

Enseñanza de geografía y patrimonio europeo a personas mayores y refugiadas a través de videojuegos: Proyecto e-Civeles

Abraham Nuevo López
José Jesús Delgado Peña

16 de octubre de 2019
Valencia



II Seminario.
Procesos:
Investigaciones
a Debate

*Facultat Geografia i Història
Universitat de València*



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Proyecto e-Civeles

Oct 17 – Dic 19

Presupuesto: 206.379 €

COMPETENCIAS DIGITALES Y VALORES INTERCULTURALES EN ENTORNOS E-LEARNING

La adquisición de habilidades digitales en personas mayores de 55 años y en inmigrantes y refugiados es el objetivo del proyecto internacional E-Civeles complementado por un mayor conocimiento de la historia de sus ciudades y sus monumentos



Este proyecto está coordinado por

la UNIVERSIDAD DE MÁLAGA—España



El consorcio de socios está compuesto por:

BIBA - BREMER INSTITUT FUER PRODUKTION UND LOGISTIK GMBH—Alemania



TREBAG INTELLECTUAL PROPERTY- AND PROJECT-MANAGER LTD— Hungría



UNIVERSITA' DELLE LIBERETA' —Italia



UNIVERSIDADE SENIOR DE EVORA — Portugal



INTEGRA INSTITUT—Eslovenia



e-Civeles

El denominador común que unifica a personas mayores de 55 años e inmigrantes o refugiados es que todos tienen elevados índices de dificultad en la adquisición de habilidades digitales.

También presentan necesidades para mejorar otro tipo de habilidades, tales como las geoespaciales, la estimulación cognitiva (entre los mayores de 55 años) o aprender idiomas extranjeros (inmigrantes), entre otras habilidades.

Maquetas 3D de ciudades históricas

El planteamiento de los videojuegos en este proyecto consistirá en la implementación de cuatro ciudades históricas, donde los jugadores tendrán que orientarse por sí solos a través de calles y plazas de la zona céntrica, con el objetivo de encontrar los principales monumentos.

Los jugadores serán capaces de aprender a cerca de la trayectoria histórica de la ciudad, haciendo frente a pequeños juegos y resolviendo una prueba final antes de poder viajar hasta el siguiente país propuesto en el videojuego.

Estos juegos estarán fácilmente disponibles en una plataforma e-learning, junto a otros importantes materiales, como base de datos con otros videojuegos de cada uno de los países integrantes del proyecto, una guía del usuario y un manual que incluye currículum, entre otros materiales interesantes.



