

VR4STEM

DIGITAL STEAM FOR ALL



LTTA en Islandia: Preparando al profesorado para incorporar la Realidad Virtual en la educación STEAM



Del 22 al 26 de junio de 2026, 34 participantes en representación de todas las organizaciones socias del proyecto VR4STEM se reunieron en Reikiavik (Islandia) para participar en la **Actividad de Aprendizaje, Enseñanza y Formación (LTTA)** del proyecto, organizada por nuestro socio islandés.

El encuentro reunió a profesorado y expertos del proyecto con el objetivo de compartir los avances alcanzados, validar los principales resultados desarrollados hasta la fecha y preparar la próxima fase piloto que se llevará a cabo en las aulas.



[Más información en nuestra web](#)



LTTA de un vistazo



Módulos de RV probados

Sesiones prácticas con actividades STEAM inmersivas



Planificación de clases con IA

El profesorado exploró herramientas de IA para una educación STEAM inclusiva



Validación del Toolkit

Se recopiló la retroalimentación para mejorar la versión final del Toolkit VR4STEM



Planes Pilotaje preparados

Cada socio diseñó su plan local de implementación en el aula

22- 26 JULIO 2026

Próximo paso: fase piloto

De la formación a la implementación en el aula

La LTTA fue mucho más que una actividad de formación docente. Representó un hito clave para convertir los recursos desarrollados por el proyecto en experiencias prácticas para el aula. A lo largo de la semana, los socios trabajaron conjuntamente para perfeccionar los materiales didácticos, validar los recursos digitales y preparar la siguiente fase de implementación, garantizando que todos los resultados estén listos para apoyar una educación STEAM innovadora e inclusiva en los centros educativos participantes.

Principales resultados

- Validación del VR4STEM Toolkit.
- Revisión y mejora de la estructura del MOOC y de los módulos de formación para el profesorado.
- Prueba y validación de las actividades de realidad virtual y de los recursos educativos.
- Elaboración de recomendaciones sobre accesibilidad, inclusión y competencias docentes para el aprendizaje basado en realidad virtual.
- Finalización de los planes de acción para la fase piloto en cada uno de los centros educativos socios.

La siguiente etapa del proyecto consistirá en la implementación de las unidades de aprendizaje seleccionadas en los centros educativos de los socios de toda Europa. Alrededor de 600 estudiantes de Educación Secundaria participarán en las actividades piloto, lo que permitirá al profesorado poner a prueba las experiencias de realidad virtual en contextos reales de enseñanza. Además, se recogerán las opiniones tanto del profesorado como del alumnado para evaluar los recursos y seguir mejorando la versión final del VR4STEM Toolkit y de los materiales de formación.



¿Por qué es importante?

VR4STEM tiene como objetivo inspirar a un mayor número de niñas a interesarse por las disciplinas STEAM mediante la creación de experiencias de aprendizaje inmersivas, motivadoras e inclusivas. Combinando la realidad virtual con metodologías de enseñanza apoyadas por inteligencia artificial, el proyecto ayuda al profesorado a personalizar el aprendizaje y a hacer que los conceptos más complejos sean más accesibles y atractivos para el alumnado. A través de la colaboración europea, los docentes están cocreando recursos educativos innovadores que contribuirán a construir aulas más inclusivas y a animar a la próxima generación de jóvenes —especialmente a las niñas— a explorar futuras oportunidades en los ámbitos de la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas.


[Vr4stem- Digital Steam for all](#)

[@vr4stem](#)

<https://vr4stem.cs.ucy.ac.cy/>


Cofinanciado por la
Unión Europea

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.