



fordys
VAR

Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia

DISSEMINATION REPORT

SPAIN **UBU**

April 2020



fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

MEMORY

Fordysvar

January , 2020



Erasmus+

DRAFT Report Form

Cooperation for innovation and the exchange of good practices: 2018

KA2

Erasmus+

UNIVERSIDAD DE BURGOS

- Erasmus+
- Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE)
- Cooperation for innovation and the exchange of good practices
- Strategic Partnerships
- Strategic Partnerships for school education
- Call 2018
- Round 1
- Grant Agreement Number 2018-1-ES01-KA201-050659
- Report Type Interim / Progress
- Date of submission - Beneficiary Report not yet submitted

You can visit it here

https://drive.google.com/drive/folders/1HvZllclIF_CzcuD5kyEkUSXh8He9aLSV



fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

LAUNCH OF THE WEBSITE

Fordysvar

Tuesday, January 14, 2020



Fostering Inclusive Learning for Children with Dyslexia

Home Project ▾ Partners News Results ▾ Contact

English



You are here: Home

Search ...

FORDYS-VAR is a Project initiated in July 2018 and was funded by the ERASMUS+ Programme and coordinated by Universidad de Burgos.

About the Project

The **FORDYS-VAR** main objective is to provide an opportunity to improve the learning of people with dyslexia through technology, specifically Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR). Introducing these technologies in the process of evaluation and intervention can become a key element to improve the effectiveness of learning and the improvement of their training experience.

The transnationally approach of this project is needed because

Tweets by @fordysvar

FORDYSVAR Retweeted
Universidades Saludables
@unisaludables
Desde @unisaludables os dejamos con unos tips para teletrabajar de forma saludable @sihotesclar #cuidateconunisaludables



You can visit it here

<https://fordysvar.eu>



fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

NEWSPAPER – DIARIO DE VALLADOLID

Tuesday, January 21, 2020

● INNOVADORES

EL MUNDO DE CASTILLA Y LEÓN / AÑO VI / MARTES 21 DE ENERO DE 2020

» SALAMANCA

El videojuego de las palabras invertidas

La UBU y Arsoft abordan la implementación de un sistema para ayudar a niños con dislexia en su proceso de enseñanza / Potencia la mejora de las habilidades a través de la innovación. Por **E. Lera**

La dislexia es un trastorno del aprendizaje. Todos los niños que tienen dificultad para leer encuentran serios problemas, incluso los que parecen leer bien, pero a la hora de escribir o leer en voz alta se les dificulta. Este trastorno afecta a un porcentaje de la población, pero no a todos los niños. En algunos casos, la dislexia puede ser leve, en otros más grave, lo que puede afectar a la vida académica y profesional de los afectados. Por eso, es crucial el trabajo de los profesionales de la educación y la familia para detectar y tratar a tiempo a los niños con dislexia.

En este sentido, la UBU y Arsoft han desarrollado un videojuego que ayuda a los niños con dislexia a mejorar sus habilidades de lectura y escritura. Este juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.

El juego se basa en la teoría de la dislexia, que establece que los niños con dislexia tienen dificultades para procesar la información visual y auditiva. El juego ayuda a los niños a mejorar su comprensión de las palabras y su capacidad para leer y escribir.



Participantes en el proyecto de las instituciones de la compañía colaboradora Arsoft, a. socia

<https://diariodevalladolid.elmundo.es/articulo/innovadores/videojuego-palabras-invertidas/20200121115417371477.html>



fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

SCIENTIFIC PUBLICATIONS

VI Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC: ieTIC2020

Thursday, February 27, 2020

VI Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC: ieTIC2020

Análisis de las prácticas educativas utilizadas con niños con dislexia en el ámbito europeo Analysis of the educational practices used with children with dyslexia in Europe

Sonia Rodríguez Cano¹, Vanesa Ausín Villaverde², Vanesa Delgado Benito³, Susana
Maria Cuevas Romero⁴

