

En este número

- > Presentando PROACTIVE
- > Actividades del proyecto
- > Destacado: El aprendizaje basado en juegos (Game-based Learning)

Este boletín es una comunicación trimestral, disponible en formato impreso y digital que resume información importante sobre los progresos realizados en el proyecto PROACTIVE.

www.proactive-project.eu

PRESENTANDO A PROACTIVE

Un proyecto europeo (Programa de Aprendizaje Permanente)

PROACTIVE es un proyecto europeo que comenzó en enero de 2010. Su objetivo es fomentar la creatividad en educadores y formadores y apoyar la flexibilización de los procesos educativos en todos los niveles de enseñanza. Se implementarán veinte experiencias piloto en cuatro países diferentes (España, Italia, Reino Unido y Rumania), en las que se crearán contextos de aprendizaje basados en juegos digitales. Los educadores podrán generar métodos creativos de enseñanza mediante el diseño de sus propios juegos educativos, utilizando sencillos editores desarrollados para tal propósito (EUTOPIA y <e-Adventure>).

Desarrollo de prácticas educativas creativas e innovadoras basadas en juegos digitales

Muchos educadores enseñan bajo la presión de cumplir con un currículo cada vez más exigente, adoptando paradigmas de enseñanza que limitan su potencial creativo. Una forma de mejorar su práctica consiste en utilizar distintas metáforas de aprendizaje adaptadas a los contenidos, el contexto y el perfil del alumnado: Imitación, Participación, Adquisición, Ejercitación, y Descubrimiento.

PROACTIVE piensa que el aprendizaje basado en juegos (Game-Based Learning) puede ser una herramienta para promover la creatividad y los procesos de aprendizaje utilizando las anteriores metáforas.

<e-Adventure>

Es un programa que permite crear juegos de aventura 2D, tipo "point-and-click", para aplicaciones educativas. Es un software libre que contiene plantillas y bibliotecas de objetos visuales que se utilizan para crear escenarios educativos lúdicos.



La herramienta está desarrollada por <e-UCM>, un grupo de investigación que forma parte de la Universidad Complutense de Madrid (UCM).

Una versión adaptada de <e-Adventure> será producida especialmente para PROACTIVE con el objetivo de facilitar la integración de las metáforas de aprendizaje.

Para saber más:
www.proactive-project.eu

EUTOPIA

Es una herramienta para crear escenarios de aprendizaje en mundos virtuales 3D. Consiste en diversos módulos y bibliotecas (objetos virtuales y acciones) que permiten definir los personajes y los objetivos del juego fácilmente.



Los jugadores, guionistas, tutores y profesores de PROACTIVE pueden utilizar el programa y producir escenarios de aprendizaje, ejercicios, cuestionarios, etc. adaptados a diferentes contenidos y niveles educativos.

EUTOPIA está desarrollado por la Universidad de Nápoles - Laboratorio de Cognición Natural e Artificial.

Para saber más:
www.proactive-project.eu

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Talleres de información

En el marco del proyecto PROACTIVE, el consorcio ha llevado a cabo 15 seminarios en cuatro países diferentes. Los objetivos fueron los siguientes: a) introducir el proyecto a los educadores interesados, b) presentar el marco conceptual del proyecto a los participantes, explicando: las metáforas de aprendizaje, la creatividad en contextos educativos, el aprendizaje basado en juegos, y los editores del juego, c) identificar los intereses y necesidades de los educadores, en relación a los escenarios de aprendizaje basados en juegos digitales.

España

Dos seminarios fueron organizados por la **Universitat de Barcelona**, en mayo de 2010. El tema - "Creatividad y videojuegos en el aula" - no sólo atrajo a maestros, sino también a varios investigadores y profesionales del área. En total, 14 personas participaron en los dos seminarios.



Por otra parte, la **Universidad Complutense de Madrid (UCM)** organizó tres seminarios entre los meses de mayo y junio de 2010, centrándose en el campo de enseñanza superior (Erasmus). Dos de ellos en la Universidad de Cádiz (UCA), donde participaron 17 profesores de esta misma Universidad. Además, el tercer seminario reunió a 22 estudiantes de Ciencias informáticas de la UCM.

Los seminarios constituyeron el primer paso hacia el co-diseño y la implementación de escenarios de aprendizaje basados en juegos. También, han sido una buena oportunidad para empezar a generar una red de profesionales interesados en prácticas creativas de enseñanza. Los seminarios además, han permitido reunir sugerencias para adaptar los dos editores de juego a los contextos de los educadores.



Italia

Dos seminarios fueron organizados por la **Universidad de Roma**, en mayo / junio de 2010, con maestros de secundaria. Siete profesores respondieron a la invitación y participarán posiblemente en las próximas fases del proyecto.

Por otra parte, la **Universidad de Nápoles** organizó dos seminarios en junio de 2010, en los que participaron 14 profesores universitarios. Estos profesores mostraron mucho interés en el enfoque pedagógico de PROACTIVE y en los editores de juego.

Reino Unido

El equipo CAST organizó cuatro seminarios en Bangor, en mayo / junio de 2010. Los participantes fueron profesores, formadores y asesores en formación de la región de Gales (Bangor). Fueron introducidos a las técnicas de diseño centrado en usuarios, y expresaron su interés en participar en el proyecto.

Rumania

Se organizaron tres seminarios en la **Universidad de Bucarest**, en mayo de 2010, con 16 participantes de universidades rumanas. Todos tenían una gran experiencia en la enseñanza universitaria y pre-universitaria.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO

Meetings

Barcelona, 28-29 de enero

El primer meeting de PROACTIVE tuvo lugar en la Universidad de Barcelona. Las seis organizaciones del consorcio estaban presentes.



