V4T
VIDEOGAMES
FOR TEACHERS

CONTEXT

La Comisión Europea sobre Educación destacó que entre el 50% y el 80% de los estudiantes de los países de la UE nunca utilizan libros de texto, software, simulaciones o juegos de aprendizaje digitales como herramientas para aprender.

Además, la mayoría de los profesores no se consideran a sí mismos como "digitalmente seguros" o capaces de enseñar utilizando soluciones digitales en todo su potencial, aunque un alto porcentaje está interesado en utilizar enfoques innovadores basados en la tecnología digital.

Dentro de este marco, los videojuegos y las Apps son los dos activos tecnológicos en los que existe una brecha más alta entre el valor añadido educativo actual y el potencial y las capacidades de los docentes para hacer un uso completo del mismo.

OBJETIVOS

El proyecto tiene como objetivos:

- Investigar el estado del arte en lo que respecta a los videojuegos educativos, analizar su potencial didáctico y proporcionar a los profesores las habilidades para adaptar rápidamente sus métodos y contenidos de enseñanza para hacer un uso completo de ellos.
- Proporcionar a los futuros docentes una reflexión exhaustiva sobre la innovación de los métodos didácticos mediante el uso de videojuegos y aplicaciones lúdicas para móviles.
- Proporcionar a los futuros profesores el conocimiento básico de los lenguajes de programación para que sean autónomos en el desarrollo de videojuegos y aplicaciones educativas simples para dispositivos móviles

DESTINATARIOS

Los futuros maestros necesitan:

- Conocer el estado actual del arte en lo que respecta a los videojuegos educativos
- Desarrollar las habilidades para seguir la evolución de los videojuegos y aplicaciones educativas y adaptar rápidamente sus métodos de enseñanza y contenidos para hacer un uso completo de ellos.
- Conocer los aspectos metodológicos, pedagógicos y de evaluación de habilidades del uso de videojuegos y aplicaciones en contextos educativos.

RESULTADOS PREVISTOS

Los resultados esperados del proyecto son:

- Una base de datos en línea de videojuegos educativos y aplicaciones móviles, así como videojuegos y aplicaciones comerciales que tienen un potencial educativo claro y sólido.
- Una guía para futuros educadores sobre cómo usar videojuegos y aplicaciones con fines educativos, también en contextos de enseñanza tradicionales.
- Un material de capacitación basado en e-learning que proporciona a los futuros profesores el conocimiento básico de lenguajes de programación y herramientas de autoría para hacerlos autónomos en el desarrollo de videojuegos educativos y aplicaciones para aprendizaje móvil.

Socios

7 socios de 5 diferentes países europeos están involucrados en el proyecto:

University of Valencia (España)
Xano Channel (España)
FH JOANNEUM Gesellschaft mbH (Austria)
Hellenic Open University (Grecia)
Pixel Associazione (Italia)
Accademia Di Belle Arti Di Brera (Italia)
Kaunas University of Technology (Lituania)

Información de contacto:

Andrés Payà Rico
Universidad de Valencia
e-mail: andres.paya@uv.es

Portal web: https://v4t.pixel-online.org/

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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Número de proyecto: 2017-1-ES01-KA203-038370