¹ Universidad de Burgos, srcano@ubu.es

² Universidad de Burgos, vausin@ubu.es

³ Universidad de Burgos, vdelgado@ubu.es

⁴ Universidad de Burgos, src0020@alu.ubu.es

Resumen

La dislexia es un trastorno específico del aprendizaje con origen neurobiológico que afecta en torno a un 10% de personas. Este trastorno engloba una dificultad en el reconocimiento preciso y/o fluido de las palabras y presenta una escasa capacidad de deletreo y descodificación. Estas dificultades, suelen ser el resultado de una carencia en el componente fonológico del lenguaje y la provisión de instrucción efectiva en el aula. Por ello, este alumnado precisa una respuesta educativa adaptada a sus necesidades que les permita alcanzar el éxito escolar. La comunicación que aquí se presenta se enmarca dentro del Proyecto ERASMUS+ FORDYSVAR cuyo objetivo es contribuir a la inclusión educativa de niños con dislexia utilizando la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Aumentada (RA) con la intención de mejorar el aprendizaje de los niños con esta problemática. El proyecto está liderado por la Universidad de Burgos y en él participan cuatro socios: Instituto Científico Eugenia Medea de Italia, Asociación de Dislexia de Rumania, ARSOFT y la consultora K-Veloce. El objetivo de esta comunicación es presentar la recopilación de las mejores prácticas internacionales de intervención en niños con dislexia en el contexto de los socios del proyecto. Para ello, se han realizado entrevistas a profesionales, familias y niños/as con dislexia con objeto de conocer la realidad de esta dificultad de aprendizaje en los tres países europeos donde posteriormente se implementará la aplicación en RV y RA. Es decir, la finalidad de estas entrevistas es utilizar el diseño participativo (co-diseño) para la elaboración de materiales de RV y RA a través de la participación activa de los profesionales, las familias y las personas con dislexia. Cada socio ha entrevistado a tres expertos o profesores, tres personas pertenecientes a asociaciones o familias y tres niños. La metodología de investigación utilizada ha sido cualitativa y el análisis de la información se ha realizado según la tradición sociológica estableciendo temas o grupos. Como resultado general de la información extraída obtenemos que, en los tres contextos, la información sobre los tratamientos utilizados mezclan técnicas tradicionales de perfil logopédico como la segmentación de la palabra en sílabas o el reconocimiento y asociación de grafema/fonema con otros métodos más novedosos a través de la tecnología. Por agentes informadores, las familias afirman que no se sienten apoyados en las escuelas y que los apoyos educativos no son suficientes. Además, la mayoría manifiestan que contratan a otros profesionales específicos que ayudan al niño con los deberes, la logopedia u otros tratamientos fuera de la escuela. Las familias en los tres contextos apuntan que son conscientes de las necesidades específicas de sus hijos y que entienden los miedos y temores que poseen hacia la escuela. En cuanto a la información de los niños, mencionan el miedo a la lectura en voz alta en clase y que les gustan otros ejercicios o tareas más motivadoras, por ejemplo a través de recursos digitales y tecnológicos. Las entrevistas también revelaron que hay pocos niños que sienten que su maestro sea consciente de sus necesidades, y la mayoría depende de la ayuda de sus familias. En relación a la información de los profesionales, destacan los métodos de trabajo de la terapia del habla, y proporcionan información de programas en línea o videojuegos desarrollados para trabajar en habilidades como la percepción visual, la ortografía o el desarrollo léxico. Como conclusiones podemos establecer que para una ofrecer una adecuada respuesta educativa a los niños con dislexia es necesario la colaboración del contexto escolar, familiar y social, agentes que deben formar parte en la



fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

SCIENTIFIC PUBLICATIONS

VI Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC: ieTIC2020

Thursday, February 27, 2020

VI Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC: ieTIC2020

toma de decisiones, con el objetivo de conseguir cambios que hagan posible mejorar la situación. Por otro lado, la tecnología nos puede mostrar otra vía de tratamiento ofreciendo un entorno lúdico, seguro, controlado y motivador para los menores.

