

# CITA

Centro de Innovación y  
Tecnologías para el Aprendizaje

POSGRADO



Universidad  
Casa Grande

**X JORNADAS PEDAGÓGICAS  
EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**APRENDIZAJE DIGITAL E INCLUSIÓN**

**28, 29 Y 30 - NOV - 2019**

**GUAYAQUIL | AUDITORIO UCG**

# Administración de competencias e inclusión mediante la creación de recursos digitales



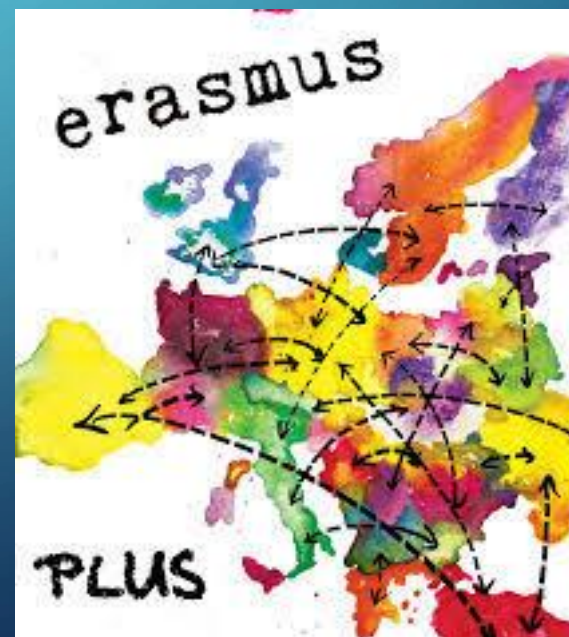
Cofinanciado por el  
programa Erasmus+  
de la Unión Europea

**José Jesús Delgado Peña**  
**Jdelgado@uma.es**

30 de noviembre de 2019



**UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA**



## ASOCIACIONES ESTRATÉGICAS DE ERASMUS+ PERMITEN (SEPIE, 2019):

- Desarrollo de **prácticas educativas innovadoras**.
- Reconocimiento y validación de **competencias**.
- Formación de docentes para **la equidad, la diversidad y la inclusión**.
- Integración de **refugiados e inmigrantes recién llegados**.
- Iniciativas transnacionales para la **ciudadanía activa y el emprendimiento**.



**Erasmus+**  
Enriching lives, opening minds.



## COMPETENCIAS

- Digitales
- Sociales (Comunicación, interacción, emprendimiento, etc.)
- Sensibilización patrimonial
- Lingüísticas (idioma extranjero)
- Geoespaciales, etc.



## RECURSOS DIGITALES

- Realidad virtual / aumentada
- Video juegos
- Museos virtuales
- Plataformas contenidos online (MOOC, Moodle, píldoras aprendizaje), etc.



# e-Civeles: Digital Competences & Intercultural Values in e-Learning Environments

- Referencia: 2017-1-ES01-KA204-038404
- Duración: 1 Octubre 2017 - 30 Septiembre 2019 (2 años)
- Presupuesto: 206.379 Euros
- Países del consorcio: UMA (España, Coord.); Portugal; Italia; Hungría; Alemania; Eslovenia

e-Civeles



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



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.



