



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

VICERRECTORADO DE ESTUDIANTES,
EMPLEABILIDAD Y EMPRENDIMIENTO

Oficina de Atención
al Estudiante



Entidad: Facultad de Ciencias de la Educación, Universidad de Málaga

Título del proyecto: Investigando con juegos y videojuegos educativos

Acrónimo: ENCIC-Games

Investigadores:

Antonio Joaquín Franco Mariscal (Coordinador)

Ángel Blanco López

María José Cano Iglesias

José Manuel Hierrezuelo Osorio

Ana María Cuesta García

María del Mar López Fernández

María Isabel Picón Ramos (Becaria de colaboración MEC)

Julia Aguilera Toro (Becaria de colaboración MEC)

Departamento del Investigador: Didáctica de la Matemática, Didáctica de las Ciencias Sociales y de las Ciencias Experimentales

Área: Didáctica de las Ciencias Experimentales

Número de Alumnos/as: 20

Nivel educativo del alumnado: 4º ESO, 1º Bachillerato y 2º Bachillerato

Horario y días en los que deben acudir los estudiantes:

24, 25, 26 y 27 de junio en horario de 9:30 a 13:30 horas.

Breve descripción del proyecto:

Este proyecto pretende dar a conocer la investigación educativa que se realiza en el Grupo de Investigación *Enseñanza de las Ciencias y Competencias* (HUM-974) (ENCIC) adscrito al área de Didáctica de las Ciencias Experimentales de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Málaga. En concreto, en la línea de investigación de gamificación en la enseñanza de las ciencias donde se están desarrollando **juegos, videojuegos y aplicaciones móviles** con carácter educativo para mejorar el aprendizaje de las ciencias.



EFQM AENOR



Aulario Rosa de Gálvez. Campus de Teatinos, s/n- 29071.
Tel.: 952 13 43 53 E-mail: vrestudiantes@uma.es



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

VICERRECTORADO DE ESTUDIANTES,
EMPLEABILIDAD Y EMPRENDIMIENTO

Oficina de Atención
al Estudiante



El proyecto se plantea en 4 sesiones que estarán impartidas por diferentes investigadores/as del Grupo ENCIC. Las sesiones tendrán carácter práctico y en ella los y las estudiantes de secundaria y bachillerato tendrán la oportunidad de involucrarse en las actividades propuestas con dos roles: como estudiantes que participan en los juegos y videojuegos objeto de investigación y, a su vez, como investigadores/as que plantean problemas de investigación, diseñan juegos, recogen y analizan datos, extraen conclusiones y las comunican a los compañeros/as. De esta forma, las y los participantes no solo utilizarán los juegos y videojuegos, sino que también tendrán la oportunidad de diseñar uno e investigar sobre él.

Materiales

Este proyecto requiere de material fungible para que los estudiantes puedan diseñar sus juegos educativos. En concreto, folios, lápices, bolígrafos, cartulinas, rotuladores, lápices de colores, tijeras, pegamento, bolas de poliespan, fichas y dados.