Palabras claves: *dyslexia, tratamiento, tecnología, diseño participativo.*

Abstract

Dyslexia is a specific learning disorder with neurobiological origin that affects around 10% of people. This disorder encompasses a difficulty in the precise and / or fluid recognition of words and has a poor ability to spell and decode. These difficulties are usually the result of a lack in the phonological component of language and the provision of effective classroom instruction. Therefore, this student needs an educational response adapted to their needs that allows them to achieve school success. The communication presented here is framed within the ERASMUS + FORDYSVAR Project whose objective is to contribute to the educational inclusion of children with dyslexia using Virtual Reality (RV) and Augmented Reality (RA) with the intention of improving the learning of children with this problem. The project is led by the University of Burgos and four partners participate in it: the Eugenia Medea Scientific Institute of Italy, the Romanian Dyslexia Association, ARSOFT and the K-Veloc consultancy. The objective of this communication is to present the compilation of the best international intervention practices in children with dyslexia in the context of the project partners. For this, interviews have been conducted with professionals, families and children with dyslexia in order to know the reality of this learning difficulty in the three European countries where later the application will be implemented in RV and RA. That is, the purpose of these interviews is to use participatory design (co-design) for the development of RV and AR materials through the active participation of professionals, families and people with dyslexia. Each partner has interviewed three experts or teachers, three people belonging to associations or families and three children. The research methodology used has been qualitative and the analysis of the information has been carried out according to the sociological tradition establishing themes or groups. As a general result of the information extracted we obtain that, in all three contexts, the information on the treatments used mix traditional techniques of speech therapy profile such as the segmentation of the word into syllables or the recognition and association of grapheme / phoneme with other more novel methods to through technology. By reporting agents, families claim that they do not feel supported in schools and that educational supports are not enough. In addition, most say they hire other specific professionals who help the child with homework, speech therapy or other treatments outside of school. Families in all three contexts point out that they are aware of the specific needs of their children and that they understand the fears and fears they have towards school. As for the information of the children, they mention the fear of reading aloud in class and that they would like other exercises or more motivating tasks, for example through digital and technological resources. The interviews also revealed that there are few children who feel that their teacher is aware of their needs, and most depend on the help of their families. In relation to the information of the professionals, they highlight the working methods of speech therapy, and provide information on online programs or video games developed to work on skills such as visual perception, spelling or lexical development. As conclusions we can establish that in order to offer an adequate educational response to children with dyslexia it is necessary the collaboration of the school, family and social context, agents that must be part of the decision-making process, with the aim of achieving changes that make it possible to improve the situation. On the other hand, technology can show us another way of treatment by offering a playful, safe, controlled and motivating environment for children.

Keywords: *dyslexia, treatment, technology, participatory design.*



fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

SCIENTIFIC PUBLICATIONS

VI Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC: ieTIC2020

Friday, February 28, 2020

VI Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC: ieTIC2020

**Estrategias de comunicación y difusión efectiva en
projectos Erasmus+. El caso de FORDYSVAR
Communication and effective dissemination strategies in
Erasmus+ projects. The case of FORDYSVAR**

Sonia Rodríguez Cano¹, Vanesa Delgado Benito², Vanesa Ausín Villaverde³

¹ Universidad de Burgos, srcano@ubu.es

² Universidad de Burgos, vdelgado@ubu.es

³ Universidad de Burgos, vausin@ubu.es

Resumen

La comunicación, difusión y visibilidad es sin duda una de las tareas más importantes en el desarrollo e implementación de proyectos europeos Erasmus+. Esta actividad debe realizarse desde el inicio por todos los socios implicados, recogiendo evidencias de los avances del proyecto y realizando difusión tanto dentro como fuera de la organización beneficiaria. Las actividades dirigidas a la comunicación, difusión y aprovechamiento de resultados son una vía para mostrar el trabajo realizado, dando a conocer los éxitos y resultados de los proyectos para así maximizar su impacto. Al compartir la experiencia adquirida, los resultados y conclusiones de los proyectos se persigue sensibilizar, maximizar el impacto, conseguir que las partes interesadas y grupos destinatarios se impliquen, compartir soluciones y conocimientos prácticos, influir en la práctica y en las políticas así como desarrollar nuevas asociaciones y redes de contacto.

En esta contribución centraremos la atención en las tareas de difusión realizadas en el Proyecto ERASMUS+ FORDYSVAR. Este tiene como principal objetivo contribuir a la inclusión educativa así como la mejora del aprendizaje de niños con dislexia. Para ello, utiliza la tecnología mediante software que integra Realidad Virtual (RV) y Realidad Aumentada (RA). Este proyecto está liderado por la Universidad de Burgos en colaboración con cuatro socios europeos: Instituto Científico Eugenia Medea de Italia, Asociación de Dislexia de Rumania, ARSOFT, empresa especializada en aplicaciones de RV y RA y K-Veloce, consultoría especializada en Investigación, Desarrollo e Innovación.