### 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.



ANTEQUERA, ES



EVORA, PT

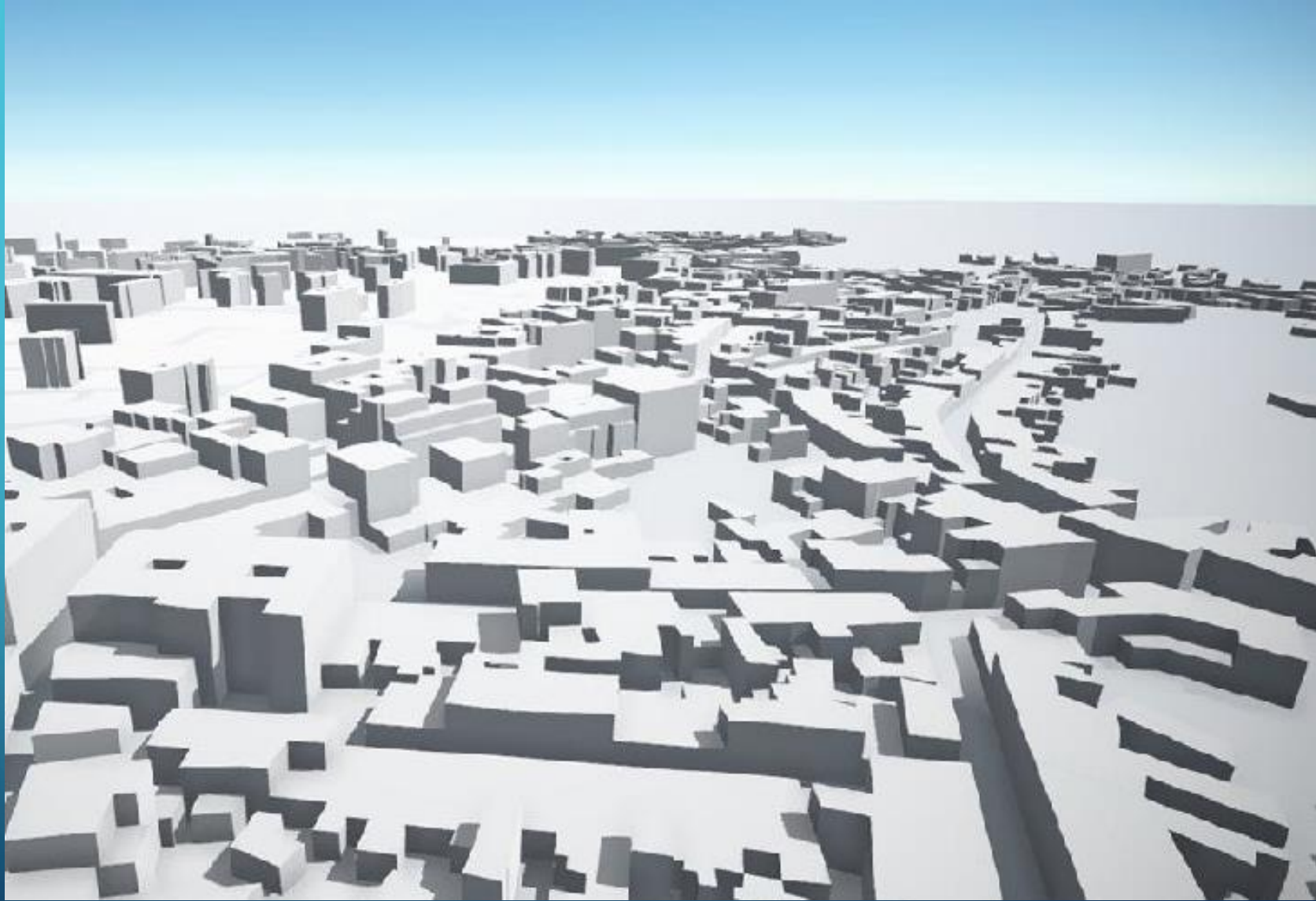


