



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE UNIVERSIDADES

sepie  
SEPIE ESPAÑOL PARA LA  
INTERNACIONALIZACIÓN DE LA EDUCACIÓN



Erasmus+

## JUEGOS MULTIMEDIA PARA LA INCLUSIÓN

- **IES Sant Vicent Ferrer**  
(Algemesi, Valencia, España).
- **Zespol Szkol w Cewicach** (Polonia).
- **Alparslan Ortaokulu** (Turquía).
- **Istituto Comprensivo Sacchetti** (Italia).
- **Agrupamento de Escolas de Vilela**  
(Portugal).

*Este proyecto se caracteriza por:*

*Permitir al alumnado participante adquirir y descubrir nuevas competencias y habilidades a través de nuevas metodologías que favorecerán el desarrollo de su potencial.*



Inicio: 01/09/2014



Fin: 31/08/2016



92.035 €

Los videojuegos ofrecen una gran variedad de formas para impartir conocimientos a través de actividades creativas, interactivas y atractivas. El uso de juegos en el aula ayuda a la adquisición de nuevos conceptos y habilidades esenciales en la vida cotidiana como lo son el trabajo en equipo, el aprendizaje colaborativo y el pensamiento crítico.

Los objetivos que actuaron como cimientos para la construcción del proyecto nacieron de la necesidad de mejorar la participación del alumnado en riesgo de exclusión social, de la motivación por establecer puentes entre las metodologías de enseñanza y comunicación, del interés por promover las herramientas y competencias necesarias para el uso de materiales educativos y de formación innovadores, así como del afán por conocer los beneficios educativos de los videojuegos y de las distintas aplicaciones multimedia en el terreno educativo.

Ayudados en estas premisas, desarrollaron una guía en la que se explica cómo usar y adaptar los videojuegos y materiales a los contenidos educativos y así poderlos aprovechar en el aula. En la guía se encuentra además información sobre la aplicación de soluciones multimedia y videojuegos en educación.

A lo largo del proyecto, las instituciones de los cinco países participantes trabajaron cooperativamente en la creación de una base de datos con la evaluación de más de 70 juegos y su correspondiente identificación del potencial educativo, creando también un listado con 40 materiales multimedia susceptibles de incorporar en la actividad docente. Estos materiales y videojuegos se clasificaron por materias, incorporando toda la información en una base de datos interactiva.

El proyecto brindó la oportunidad a otros docentes de aprender cómo usar estos materiales en el aula gracias a formación al profesorado, ayudándoles a utilizar y adaptar los materiales a sus contenidos educativos. Además, facilitaron el acceso libre a sus materiales publicándolos en su página web, donde podemos también encontrar un informe elaborado por cada país destacando los puntos fuertes y débiles del uso de estos materiales y videojuegos en clase.

El proyecto mejoró la participación de alumnos en riesgo de exclusión social mediante el desarrollo de contenidos educativos con enfoques basados en el lenguaje universal de los videojuegos y las aplicaciones multimedia, que en la actualidad son un gran atractivo para el alumnado. Se consiguió que los alumnos fueran más flexibles, tolerantes, exigentes consigo mismos y capaces de promover la innovación, la creatividad, el pensamiento crítico y la autonomía en todos los niveles educativos.

Cabe mencionar la participación de los países asociados en actividades de difusión con la colaboración de diferentes medios de comunicación como el canal de televisión local de Algemesi, la revista del centro, las visitas a otros centro con el fin de promover los resultados del proyecto, o la participación en jornadas de formación del CEFIRE y de la Consejería de Educación de la Comunidad Valenciana.



**MULTIMEDIA GAMES**  
for Inclusion

Italy/Poland/Portugal/Spain/Turkey



**KA201**  
**5 PAÍSES**  
**5 ORGANIZACIONES**  
**PARTICIPANTES**



**ESPAÑA**  
**POLONIA**  
**TURQUÍA**  
**ITALIA**  
**PORTUGAL**



<https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details/#project/2014-1-ES01-KA201-003392>

[www.sepie.es](http://www.sepie.es) | [www.erasmusplus.gob.es](http://www.erasmusplus.gob.es)

@sepiegob

ErasmusPlusSEPIE

@sepie\_gob

SEPIE