ANTEQUERA, ES



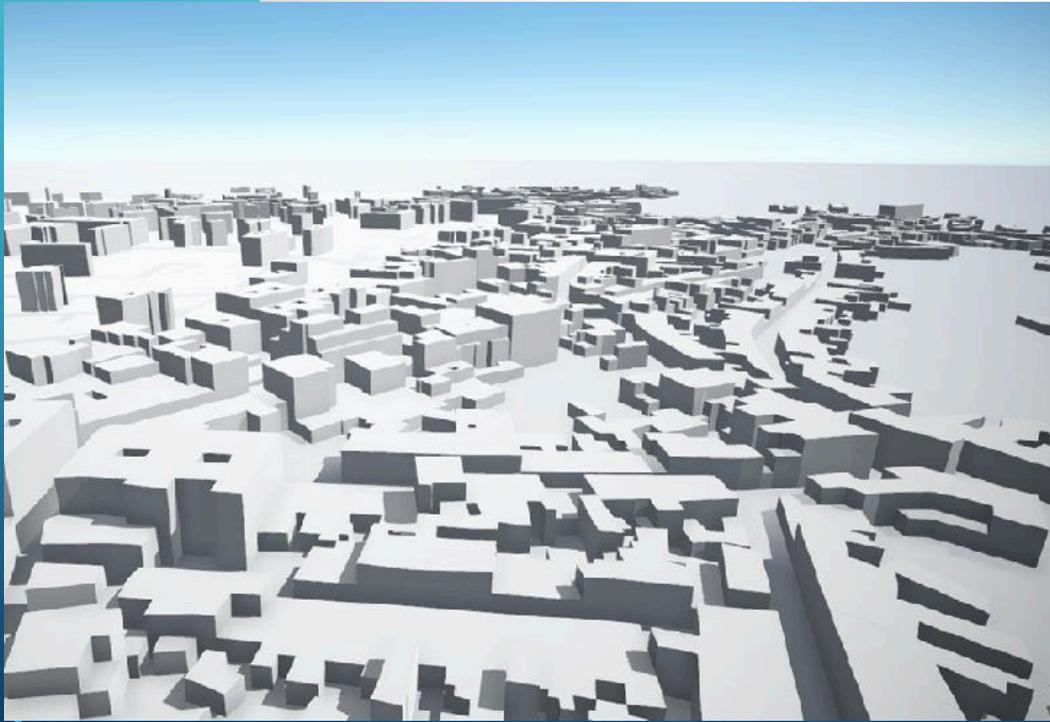
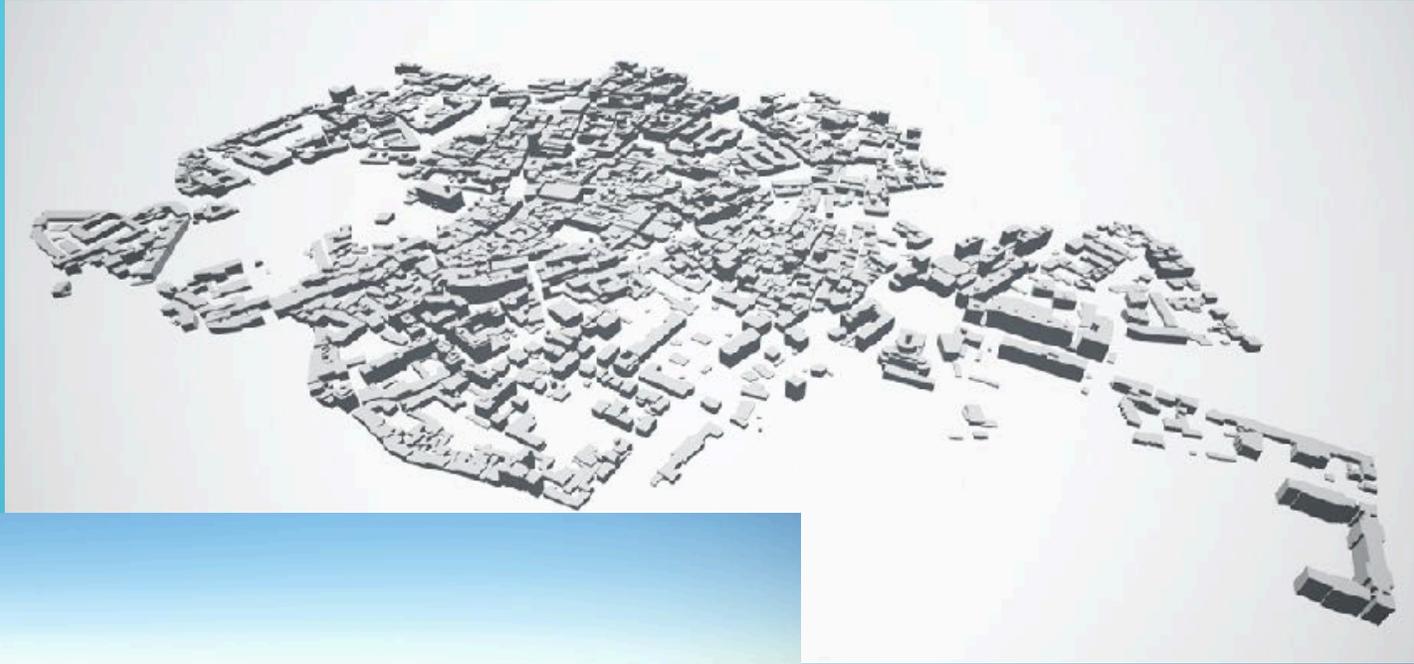
EVORA, PT