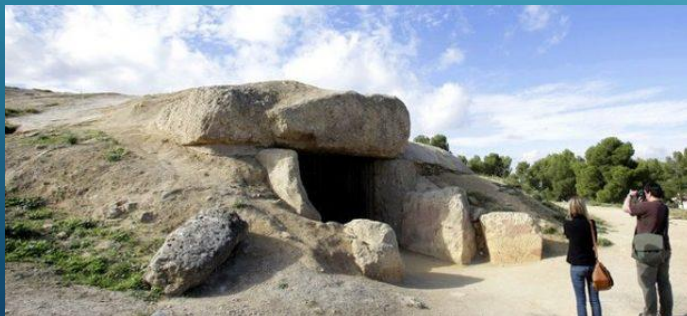
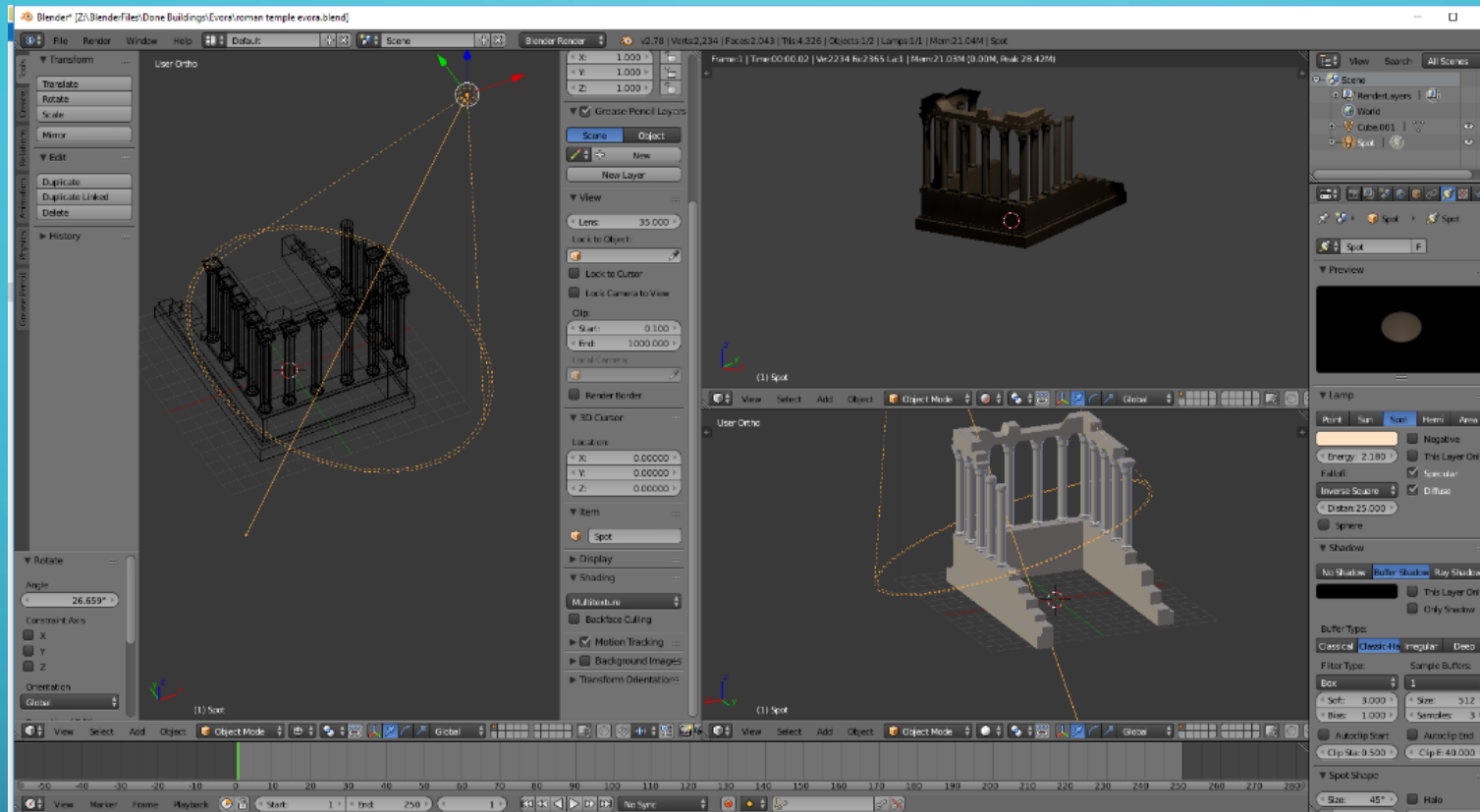
UDINE, IT



