gamificación, la "hoja de ruta" del manual, un proceso de diez pasos detallado para lanzar una empresa social, está diseñada para motivar y comprometer al alumnado de formación profesional en el emprendimiento. Estos diez pasos también servirán de base para el proceso de creación del juego de realidad aumentada, mejorando la retención de habilidades técnicas por parte del alumnado. La experiencia de aprendizaje se reflejará en el Modelo Canvas de Negocio que se requiere que complete el alumnado.

Próximamente, actividad de aprendizaje, enseñanza y capacitación.

El próximo evento de Aprendizaje, Enseñanza y Capacitación (LTTA), organizado por el miembro del consorcio Emphasys Centre en Nicosia, Chipre

se llevará a cabo del 17 al 21 de junio de 2024. El evento reunirá a representantes de cada institución asociada para llevar a cabo la prueba de los resultados del proyecto sobre metodologías de enseñanza y aprendizaje digital para estudiantes sordos y con discapacidad auditiva. Específicamente, el enfoque estará en capacitar a educadores de FP en las mejores prácticas para ayudar a los estudiantes de FP a desarrollar habilidades metacognitivas para el talento empresarial a través de las herramientas presentadas por los socios.



MANTENTE CONECTADO



www.3d4deafproject.eu



[@3d4deaf](https://www.instagram.com/3d4deaf)



azajac@san.edu.pl



[@3d4deaf](https://www.facebook.com/3d4deaf)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.