Para dar respuesta a las actividades de comunicación y difusión es preciso reflexionar sobre qué tipos de actividades son adecuadas encaminadas a mejorar los sistemas de educación y de formación de la Unión Europea. Todo ello se describe minuciosamente en el Plan de Difusión, el cual trata de dar respuesta a las preguntas: por qué, qué, quién, a quién, cuándo, dónde y cómo se difundirán los resultados obtenidos en el proyecto, tanto durante el período de financiación, como después de este. El proyecto comenzó en septiembre de 2018 y su duración es de 36 meses. En el momento actual (mes 16) ya está implementándose el plan de difusión a través de actividades en medios de comunicación (radio, prensa y televisión), canales institucionales (Universidad de Burgos, Instituto Medea, Arsoft y K-Veloce), diversos eventos científicos y congresos, encuentros internacionales así como diversas redes sociales propias:

- Instagram: fordys_var [http://bit.ly/IG_fordysvar]
- Twitter: @fordysvar [http://bit.ly/TW_fordysvar]
- Facebook: Fordysvar UBU [http://bit.ly/FB_fordysvar]
- YouTube: FORDYSVAR UBU [http://bit.ly/YT_fordysvar]

Además de las redes sociales, la difusión de las actividades y resultados se realiza también en un sitio web propio (actualmente en proceso de construcción), incluyendo un email de comunicación directo con el equipo del proyecto (fordysvar@gmail.com).

Podemos concluir resaltando que el impacto del programa Erasmus+ no solo se mide por la calidad de los resultados del proyecto, sino también por el grado en que personas ajenas al mismo los conocen y utilicen. El hecho de llegar a un gran número de usuarios potenciales mediante las diversas estrategias de comunicación y difusión ayudará a conseguir un mayor rendimiento de la inversión de los fondos europeos destinados a los proyectos.

Palabras claves: difusión, comunicación, transferencia, Fordysvar, redes sociales.



fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

SCIENTIFIC PUBLICATIONS

VI Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC: ieTIC2020

Friday, February 28, 2020

VI Conferência Ibérica de Inovação na Educação com TIC: ieTIC2020

Abstract

Communication, dissemination and visibility is undoubtedly one of the most important tasks in the development and implementation of European Erasmus + projects. This activity must be carried out from the beginning by all the partners involved, collecting evidence of the progress of the project and disseminating both inside and outside the beneficiary organization. The activities aimed at communication, dissemination and exploitation of results are a way to show the work done, making known the successes and results of the projects in order to maximize their impact. By sharing the experience acquired, the results and conclusions of the projects are aimed at raising awareness, maximizing the impact, getting stakeholders and target groups involved, sharing solutions and practical knowledge, influencing practice and policies as well as developing new ones, associations and contact networks.

In this contribution we will focus attention on the dissemination tasks carried out in the ERASMUS + FORDYSVAR Project. This main objective is to contribute to educational inclusion as well as the improvement of the learning of children with dyslexia. To do this, it uses technology through software that integrates Virtual Reality (RV) and Augmented Reality (RA). This project is led by the University of Burgos in collaboration with four European partners: Eugenia Medea Scientific Institute of Italy, Romanian Dyslexia Association, ARSOFT, company specializing in RV and RA applications and K-Veloc, consultancy specialized in Research, Development and innovation.

In order to respond to communication and dissemination activities, it is necessary to reflect on what types of activities are appropriate to improve the education and training systems of the European Union. All this is described in detail in the Dissemination Plan, which tries to answer the questions: why, what, who, to whom, when, where and how the results obtained in the project will be disseminated, both during the period of financing, as after this. The project began in September 2018 and its duration is 36 months. At the present time (month 16) the dissemination plan is already being implemented through activities in the media (radio, press and television), institutional channels (University of Burgos, Instituto Medea, Arsoft and Kveloce), various scientific events and congresses, international meetings as well as various social networks of their own:

- Instagram: fordys_var [http://bit.ly/IG_fordysvar]
- Twitter: @fordysvar [http://bit.ly/TW_fordysvar]
- Facebook: Fordysvar UBU [http://bit.ly/FB_fordysvar]
- YouTube: FORDYSVAR UBU [http://bit.ly/YT_fordysvar]

In addition to social networks, the dissemination of activities and results is also carried out on its own website (currently under construction), including an email directly communicating with the project team (fordysvar@gmail.com).