VELENJE, SL

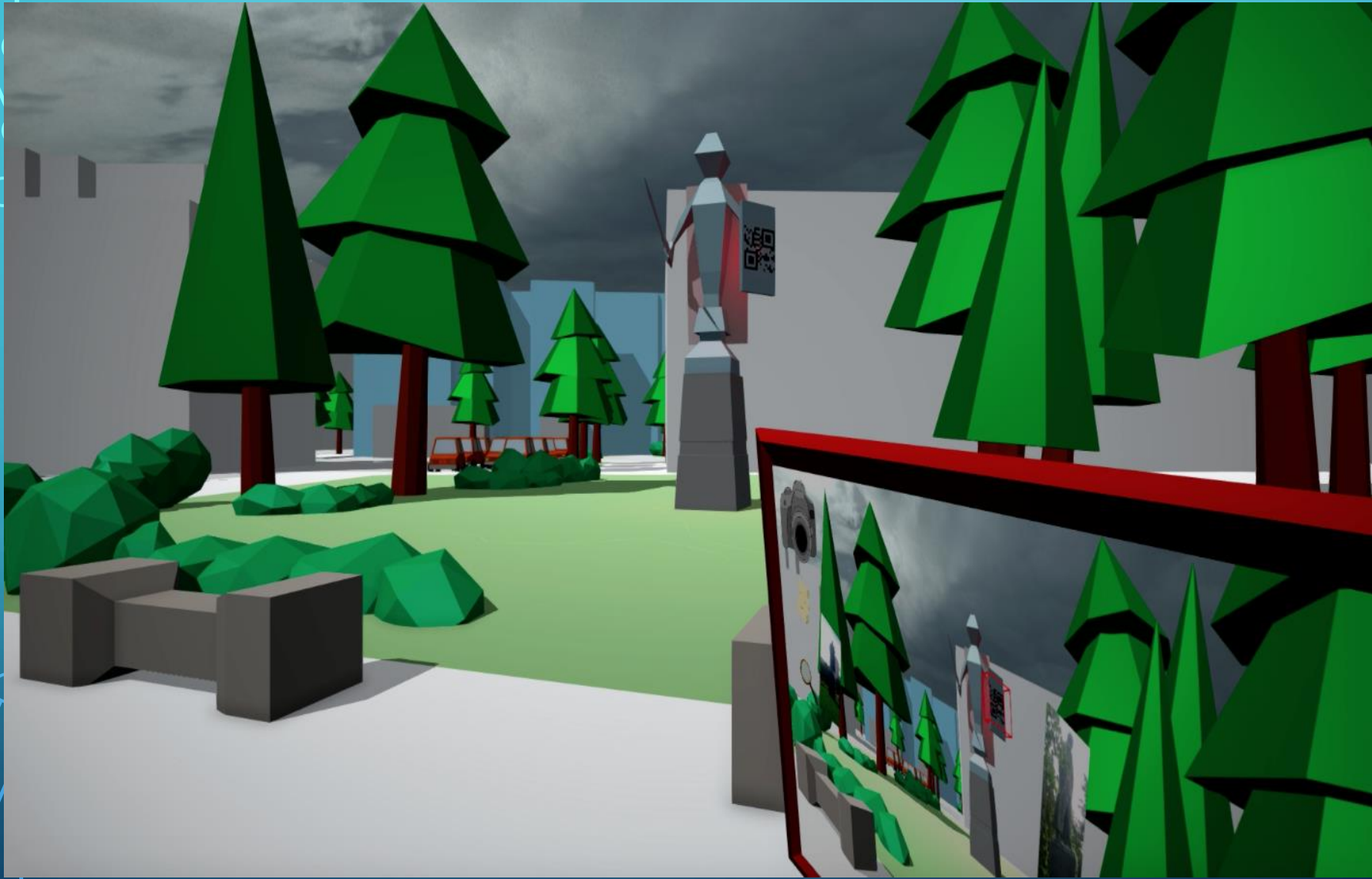






LOW POLY





# WWW.E-CIVELES.EU



**Digital Competences and Intercultural Values in e-Learning Environments**



[HOME](#) [ABOUT THE PROJECT](#) [MAIN ACTIVITIES](#) [MEETINGS](#) [RESULTS](#) [NEWS](#) [DISSEMINATION](#) [CONTACT](#)



### HOME

In the e-Civeles project, universities, research centres and adult education organizations join efforts, betting for equitable social models in which citizens may participate actively in the framework of strategies that may strengthen intergenerational communication and cultural awareness among people from diverse cultural backgrounds.

Nowadays, in the European Union, we strive to achieve respect and mutual understanding among different cultures in education and even beyond. In this sense, the e-Civeles project focuses on competence in awareness and cultural expressions, as well as on social and civic competences; moreover, it will enhance skills to learn to learn, it will train in communication and practical skills in the digital environments and it will also improve knowledge and raise awareness of the cultural heritage in Europe.





**OUR HERITAGE: WHERE THE PAST MEETS THE FUTURE**



e-Civeles Project Management. Digital Competences and Intercultural Values in e-Learning Environments.  
Project number: 2017-1-ES01-KA204-038404

# D-CULT: Digital Cultural Literacy as a Means for integrating New European Citizens

- Referencia: 2017-1-IT02-KA204-036678
- Duración: 1 Noviembre 2017 - 31 Octubre 2020 (3 años)
- Presupuesto: 357.975 Euros
- Países del consorcio: CE.S.MED (Italia, Coord.); España; Austria; Alemania; Eslovenia



ITALIA  
[www.cesmed.it](http://www.cesmed.it)  
[info@cesmed.it](mailto:info@cesmed.it)



ESLOVENIA  
[www.eu-integra.eu](http://www.eu-integra.eu)  
[office@eu-integra.eu](mailto:office@eu-integra.eu)