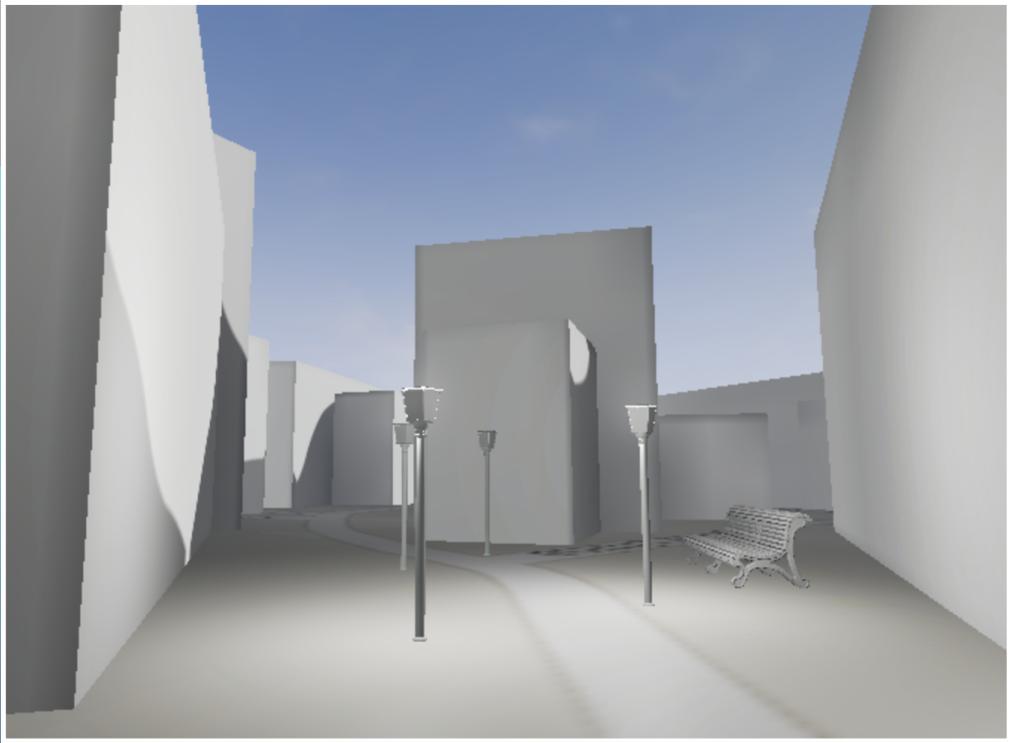
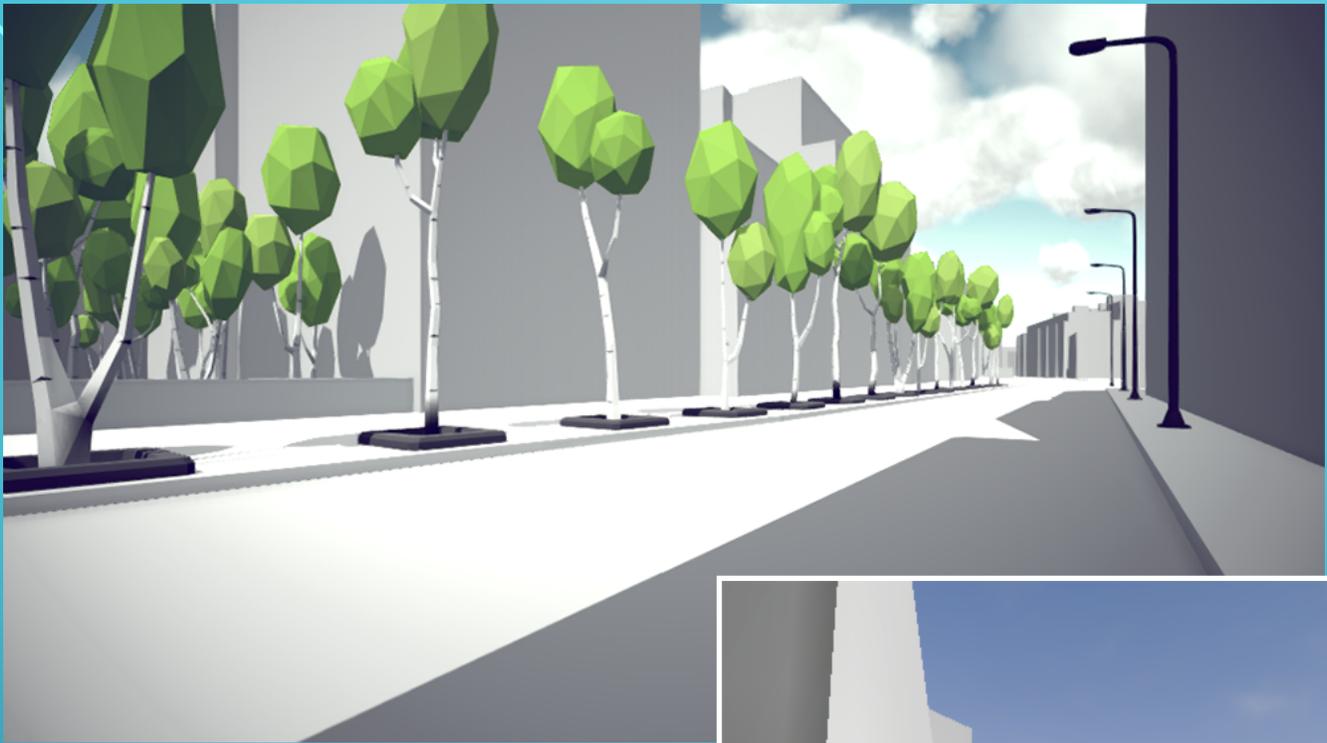


