

# CO-GAME COLLABORATIVE CULTURAL HERITAGE VIDEO GAME CREATION

- **Asociación para la creación de estudios y proyectos sociales.**

Barcelona (España).

- **Laterna Magica Nonprofit Korfalótl Felelossegu Tarsasag.**

Budapest (Hungría).

- **Berufsforderungsinstitut oberösterreich.**

Oberösterreich (Austria).

- **Mundaneum.**

Mons (Bélgica).

- **Centro Informazione e Educazione allo Sviluppo-CIES onlus.**

Roma (Italia).

**Este proyecto se caracteriza por:**

Enseñar y aprender aspectos históricos por medio de la creación de videojuegos.



Inicio: 01-12-2015



Fin: 30-11-2017



154.539 €

En la actualidad los videojuegos han empezado a usarse en el aula con objetivos didácticos para hacer del aprendizaje un proceso más divertido y entretenido.

Es más, el uso de videojuegos ayuda no sólo al alumnado, sino también al profesorado en la organización de los contenidos, las tareas y los objetivos propuestos.

En esta línea, *Co-Game* ha propuesto partir de un contexto histórico cercano a los alumnos para que, de una manera significativa, aprendan sobre aspectos como la implicación social, cultural, política, económica, cívica y tecnológica, y todo ello sin olvidar que el conocimiento de aspectos históricos es el paso previo para la creación de videojuegos.

Desde *Co-Game* se propusieron una serie de objetivos como fueron, entre otros, potenciar el uso de videojuegos en sistemas educativos, crear herramientas adaptables y prácticas para generar cursos de capacitación educativa en videojuegos y conectar las instituciones de FP con la industria de los videojuegos con el fin de crear oportunidades laborales.

Los socios del proyecto desarrollaron un currículo en el que incluyeron elementos culturales de su región como fueron, entre otros, los castillos de Austria, las calles de Budapest, la Antigua Roma, los científicos pioneros de Bélgica y aspectos históricos de Barcelona.



**COGAME**  
LEARNING\_HISTORY\_THROUGH\_VIDEO\_GAMES



**“TRAS DESARROLLAR UN SOFTWARE ESPECÍFICO PARA EL PROYECTO, SE INCLUYERON DENTRO DEL VIDEOJUEGO DIFERENTES PUZZLES, HISTORIAS CON IMÁGENES Y DOCUMENTOS”**

El proyecto *Co-Game* ha tenido impacto a nivel local, nacional e internacional, incrementado la participación de las mujeres, fortaleciendo la empleabilidad, desarrollando contactos laborales, abriendo nuevos caminos de empleabilidad y creando lazos de trabajo entre beneficiarios del sector FP y la industria de los videojuegos.



KA202  
5 PARTICIPANTES  
5 PAÍSES



ESPAÑA  
HUNGRÍA  
AUSTRIA  
BÉLGICA  
ITALIA



• [ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details/#project/2015-1-ES01-KA202-016010](http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details/#project/2015-1-ES01-KA202-016010)  
• [cogame.eu](http://cogame.eu)