

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 un instrumento que promueva la creatividad y los procesos de aprendizaje utilizando las anteriores metáforas.

Muchos profesores enseñan como ellos aprendieron con sus maestros.

En la escuela, la Universidad, el aprendizaje permanente, donde las tecnologías comienzan a ser omnipresentes, ¿podemos aprender con los mismos métodos?

Con PROACTIVE crearemos contextos de aprendizaje en los cuales los educadores podrán desarrollar métodos creativos de enseñanza y aprendizaje mediante el diseño de sus propios juegos digitales educativos, utilizando sencillos editores de juegos desarrollados para tal propósito. Se implementarán veinte experiencias piloto en cinco países diferentes.

- Estimular la creatividad de los educadores y formadores en todos los niveles de enseñanza
- Introducir experiencias de aprendizaje innovadoras basadas en juegos digitales
- Desarrollar un marco conceptual para integrar diferentes metáforas de aprendizaje en juegos educativos
- Implementar el proyecto en escuelas, universidades y centros de formación
- Validar pedagógicamente el enfoque propuesto
- Evaluar el impacto del proyecto en la creatividad de los educadores y en los resultados de los estudiantes
- Crear un repositorio de juegos educativos para promover una cultura de aprendizaje activo en Europa

PROACTIVE publicará recomendaciones sobre creatividad y aprendizaje basado en juegos.



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



Eutopia

es una herramienta para crear escenarios de aprendizaje en mundos virtuales 3D. Consiste en diversos módulos y bibliotecas (objetos virtuales y acciones). 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.



Universitat de Barcelona
Didàctica i Organització
Educativa
Barcelona, España



Sapienza Università di Roma
Psicologia dei Processi di
Sviluppo e Socializzazione
Roma, Italia



**Centre for Advanced Software
Technology Limited**
Bangor, Reino Unido



Università di Napoli Federico II
Natural and Artificial Cognition
Laboratory
Nápoles, Italia



**Universidad Complutense de
Madrid**
Ingeniería del Software e
Inteligencia Artificial
Madrid, España



University of Bucharest
Department for ODL
Bucarest, Rumania

Dr. Mario Barajas Frutos

Universitat de Barcelona - DOE
Facultat de Pedagogia
Passeig Vall Hebrón, 171
08035 Barcelona - España
Tel. 934037223
mbarajas@ub.edu



www.proactive-project.eu



**PROACTIVE ayuda a los
educadores a diseñar
y utilizar juegos
digitales educativos**



**Desarrollo de prácticas
educativas creativas
e innovadoras
basadas en juegos**



Esta publicación refleja la visión del autor.
La Comisión no se hace responsable del uso
que se da a los contenidos de este documento



Proyecto de investigación
co-financiado por la
Comisión Europea