AUSTRIA  
Verein fuer interdisziplinäre  
Bildung und Beratung  
[www.e-c-c.at](http://www.e-c-c.at)  
[office@e-c-c.at](mailto:office@e-c-c.at)



Kultur und Arbeit

ALEMANIA  
[www.kultur-und-arbeit.de](http://www.kultur-und-arbeit.de)  
[info@kultur-und-arbeit.de](mailto:info@kultur-und-arbeit.de)



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

ESPAÑA  
[www.uma.es](http://www.uma.es)  
[otri@uma.es](mailto:otri@uma.es)

El proyecto **D-CULT** pretende proporcionar un valor añadido a las áreas extremadamente vulnerables en políticas de menor oportunidad -específicamente, a refugiados e inmigrantes-, llevando a una reducción gradual y a una situación sustancialmente mejorada de integración de inmigrantes y refugiados, que ganarán:

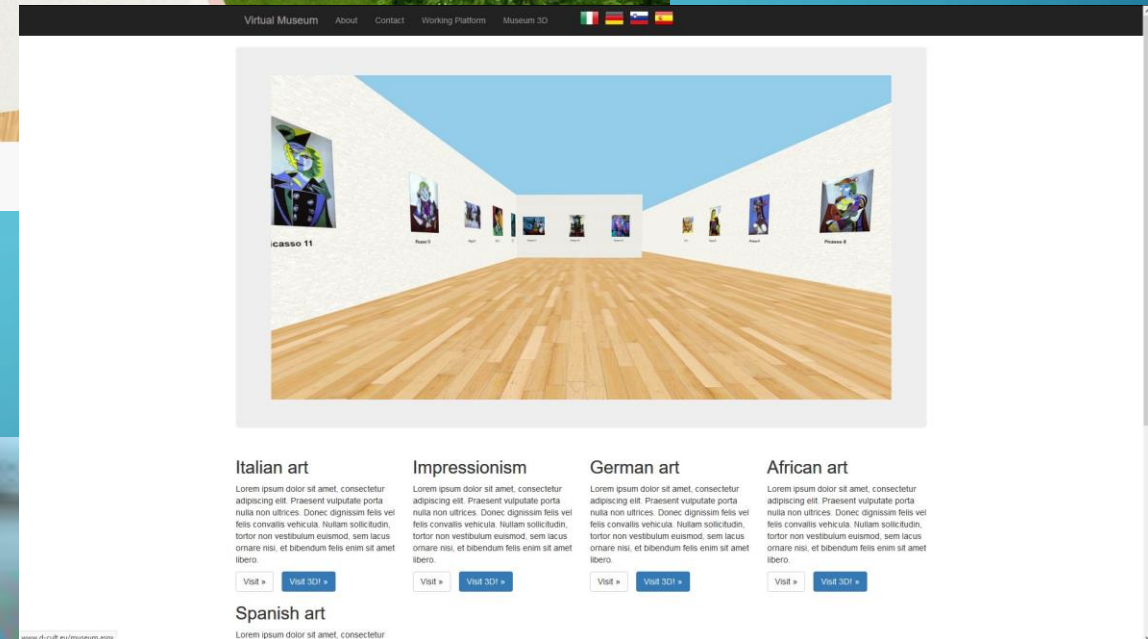
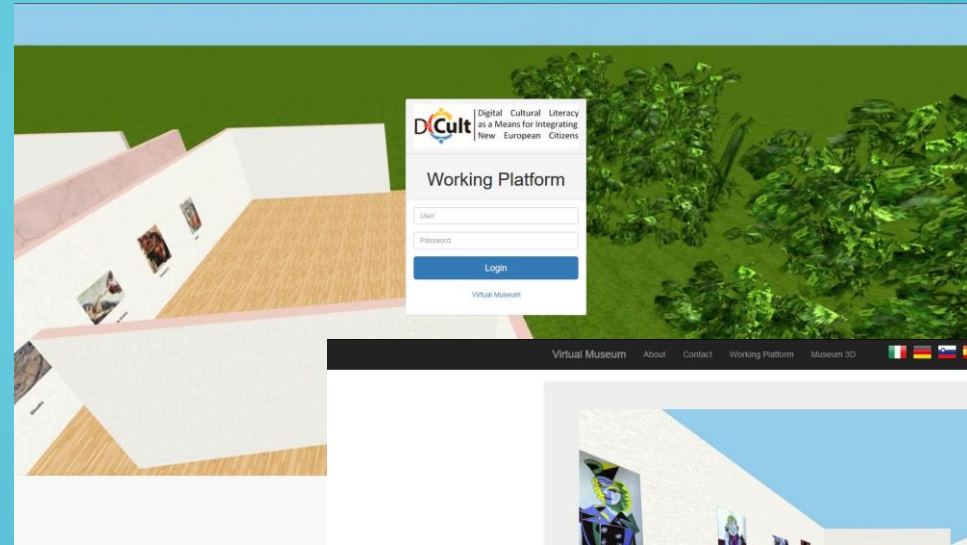
- una mejor comprensión (y aceptación) de la historia, cultura y tradiciones sociales y religiosas de su nueva patria;
- una mejor comprensión de la cultura de trabajo europea y de la igualdad de género;
- un aumento del nivel de alfabetización, cálculo y competencias IT;
- mejor capacidad de comunicación.