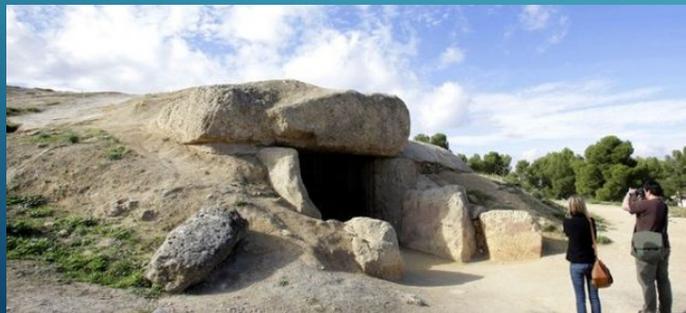
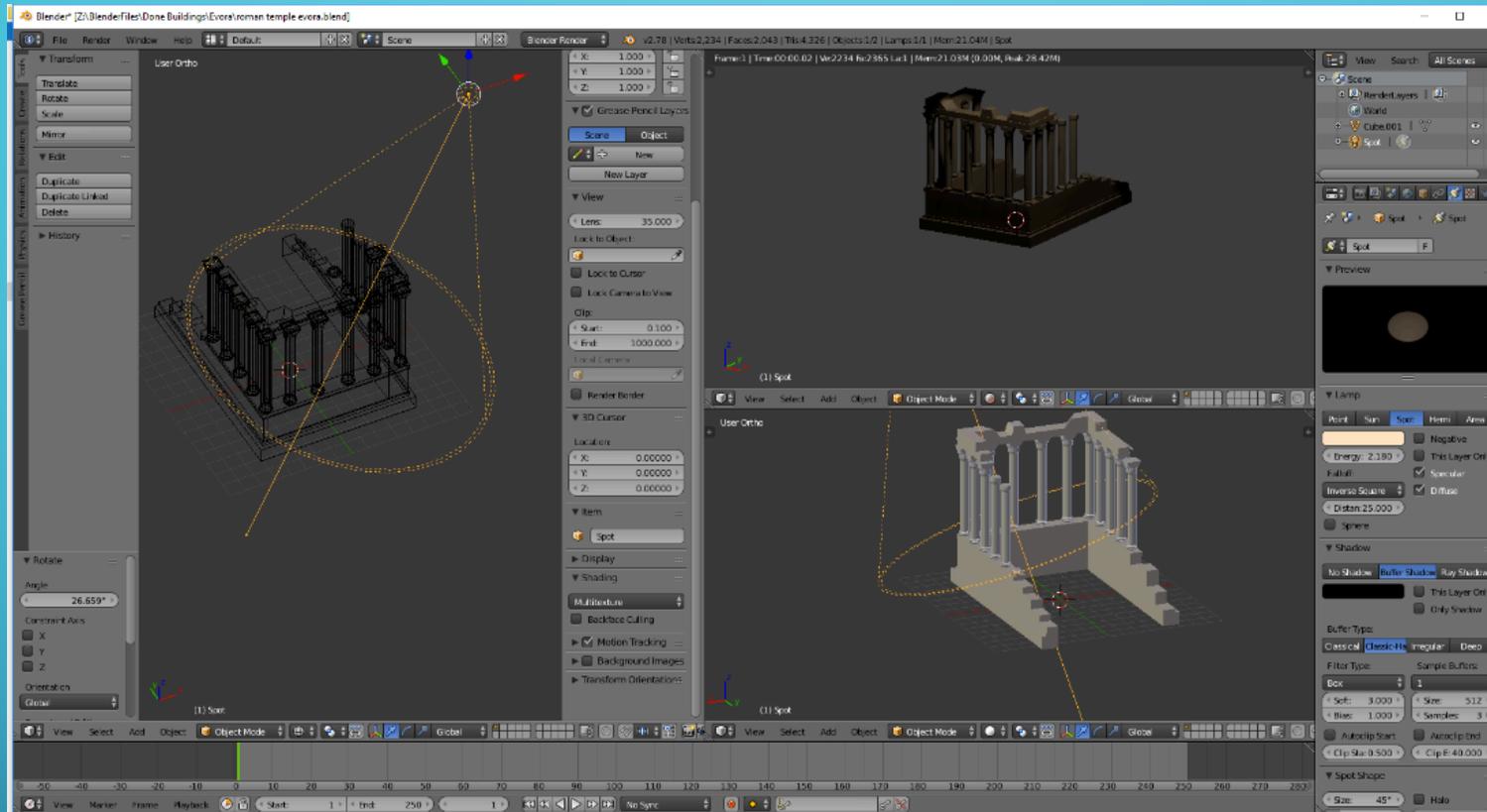
UDINE, IT



