



Photo by ThisisEngineering_RAEng on Unsplash

NEWSLETTER I

EL PROYECTO

Objetivo General

Games2Guide tiene por objeto **aumentar la inclusión social y promover una mayor igualdad de oportunidades**, proporcionando a los jóvenes y a los profesionales de la **orientación** un fácil acceso a juegos serios, innovadores y de alta calidad que promuevan la reflexión sobre el futuro, el desarrollo de competencias blandas y la información sobre el empleo y el mercado de trabajo. Esto se logrará a través de la base de datos de Games2Guide.

Contexto

Se considera que la generación actual es una generación digital, ya que ha crecido utilizando la tecnología con fines sociales, educativos y de entretenimiento. En consecuencia, en lugar de utilizar métodos más tradicionales de orientación profesional, se están desarrollando cada vez más recursos digitales interactivos y juegos profesionales/educativos (o serios) que utilizan toda la gama de conocimientos digitales que los jóvenes ya poseen. Ambos tipos de herramientas tienen por objeto introducir en el siglo XXI herramientas de orientación profesional mediante la adopción de las tecnologías digitales, pero también aumentar la participación, la motivación, la independencia y la confianza en sí mismos de los jóvenes a la hora de tomar decisiones sobre su futuro.

El uso de los juegos digitales es beneficioso para fortalecer y promover la inclusión social de los grupos en riesgo de exclusión social o económica. Por lo tanto, al proporcionar una base de datos de juegos serios, que los usuarios pueden enriquecer y clasificar, el proyecto espera aumentar la igualdad de oportunidades y, en última instancia, mejorar las aptitudes

Juegos Serios y Prácticas de Orientación

2018-1-FRD1-KA201-048216

iGames2Guide es un proyecto europeo que reúne los principales juegos serios utilizados en la educación y la orientación profesional en Europa!



onisep



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

A E V A



de los jóvenes de hoy en día, fortaleciendo así la fuerza de trabajo europea.

La integración de los juegos serios en la educación es necesaria para satisfacer las demandas de la sociedad digital actual, en la que una gran mayoría de la población de todas las clases sociales tiene acceso a Internet, la integración de los juegos serios en la educación puede garantizar que se proporcionen recursos adecuados para el aprendizaje permanente para todos, lo que incluye a los alumnos con necesidades educativas especiales y a los de la educación formal y no formal.

Objetivos

Concretamente, el proyecto se propone :

- ✚ Destacar las necesidades de orientación profesional en el campo de la investigación y los recursos en los juegos serios para el aprendizaje.
- ✚ Aumentar el uso y la difusión de los juegos serios
- ✚ Promover las buenas prácticas
- ✚ Identificar y fomentar la transferibilidad de los juegos y las estrategias pedagógicas inducidas de un sector a otro y de un país a otro
- ✚ Facilitar las interacciones entre los usuarios finales, los diseñadores y los desarrolladores de juegos serios.

PARTENARIADO

En este proyecto (5 socios) participan asociaciones e instituciones de educación y capacitación de 5 países:

Francia: Onisep – Oficina Nacional de Información sobre Formación y Profesiones

Italia: UNIFI – Universidad de Florencia

Portugal: AEVA – Asociación para la Educación y la Valorización de la Región de Aveiro

España: FASE – Formación y Asesores en Selección y Empleo

Reino Unido: Aspire-igen group ; Ltd.

REUNIONES TRANSNACIONALES

- ✚ **En Paris, Francia, del 30 al 31 octubre de 2018**
- ✚ Reunión de lanzamiento
- ✚ Presentación de las organizaciones asociadas y de los participantes en la reunión
- ✚ Recordatorio de las intenciones, objetivos, acciones y resultados del proyecto. Situación y desafíos para cada país. Puesta en común de recursos y trabajo para ser explotados.
- ✚ Presentación de los aspectos administrativos, financieros, presupuestarios y de gestión jurídica del proyecto.
- ✚ Ajuste de los criterios y del calendario del proyecto sobre la base del expediente de solicitud de la convocatoria de proyectos
- ✚ Elección de una metodología e instrumentos para la colaboración y la supervisión del proyecto

Resultados intelectuales –

Etapas del proyecto

D1: Desarrollo de la plataforma de difusión e intercambio para profesionales

D2: Creación de la base de datos de juegos y recursos de formación

D3 : Desarrollo del sitio web para la difusión de juegos para estudiantes y jóvenes

D4: Guía metodológica para grupos de usuarios

D5: Recopilación de una colección de buenas prácticas para destinatarios profesionales

D6: Producción del folleto blanco de recomendaciones para el diseño de juegos serios innovadores accesibles a los estudiantes de formación profesional



- ✚ **En Florencia, Italia, del 6 al 7 de mayo 2019**
- ✚ 2nda Reunión del Proyecto Transnacional
- ✚ Acta de la reunión transnacional Nº 1, celebrada los días 30 y 31 de octubre de 2018, e informe de la videoconferencia del 5 de abril de 2019 para su validación por todos.
- ✚ Mesa redonda sobre lo que se ha hecho en el proyecto
- ✚ Validación del logo
- ✚ Definición del marco conceptual
- ✚ Reajuste del diagrama de actividad (Gantt)



JUEGOS SERIOS SELECCIONADOS

Juego serio nº1 (Francia)

- Nombre: *L'avenir s' imagine !*
- Link: <https://www.lavenirsimagine.com/>

Juego serio nº2 (Italia)

- Nombre: *GEM Guidance and Entrepreneurship – Mind-Sets through Games*
- Link: <http://www.gemgame.eu>

Juego serio nº3 (España)

- Nombre: *Playhost*
- Link: <https://www.fase.net/playhost/>

Juego serio nº4 (Portugal)

- Nombre: *Future Time Traveller*
- Link: <http://future-time-traveller.eu/pt/future-time-traveller-3/>

Juego serio nº5 (Reino Unido)

- Nom : *Stregths Tool*
- Lien : <https://www.myworldofwork.co.uk/what-are-my-strengths-0>

Estos juegos se implementarán y probarán pronto en cada país con un grupo de estudiantes seleccionados de cada institución educativa o de formación de la asociación. Los experimentos seguirán un proceso científicamente reconocido utilizando métodos de evaluación cualitativos y cuantitativos. Cada uno de los participantes de nuestros grupos destinatarios rellenará tres cuestionarios de evaluación para medir los progresos de los participantes en lo que respecta a sus problemas de orientación profesional y capacitación.

Le invitamos a visitar nuestra página web:

<http://www.games2guide.eu/>

La Newsletter ha sido elaborada por AEVA con la colaboración de los socios