El proyecto **D-CULT**, a través de la **Plataforma Interactiva** y del **Museo Virtual**, promueve una nueva modalidad de aprendizaje activo para inmigrantes, al permitirles el desarrollo de competencias específicas y transversales. La filosofía de base para la realización de los recursos educativos es la lucha contra las desigualdades culturales. En particular, el Museo Virtual desempeña una función de transformación, creando un ambiente de aprendizaje animado, que ayuda a las personas a construir su propia identidad múltiple. El Museo Virtual amplía el concepto de productividad, englobando la denominada creatividad cultural. En una palabra, acerca la diversidad estableciendo un diálogo transnacional, a través de una experiencia de aprendizaje única.

# Recursos educativos:

- 1 Módulos de Alfabetización Cultural**  
Un instrumento educativo para adultos.
- 2 Curriculum de Alfabetización Cultural**  
Implantación de la enseñanza del patrimonio cultural en los programas de los cursos para adultos.
- 3 Plataforma virtual de Alfabetización Cultural**  
Plataforma interactiva y multifuncional para acceder a los componentes del proyecto e interactuar con instrumentos de colaboración e intercambio, aprendizaje y networking online/aplicaciones móviles.
- 4 Museo Virtual de Alfabetización Cultural**  
Plataforma virtual accesible a los ciudadanos europeos para la integración cultural.
- 5 Manual de Alfabetización Cultural (en papel y digital).** Resumen de los análisis, resultados y un marco para la continuación de la actividad de desarrollo.