La reunión ha permitido establecer un plan de trabajo detallado, así como todas las actividades que se conducirán en el contexto del proyecto. Por otra parte, se aclararon cuestiones de tipo administrativo. Este primer meeting fue un comienzo prometedor para el proyecto.

Bucarest, 5-7 de Julio

La segunda reunión tuvo lugar en la Universidad de Bucarest. El primer día fue dedicado a los editores de juego (EUTOPIA y <e-Adventure>) y al desarrollo de escenarios educativos basados en juegos.



Durante el segundo y el tercer día se organizaron las tareas según los diferentes paquetes de trabajo.

Todos los miembros del consorcio han participado y contribuido al éxito del evento.

Próximos pasos

> Adaptación de los editores

En respuesta a los seminarios realizados en cada país, los dos editores de juego serán adaptados a las necesidades de los usuarios.

> Próximo meeting

El próximo meeting tendrá lugar en Madrid del 10 al 12 de Noviembre. El consorcio planificará los próximos pasos del proyecto, en particular los talleres de formación que se proporcionarán en principio de 2011.



> Talleres de formación y de co-diseño en 4 países

Los educadores interesados participarán en talleres de 2 días: junto con el equipo de investigación, aprenderán acerca de los enfoques pedagógicos y técnicos de PROACTIVE, incluido las 5 metáforas de aprendizaje. A través de un proceso de co-diseño, se promoverá la reflexión sobre las formas de introducir la creatividad y la flexibilidad en sus prácticas docentes para luego desarrollar sus primeros juegos de aprendizaje con los editores.

Más...

PROACTIVE será presentado a ECTEL 2010 – Quinta Conferencia Europea sobre el Aprendizaje Asistido por Medios Tecnológicos - "De la innovación al aprendizaje y a la práctica", 28/09 – 01/10, Barcelona <http://www.ectel2010.org/>

Mario Barajas presentará el siguiente tema: "From game-based learning to augmented reality learning: Pedagogical Underpinnings of two European Projects"

PROACTIVE será presentado a la conferencia SINAPSI "Video games and simulations as future learning environments" 08/10, CNR, Roma

Durante una mesa redonda, expertos del mundo empresarial expondrán su opinión sobre la utilización de las TIC en el entorno de Recursos Humanos.

Nuevos proyectos, como PROACTIVE, se presentarán con el fin de establecer las tendencias futuras en el aprendizaje y la educación.

<http://www.nac.unina.it/sinapsi/content/view/30/>

EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

El aprendizaje basado en juegos (Game-Based-Learning) se refiere al uso del ordenador y de **video juegos** de cualquier tipo, como herramientas que **apoyan de manera significativa el proceso de aprendizaje**. Las investigaciones en este campo analizan las características de los juegos, así como su relación con el aprendizaje, para proponer estrategias y paradigmas aplicables a los procesos de enseñanza.



Existe una estrecha relación entre el aprendizaje y los juegos digitales. En primer lugar, se ha demostrado que su uso puede mejorar la **motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje**. De hecho, los juegos pueden ofrecer experiencias retadoras que promuevan la satisfacción intrínseca de los jugadores. Por otra parte, generalmente, el reto aumenta a medida que el juego avanza. Por lo tanto, los jugadores necesitan mejorar sus habilidades y aprender nuevas estrategias hasta que el juego se termina. **En realidad, los jugadores se divierten mientras juegan un juego, porque tienen que aprenderlo.**

En general, los juegos ofrecen ciclos cortos de retroacción lo que permite a los jugadores explorar el entorno del juego libremente, probar su hipótesis y aprender por ensayo-error en un entorno libre de riesgos. Estas características están alineadas con los requisitos educativos, dado que la mayoría de los enfoques educativos exigen que el educador evalúe a los estudiantes.

Los juegos digitales ponen el jugador en un mundo que es libre para explorar, sin necesidad de la intervención de un instructor. Por eso, constituyen un medio ideal para promover procesos de aprendizaje auténticos y activos, convirtiendo al alumno en el líder de su propia experiencia de aprendizaje. En consecuencia, los juegos pueden ofrecer experiencias de aprendizaje significativas y simular escenarios altamente interactivos que los profesionales encuentran en entornos reales.

Aprende más sobre el aprendizaje basado en juegos en nuestra página web.
▶▶ Visite www.proactive-project.eu

CONOZCA A NUESTRO EQUIPO

Dr. Mario Barajas Frutos

El Profesor Mario Barajas es el investigador principal del equipo coordinador de PROACTIVE. Es Doctor en Educación y profesor en el Departamento de Didáctica de la Universidad de Barcelona. Es co-director del curso de postgrado 'Conocimiento, Ciencia y Ciudadanía en la Sociedad de la Información', y profesor del programa de doctorado "La diversidad de un cambio en la educación".



Mario Barajas Frutos
mbarajas@ub.edu

Alessandra Talamo
alessandra.talamo@uniroma1.it



Karen Padmore
karen.padmore@techniumcast.com

Orazio Miglino
orazio.miglino@unina.it



Baltasar Fernandez Manjon
balta@fdi.ucm.es

Bogdan Logofatu
logofatu@credis.ro



Contacto

Universitat de Barcelona - DOE
Facultat de Pedagogia
Passeig Vall Hebrón, 171
08035 Barcelona - España
Tel. (0034) 934037223