

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.

Las ciudades visitables en el videojuego serán:

Evora (Portugal)

Antequera (Málaga)

Udine (Italia)

Velenje (Eslovenia)



OUR HERITAGE:
WHERE THE PAST
MEETS THE FUTURE



Página web: www.e-civeles.eu

CONTACTO DEL COORDINADOR

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

José Jesús Delgado Peña

jdelgado@uma.es

CONTACTO LOCAL

UNIVERSITA' DELLE LIBERETA' DEL FVG

Alessia Fabbro

alessia.fabbro@libereta-fvg.it

REFERENCIA DEL PROYECTO 2017-1-ES01-KA204-038404

La Comisión Europea que ofrece su apoyo a la producción de esta publicación no constituye la aprobación de los contenidos de este folleto, los cuales reflejan exclusivamente el punto de vista de los autores. De igual modo, la Comisión Europea no puede hacerse responsable del uso que se le de a la información aquí publicada.

**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



El proyecto

El Proyecto ha recibido en 2017 fondos europeos del programa Erasmus+.

El perfil está orientado hacia una parte específica de la población cuya tendencia de crecimiento en un futuro cercano es evidente.

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.

En el plano de lo digital, son necesarias acciones coordinadas que integren a la población en riesgo de exclusión social en el mundo de las NNNT, objetivo en línea con la Acción 61 de la Agenda Digital de 2020.

Socios

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



La meta del Proyecto

El objetivo del proyecto es la creación de materiales y recursos innovadores que promuevan la adquisición de habilidades digitales enfocados principalmente al docente que trabaje con los grupos de población señalados -que sirva como motor de mejora educativa-, pero sin olvidar a los aprendices, los grupos clave de este proyecto, los cuales serán tenidos en cuenta para la realización de diversas actividades.

Otros actores sociales procedentes de sectores educativos, políticos y administrativos, tanto públicos como privados, también estarán involucrados.

Para lograr los objetivos del proyecto, se diseñarán un conjunto de recursos en los que la motivación será siempre la fuerza motriz.

Para este propósito, el uso de las TICs será promovido desde una perspectiva recreacional, el 'game-playing', mediante la creación de videojuegos (**Modelos 3D de ciudades históricas**) insertos en una plataforma virtual junto a herramientas y recursos de comunicación que promuevan la participación del usuario.