



## GUIÓN PROYECTO

**Código:** PIE17-006

**Julio Ruiz Palmero**

**Título de Proyecto:**

Videojuegos en entornos móviles para la formación

**Tipo de Proyecto:**

Tipo B

**Rama de Conocimiento:**

Ciencias Sociales y de la Educación

**Resumen:**

En la Sociedad de la Información y el Conocimiento los estudiantes están expuestos a información de distinta índole que debemos analizar y aprovechar para mejorar su aprendizaje. En los últimos años se ha dado un cada vez más creciente uso de los Videojuegos por parte de los estudiantes, muchos de ellos diseñados para dispositivos móviles. En ocasiones los estudiantes desarrollan habilidades a través del uso de estos dispositivos en sus hogares, lo que demuestra que pueden aprender de forma lúdica con ellos.

Los videojuegos y los móviles son dos elementos de alta incidencia en la vida cotidiana de los estudiantes en la sociedad actual. Integrarlos en el proceso del aprendizaje formal puede constituir una importante palanca de mejora de los procesos formales de educación por la gran familiarización que tienen con ellos los estudiantes y por el alto componente motivacional que ejercen con su uso.

Crear situaciones didácticas que incorporen determinados videojuegos con una metodología adecuada puede constituir un elemento de mejora del aprendizaje. Ser capaces de seleccionar y editar ciertos videojuegos, y adecuarlos metodológicamente para el aprendizaje puede convertirse en un proceso de mejora educativa de alto impacto.

Para aprovechar el elemento comunicativo de los dispositivos móviles, desarrollaremos la experiencia de juego en cuatro universidades distintas, además se buscará así la motivación del juego en red para la profundización en aprendizajes invisibles que hay en determinados videojuegos. Tras la experiencia de juego en red con móviles se evaluará también con estos dispositivos el aprendizaje formal.

Con el presente Proyecto de Innovación intentaremos experimentar y evaluar el alcance de los videojuegos en entornos móviles en diferentes contextos de enseñanza universitaria (troncales, optativas, prácticas de laboratorio, enseñanza semipresencial), en diferentes áreas de conocimiento y diferentes Universidades.