

IDEAL GAME

Mejorar la didáctica, la educación y el aprendizaje en la educación superior con el Creador de Serious Games Online

Número de Proyecto: 2020-1-DE01-KA203-005682



El proyecto IDEAL GAME

El proyecto ERASMUS+ IDEAL GAME es una asociación estratégica en el campo de la educación superior financiada por la Comisión Europea. En el Proyecto IDEAL GAME, las instituciones de educación superior están creando conjuntamente un creador de serious games (juegos serios) para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en las instituciones de educación superior. En este Proyecto se diseñará una herramienta online para la creación de pequeños serious games para la educación superior. La herramienta IDEAL GAME ofrecerá la posibilidad de crear diferentes tipos de pequeños serious games que se puedan integrar en módulos y conferencias: p. ej. (a) serious games para aprender vocabulario profesional relacionado con la materia, (b) serious games para la asignación de los hechos y términos correspondientes, (c) serious games que se centren en los flujos de los procesos, (d) serious games competitivos para mejorar el aprendizaje, así como (e) juegos de rompecabezas para entrar en contacto con modelos y teorías, etc.

Metas / Objetivos

El Proyecto IDEAL GAME tiene como objetivo diseñar un creador de serious games en línea y crear, probar y evaluar mini serious games de REA en escenarios de aprendizaje.

En términos generales, el enfoque tiene como objetivo mejorar la didáctica, la educación y el aprendizaje en la educación superior con la ayuda de un Creador de Serious Games Online.

Los seis socios del Proyecto son de Alemania, Polonia, Rumanía, España y Reino Unido. Se encarga de la coordinación la Cátedra de Educación Empresarial y de Recursos Humanos II, Universidad Paderborn. El consorcio cuenta con 5 universidades y un socio técnico de TI (Ingenious Knowledge).

Serious Games

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

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

Aspectos Organizativos:

Duración: 28 meses

Inicio del proyecto: 01.09.2020

Finalización del proyecto: 31.12.2022

El idioma de trabajo dentro del proyecto es el inglés.

Resultados intelectuales

IO1: IDEAL GAME – Investigación sobre el aprendizaje con Serious Games en la educación superior.

IO2: IDEAL GAME – Desarrollo de la herramienta para creadores.

IO3: IDEAL GAME – REA Desarrollo de serious games y materiales de aprendizaje e implementación.

IO4: IDEAL GAME – Desarrollo de manuales.

IO5: IDEAL GAME – Documento normativo e informe de Layman.

Resultados previstos

La herramienta online
IDEAL GAME Serious
Game Creator

50 Serious Games

Informe de investigación
sobre el uso de serious games
en la educación superior

Colección de recursos
didácticos sobre mejores
prácticas

Concepto de Flipped
Classroom

Documento normativo de
IDEAL GAME

Página web de IDEAL
GAME

Manual didáctico de IDEAL
GAME

Manual de herramientas
de IDEAL GAME para
profesores

Materiales de difusión de
IDEAL GAME

Manual de herramientas
de IDEAL GAME para
estudiantes

Video de presentación de
la herramienta de IDEAL
GAME

Cátedra de
Educación Empresarial y
Recursos Humanos II
Prof. Dr. Marc Beutner

Infos: <http://eduproject.eu/ideal-game>,
Grant Agreement No. 2020-1-DE01-KA203-005682