



Boletín de Noticias - 1



¿De qué trata IDEAL GAME?

Digitalización: con más de 32.800.000 entradas en Google (diciembre de 2020), la tendencia a la digitalización, causada por el cambio global, ilustra la importancia de la digitalización en todos los contextos organizacionales. En el campo de la educación, la importancia y relevancia del cambio digital está aumentando. Sin embargo, la digitalización también presenta desafíos en el sector de la educación superior. Por lo tanto, es necesario apoyar al sistema educativo con conocimientos innovadores, nuevas formas de aprender y de enseñar, para enfrentarnos en las mejores condiciones a los desafíos de la digitalización.

El proyecto IDEAL GAME de Erasmus + ("Mejorar la didáctica, la educación y el aprendizaje en la educación superior con el Creador de Serious Games Online") tiene como objetivo mejorar la enseñanza y el aprendizaje en las instituciones de educación superior mediante el desarrollo de un Creador de juegos en línea para Serious Games.

Esta herramienta IDEAL GAME ayudará a los profesores a crear diferentes tipos de pequeños Serious Games que se puedan integrar en módulos y conferencias: p. ej. (a) Serious Games para aprender vocabulario profesional y relacionado con la materia, (b) Serious Games para la evaluación de hechos y términos correspondientes, (c) Serious Games que se centran en el proceso, (d) Serious Games competitivos para mejorar el aprendizaje y (e) rompecabezas para interactuar con modelos y teorías, etc.

El proyecto está financiado por la Unión Europea. El proyecto de 28 meses (con período de financiación del 01.09.2020 al 31.12.2022) está coordinado por la Universidad de Paderborn en Alemania, presentado por el Prof.Dr. Marc Beutner. Los otros cinco socios europeos son: Ingenious Knowledge GmbH (Alemania); Universitatea din Pitesti (Rumania); Wyższa Szkoła Ekonomii i Innowacji w Lublinie (Polonia); Universidad de Dundee (Reino Unido); y la Universidad a Distancia de Madrid (España).

Principales objetivos

El proyecto IDEAL GAME tiene como objetivo diseñar un creador de Serious Games Online y crear, probar y evaluar Mini Serious Games de REA en escenarios de aprendizaje. En términos generales, el enfoque tiene como finalidad mejorar la didáctica, la educación y el aprendizaje en la educación superior con la ayuda del creador de Serious Games Online.

Serious Games

"Juegos que también están pensados para aprender. Este término se usa generalmente para videojuegos o juegos electrónicos, pero se puede aplicar también a algunos juegos de mesa o de cartas antiguos. Si en alguna ocasión has jugado a un juego de entrenamiento mental o a un juego de simulación realista, ¡has jugado a un Serious Game! Pero ser "serio" (serious) aquí no significa carecer de diversión, ya que los Serious Games más efectivos son tan divertidos como cualquier juego al que la gente jugaría en su tiempo libre".

(GameON-Project: Beutner et.al.. 2018, p. 34)

El proyecto IDEAL GAME tiene como objetivo producir:

- (a) Herramienta Creador de Serious Game.
- (b) 50 Serious Games.
- (c) Concepto de aula invertida.
- (d) Recopilación de mejores prácticas de recursos didácticos.
- (e) Informe de investigación sobre el uso de Serious Games.
- (f) Documento de política de IDEAL GAME.
- (g) Página web de IDEAL GAME.
- (h) Material de difusión de IDEAL GAME.
- (i) Manual didáctico de IDEAL GAME para profesores.
- (j) Manual de herramientas de IDEAL GAME para profesores.
- (k) Manual de IDEAL GAME para estudiantes.
- (l) Video de presentación de la herramienta IDEAL GAME.



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



El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido que refleja la opinión únicamente de los autores y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la misma.

¿Qué ha pasado ya?



El proyecto comenzó oficialmente el 1 de septiembre de 2020. Poco después, los socios del proyecto tuvieron una reunión inicial. Esta reunión tuvo lugar entre el 8 y el 10 de diciembre de 2020 de forma online y fue organizada por Ingenious Knowledge. El propósito de esta reunión fue permitir que los socios se presentaran entre sí, para discutir los objetivos y actividades del proyecto, además de planificar las tareas iniciales para todos los socios. Todos los objetivos del proyecto se consideraron y debatieron en detalle, incluidos los aspectos administrativos y financieros, así como los aspectos de difusión y explotación y los procedimientos de evaluación y presentación de informes.



Próximamente...

- Realización de investigaciones de escritorio y de campo sobre las mejores prácticas de aprendizaje y recursos didácticos en los países socios.
- Elaboración de un informe de investigación resumido.
- Implementación de una plataforma de información.
- Desarrollo del primer prototipo de la herramienta en línea IDEAL GAME Serious Game Creator.
- Participar en actividades de difusión.
- 2nd IDEAL GAME - Conferencia en abril de 2021 en la Universidad de Dundee, Reino Unido.

Cómo conectarse con IDEAL GAME:

Visita nuestra página web:

<https://ideal-game.eduproject.eu/>

o contacta con el socio de tu país!
(más detalles en la web)



¿Quieres estar al día?

Visita nuestros canales en redes sociales:

Facebook de IDEAL GAME:

https://www.facebook.com/Erasmus-Project-IDEAL-GAME-100195691949187/?view_public_for=100195691949187

Twitter de IDEAL GAME:



@IdealGame3



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



El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido que refleja la opinión únicamente de los autores y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la misma.