

TAECon

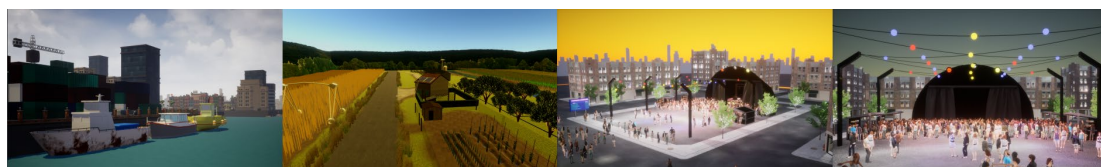
El videojuego educativo para despertar las vocaciones y el interés en las asignaturas STEM

La enseñanza de las STEM, - acrónimo inglés de “Science, Technology, Engineering and Mathematics” -, requiere una mayor transversalidad e integración, tanto por el personal como por el alumnado. Actualmente, el mayor enfoque es el que combina todos los contenidos STEM en un único sistema que intenta reproducir situaciones del mundo real.

DESCRIPCIÓN DE LA TECNOLOGÍA

TAECon es una plataforma web que integra: un juego educativo dirigido principalmente a estudiantes de secundaria y diferentes editores de creación de contenido que permiten personalizar y crear diferentes misiones. El juego está ambientado en una historia en la que se tienen que resolver diversos retos tecnológicos de forma gamificada, con herramientas, como estrategia para:

- Despertar vocaciones científico-tecnológicas del alumnado.
- Aumentar el interés del profesorado hacia la difusión de las STEM.
- Visibilizar los avances tecnológicos y científicos propuestos por mujeres.
- Visibilizar las necesidades del tejido empresarial.
- Difundir las STEM a la población en general.

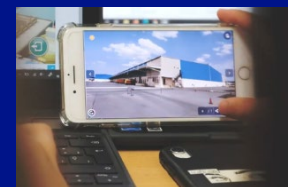


APLICACIÓN Y MERCADO OBJETIVO

La plataforma web es una herramienta de gamificación que permite mejorar la enseñanza y el aprendizaje de las STEM de forma interactiva y creativa, aplicable al sector de la enseñanza, al de la promoción de la vocación científico-técnica y al del despliegue digital.

VENTAJAS COMPETITIVAS

- Mejora el conocimiento y las habilidades docentes del profesorado
- Complementa las tareas docentes mediante funcionalidades avanzadas como creación de casos reales y contenidos nuevos
- Simulación virtual de situaciones reales mediante juegos serios que mejoran el aprendizaje del alumnado.
- Innovadora metodología de trabajo que integra: editores de contenido, técnicas de corrección automáticas, repositorios de elementos gráficos que permiten a personas no expertas en el ámbito poder crear estas diferentes situaciones y presentarlas de forma más atractiva.
- Acerca y facilita el uso de las nuevas tecnologías a no expertos



TIME-TO-MARKET

TRL 9

OFERTA DE
NEGOCIO

Contrato de Licencia
Contrato de servicios
I+D+i

GRUPO DE
INVESTIGACIÓN

GILAB

CONTACTO

Unidad de
Valorización
Oficina de
Investigación y
Transferencia
Tecnológica
(OITT) – UdG
valoritzacio@udg.edu
+34 972 41 89 65