We can conclude by highlighting that the impact of the Erasmus + program is not only measured by the quality of the results of the project, but also by the degree to which people outside it know and use them. The fact of reaching a large number of potential users through the various communication and dissemination strategies will help to achieve a better return on the investment of European funds allocated to projects.

Keywords: dissemination, communication, transfer, Fordysvar, social networks.



fordys
V A R

Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia

INTERNAL MEETINGS

University Burgos

January - April, 2020

Organization and planning of the project



Testing Virtual Reality software





fordys
VAR

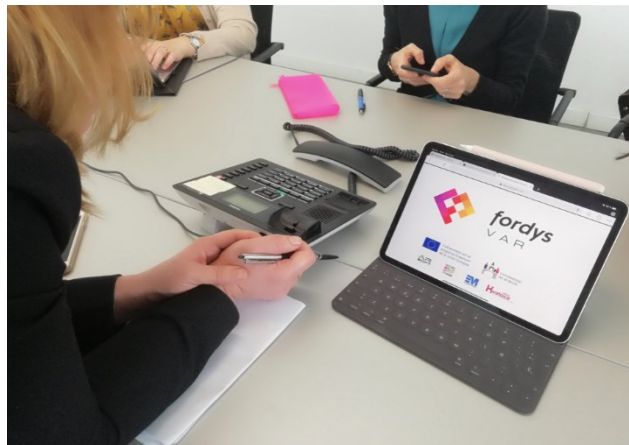
**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