VELENJE, SL







LOW POLY



WWW.E-CIVELES.EU



**Digital Competences
and Intercultural
Values in e-Learning
Environments**



Erasmus +

HOME ABOUT THE PROJECT MAIN ACTIVITIES MEETINGS RESULTS NEWS DISSEMINATION CONTACT

🇬🇧 🇪🇸 🇮🇹

HOME

In the e-Civeles project, universities, research centres and adult education organizations join efforts, betting for equitable social models in which citizens may participate actively in the framework of strategies that may strengthen intergenerational communication and cultural awareness among people from diverse cultural backgrounds.

Nowadays, in the European Union, we strive to achieve respect and mutual understanding among different cultures in education and even beyond. In this sense, the e-Civeles project focuses on competence in awareness and cultural expressions, as well as on social and civic competences; moreover, it will enhance skills to learn to learn, it will train in communication and practical skills in the digital environments and it will also improve knowledge and raise awareness of the cultural heritage in Europe.



e-Civeles OUR HERITAGE:
WHERE THE PAST
MEETS THE FUTURE

2018
EUROPEAN YEAR
OF CULTURAL
HERITAGE
#EuropeForCulture

e-Civeles Project Management. Digital Competences and Intercultural Values in e-Learning Environments.
Project number:2017-1-ES01-KA204-038404

¡MUCHAS GRACIAS!