# WWW.D-CULT.EU



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



Digital Cultural Literacy  
as a Means for Integrating  
New European Citizens



HOME

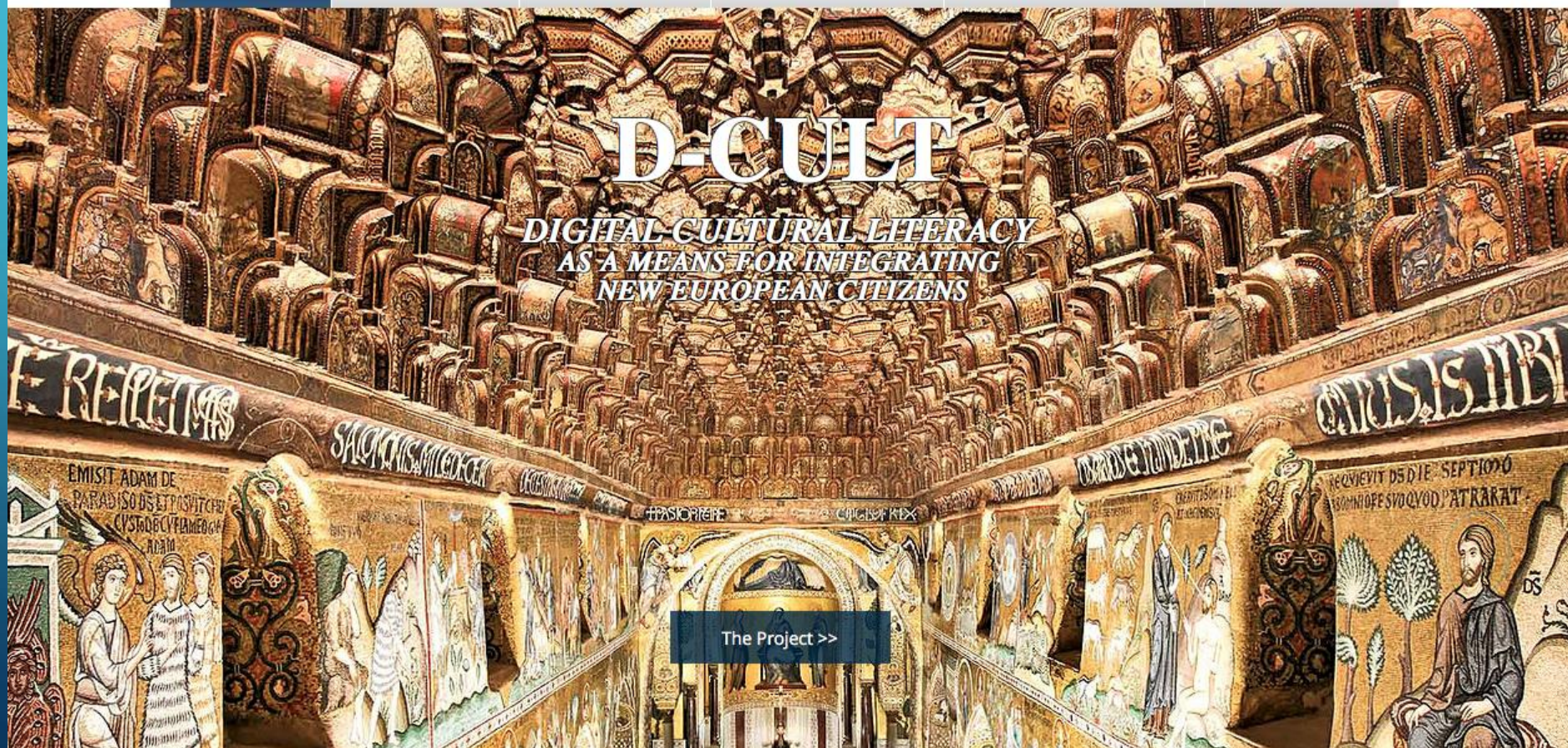
PROJECT

OUTPUTS

PARTNERSHIP

NEWS & EVENTS

CONTACT



## D-CULT

DIGITAL CULTURAL LITERACY  
AS A MEANS FOR INTEGRATING  
NEW EUROPEAN CITIZENS

The Project >>





# SSE: Senior Social Entrepreneurship

- Referencia: 2019-1-ES01-KA204-064101
- Duración: 1 Octubre 2019 - 30 Septiembre 2021 (2 años)
- Presupuesto: 161.870 Euros
- Países del consorcio: UMA (España, Coord.); Portugal; Finlandia; Austria; Eslovaquia; Eslovenia; Grecia



# PRIORIDADES PRESENTES EN SOLICITUDES SELECCIONADAS (SEPIE, 2019).

## TODAS ELLAS PRESENTES EN E-Civeles y D-Cult:



**INCLUSIÓN SOCIAL:** Orientado a poblaciones en riesgo de exclusión social y potencialmente sufridoras de la brecha digital como los migrantes o los mayores.

**OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE:** Mejorado desde una perspectiva de innovación, donde la metodología de la gamificación, hace el aprendizaje más atractivo y aumenta el interés.

**COMPETENCIAS DOCENTES:** Especialmente orientado a los formadores mediante la creación de materiales específicos como son un manual o un currículum.

**ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS BÁSICAS:** principalmente competencias de orientación geoespacial, competencias digitales, competencias de sensibilización patrimonial, así como competencias cognitivas (mayores) y lingüísticas (migrantes). Creatividad y emprendimiento.

**INNOVACIÓN A TRAVÉS DE LAS TIC:** a través de una plataforma digital donde destacan la base de datos de videojuegos y el videojuego e-Civeles, o el museo virtual de D-Cult.

**VALOR EDUCATIVO DEL PATRIMONIO CULTURAL EUROPEO:** a través de los principales hitos patrimoniales de 4 ciudades europeas, que ofrecen una visión de la historia europea en su conjunto:

- Évora (Portugal). El Imperialismo Romano.
- Antequera (España). Crisol de culturas y religiones en la Edad Media.
- Udine (Italia). El esplendor de las Ciencias y las Artes en el Renacimiento.
- Velenje (Eslovenia). El desarrollo industrial y los regímenes socialistas del Siglo XX.

# ¡MUCHAS GRACIAS!