INTERNAL MEETINGS

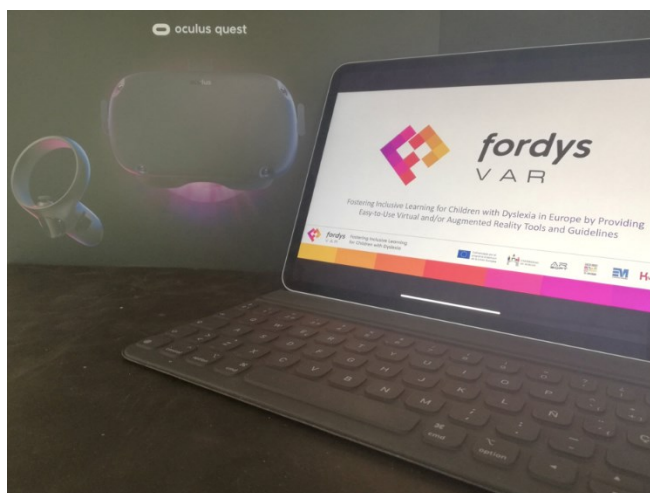
University Burgos

January - April, 2020

Working on the development of the Fordysvar Project with a telephone meeting



Virtual Reality and Augmented Reality software evaluation





fordys
VAR

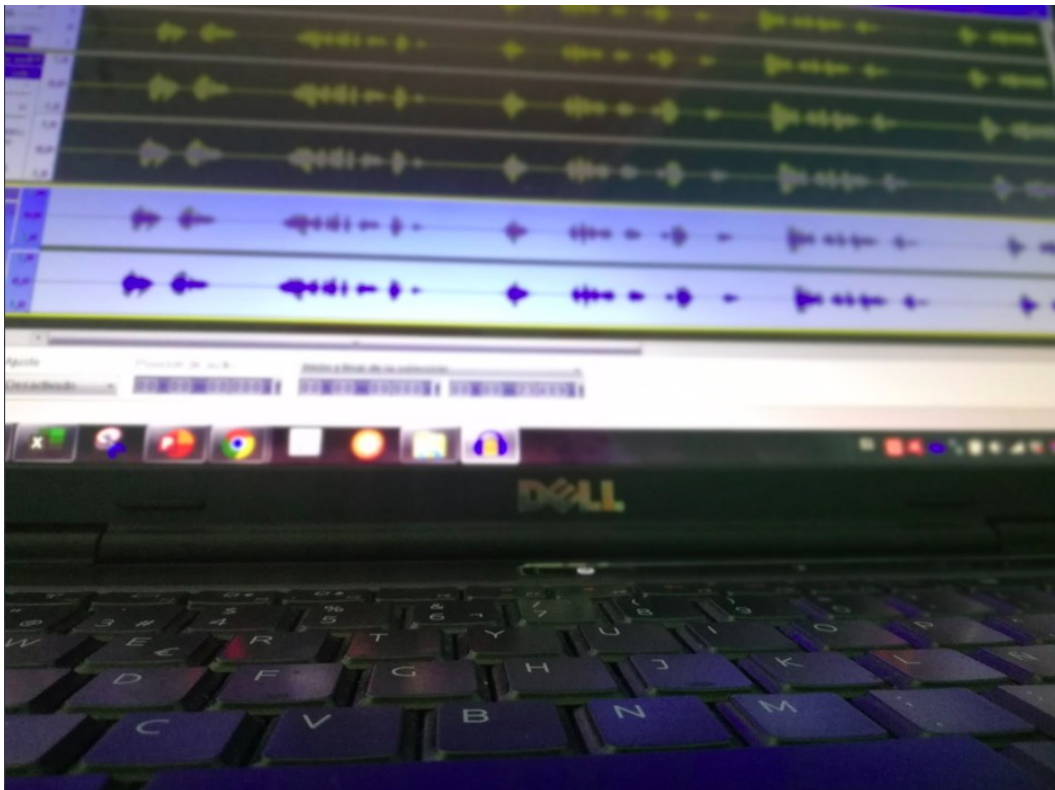
Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia

INTERNAL MEETINGS

University Burgos

January - April, 2020

Working on the locutions in Spanish for the video game of Fordysvar





fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

SOCIAL MEDIA

Twitter - @fordysvar

On Twitter we follow the main profiles of various European projects, Institutions, Dyslexia Associations and Scientific Societies.



The following **hashtags** are used:

#Fordysvar #MyErasmusPlus
#ErasmusPlus #ErasmusPlusES
#Dyslexia
#VirtualReality
#AugmentedReality

With citing the following **institutions**:

@ubuestudiantes
@sepiegob

Twitter of the partner
Associations and institutions that are
Considered relevant in that dissemination



149 **Followers**



175 **Like**



170 **Tweets**

<https://twitter.com/fordysvar>



fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

SOCIAL MEDIA

Facebook – Fordysvar UBU

On Facebook we follow the Project partners, european and national institutions, various professionals of the Scientific Society, Dyslexia Associations nationwide as well as parents with children with dislexia.

The posts are **labeled**:

Fordysvar
University of Burgos
ErasmusPlusSEPIE
Partners
Associations and institutions considered relevant for
dissemination



290 Followers



74 Publications



https://www.facebook.com/fordysvar.ubu.9?hc_ref=ARTDIEMplw7yWDwaWRYCHInP-xKiDwUO-8ey9f4ge2wgloQJE0V-9UP5xGQ8k9DO6zE&fref=nf



fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

SOCIAL MEDIA

Instagram – Fordys_var

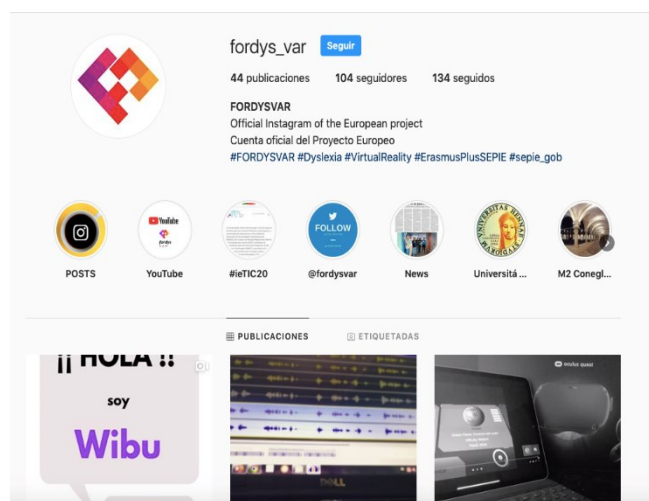
Instagram allows the option to publish fleeting Stories that allow daily sharing of the activities carried out in the FORDYSVAR project with our followers. In this Social Network we follow both national and international Universities, different public bodies, international and national Dyslexia Associations as well as different members of the educational community and European institutions.

The **mentions** are:

@Fordysvar
@Universidad de Burgos
@sepie_gob
Partners
Associations and institutions
considered relevant
for dissemination

The following **hashtag** is included:

#erasmusplussepie



104 **Followers**



44 **Publications**



fordys
VAR

Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia

SOCIAL MEDIA

YouTube – FORDYSVAR UBU

The last Social Media platform is Youtube, the channel that we have created is called FORDYSVAR UBU.

In case you want to share audiovisual material about the project, the following **hashtags** will appear in the description of the video:

#Fordysvar
#MyErasmusPlus
#ErasmusPlusES
#ErasmusPlus
#Dyslexia
#VirtualReality
#AugmentedReality



https://www.youtube.com/channel/UChsM9WEg2boT_nxmwsZWmtw?disable_polymer=true



fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

NEWSLETTER

VIRTUAL REALITY SOFTWARE

April, 2020



NEWSLETTER – ABRIL 2020

VIRTUAL REALITY SOFTWARE

We want to present you the beta version of the Virtual Reality (VR) video game software.

The FORDYS-VAR project offers an innovative and technological approach to the treatment of dyslexia in children.

Many traditional treatments (based on paper and pencil) often turns boring and very demanding and for many reasons, sometimes adherence to treatment is not adequate.

For this reason, it is very important the development Of new treatment programs that can help children in a more fun way and with a bigger commitment. In this case, the VR and AR can fill that gap.



- The Virtual Reality (VR) software is aimed at children between 13 and 16 years old.
- Thanks to the advances in Virtual Reality technology, a much more realistic experience will be achieved, being the perfect ally for school-age children to learn.



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

FORDYS-VAR (2018-3-ES01-KA201-050659) is a project co-financed by the Erasmus+ program, KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA201 - Strategic partnerships for school education.
This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein



fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

NEWSLETTER

VIRTUAL REALITY SOFTWARE

April, 2020



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

FORDYS-VAR [2018-3-ES01-KA201-050609] is a project co-financed by the Erasmus+ program, KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA201 - Strategic partnerships for school education.
This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

NEWSLETTER

SOFTWARE AUGMENTED REALITY

April, 2020



NEWSLETTER – ABRIL 2020

SOFTWARE AUGMENTED REALITY

Next, we present the beta version of the Augmented Reality (AR) video game software.

Augmented Reality provides us with:

- Improve motivation.
- Provides a safe and controlled environment
- Contributes to high levels of interaction.
- Immediate feedback.
- Improves the effectiveness of learning and your training experience.

Thanks to Augmented Reality (AR) applied to education, school-age children have the possibility of visualizing concepts and interacting with them in a unique way, almost as if they were real. Children who will experience AR will have a complete immersion in a world where they have no limits.

- The Augmented Reality (AR) software is aimed at children between 10 and 12 years old.

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

FORDYS-VAR [2018-1-ES01-KA201-050659] is a project co-financed by the Erasmus+ program, KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA201 - Strategic partnerships for school education.
This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein



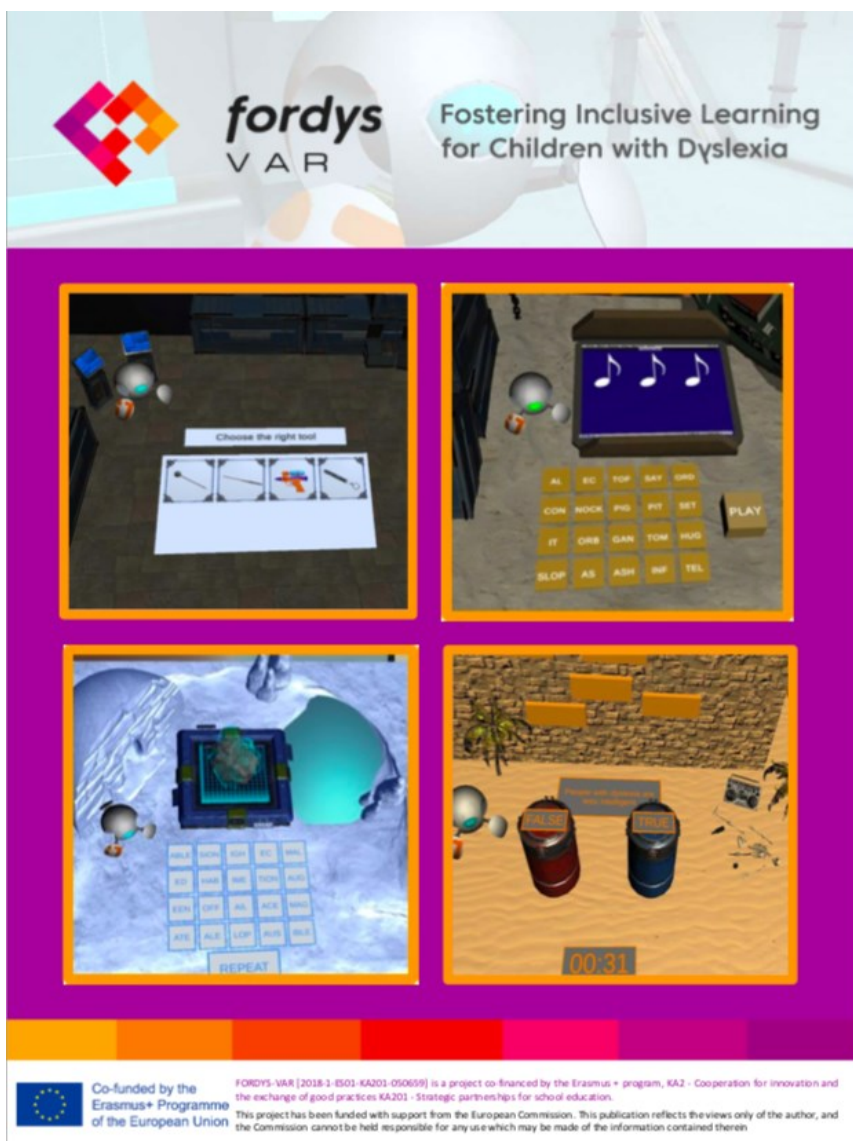
fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

NEWSLETTER

VIRTUAL REALITY SOFTWARE

April, 2020





fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

NEWSLETTER

FORDYSVAR WITH...

April, 2020



fordys
VAR

Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia

NEWSLETTER – ABRIL 2020



FORDYSVAR WITH...

We have created a section on YouTube called "Fordysvar with ..." in which reference people from the world of education such as Miguel Ángel Santos Guerra and Javier Iriondo will appear.

In this section, videos are shown that convey what FORDYS-VAR is, what it consists of, as well as the importance and significance of this project. They also highlight the importance of its dissemination so that it reaches the largest number of possible people.

Up to now, two conducted interviews are available on our YouTube channel:

- **Miguel Ángel Santos Guerra:**
<https://www.youtube.com/watch?v=zfQn57EurDU>
- **Javier Iriondo:**
<https://www.youtube.com/watch?v=jyXSBCZuHs>

IWE ENCOURAGE YOU TO VISIT IT!



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

FORDYS-VAR [2018-1-ES01-KA201-050659] is a project co-financed by the Erasmus+ program, KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA201 - Strategic partnerships for school education.
This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



fordys
VAR

**Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia**

NEWSLETTER

FORDYSVAR WITH...

April, 2020

The newsletter cover has a purple background. At the top, it features the Fordys VAR logo and the project title. Below this, there are two video thumbnails. The top-right thumbnail shows a man in a suit sitting at a desk with a nameplate that reads 'Dando las suelas de Hierro'. The bottom-left thumbnail shows an older man with glasses sitting at a desk. A YouTube logo is positioned between the two thumbnails. At the bottom, there is a banner with the European Union flag and text about funding.

fordys
VAR

Fostering Inclusive Learning
for Children with Dyslexia

YouTube

Dando las suelas de Hierro

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

FORDYS-VAR [2018-2-ES01-KA201-050609] is a project co-financed by the Erasmus+ program, KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices KA201 - Strategic partnerships for school education.
This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.