

ProActive es un Proyecto Europeo que promueve un **modelo de innovación pedagógica** en el que los profesores de distintos ámbitos se convierten en diseñadores de juegos.

A través de distintos talleres de diseño, profesores e instructores de **23 centros de enseñanza** (en España, Reino Unido, Italia y Rumanía) emplearon dos herramientas para diseñar un total de **60 escenarios de GBL** que luego han sido probados con estudiantes en **sesiones de juego**.

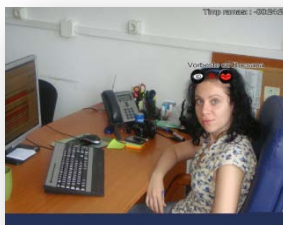


**Profesor:** "El proyecto favoreció la colaboración y las sinergias entre los profesores, y con ello la creación de proyectos educativos viables."

Los **profesores** actuaron como **facilitadores**.

El modelo afectó favorablemente a la **concentración**, **participación** y **autogestión** de los estudiantes.

**Estudiante:** "Nunca pensé que a mi edad podría jugar a juegos y aprender al mismo tiempo."



El modelo se centra en las **competencias transversales** necesarias para la Era de la Información, incluyendo la autogestión y **aprender haciendo**.

Principales resultados de ProActive:

- 1. **Marco Psico-pedagógico para fomentar la creatividad** que enlaza los conceptos de creatividad, GBL y las metáforas de aprendizaje;
- 2. **Nuevas versiones de <e-Adventure> y EUTOPIA**, con nuevos entornos virtuales, recursos gráficos y funcionalidad para la creación colaborativa de los juegos;
- 3. **Colección de plantillas y bibliotecas**, con recursos útiles para la creación de juegos;
- 4. **Guía para la Producción de escenarios GBL creativos**, un manual útil para todos los educadores interesados en diseñar y desarrollar sus propios escenarios de GBL;
- 5. **Recomendaciones para prácticas creativas de Aprendizaje Basado en Juegos**, con ejemplos prácticos, casos de estudio e historias de éxito para ayudar a los profesores en sus propios escenarios GBL;
- 6. **Informe de la evaluación del proyecto**, que presenta los procedimientos y contribuciones del proyecto;
- 7. **Conferencia GACET'1**, un evento académico exitoso con más de 100 participantes (científicos, ingenieros y educadores) celebrado en Roma el 17 y 18 de noviembre de 2011. Los artículos y resúmenes de las contribuciones se publicaron en las **actas de la conferencia**. (ISBN 978-88-8338-118-8).

Todos estos recursos están disponibles en la web de **ProActive**

[www.proactive-project.eu](http://www.proactive-project.eu)

## Repositorio online de escenarios de aprendizaje basado en juegos (GBL)

El proyecto ha desarrollado un repositorio con 60 escenarios de GBL con **juegos descargables gratuitos**. Los juegos han sido creados por profesores y educadores de los países participantes.



Los juegos versan sobre una **amplia variedad de materias** (incluyendo Física, Historia, escalada o procedimientos médicos) y se orientan a **distintos niveles educativos** (educación primaria / secundaria, universidades y formación profesional).

Acceda al repositorio online de juegos educativos:

[www.proactive-project.eu/repository/](http://www.proactive-project.eu/repository/)

La metodología y los resultados del proyecto han sido evaluados con varias herramientas, incluyendo a los profesores, los alumnos y expertos en GBL. Se han obtenido los siguientes resultados principales:

## > Creatividad y diseño de juegos

La **Motivación** es crítica para completar el proceso de diseño del juego. La **Colaboración** entre profesores y con alumnos enriqueció los procesos de generación y evaluación de ideas. **Las posibilidades de los editores de juegos** fueron mediadoras, dando forma a las dinámicas de los juegos y perfilando sus mecanismos, facilitando así la producción de ideas.

## > Las cinco metáforas de aprendizaje

**Adquisición**, **Imitación**, **Participación**, **Experimentación** y **Descubrimiento** parecen haber facilitado la reflexión de los profesores entorno a posibles nuevas formas de enseñanza y aprendizaje. Fueron consideradas como punto de partida para el diseño, pero también como criterio para evaluar los juegos. Los juegos combinan principalmente las metáforas de experimentación y adquisición.

## > Impacto del proyecto

La evaluación muestra que el mayor impacto de **ProActive** ha sido en el **conocimiento y creencias de los participantes**. Los profesores y los educadores han adquirido habilidades nuevas y sus opiniones respecto al diseño, desarrollo e implementación de GBL han cambiado, aprendiendo a usar los editores de juegos y colaborando con sus compañeros. their colleagues. Según un maestro de primaria, ProActive le ofreció *“una manera posible de usar videojuegos en el aula”*.

¡Visita la web de ProActive, encontrarás noticias, eventos, recursos, y resultados!

[www.proactive-project.eu](http://www.proactive-project.eu)

Acceso libre a juegos y escenarios de aprendizaje en el repositorio en línea:

[www.proactive-project.eu/repository](http://www.proactive-project.eu/repository)

Únete a nosotros en Facebook!

[www.facebook.com/groups/107588592667609/](https://www.facebook.com/groups/107588592667609/)

Miranos Youtube!

[www.youtube.com/user/proactiveprojecteu/](https://www.youtube.com/user/proactiveprojecteu/)



## CONTACTO

Dr. Mario Barajas Frutos

Universitat de Barcelona – DOE

Facultat de Pedagogia

Passeig Vall d'Hebrón, 171

08035 Barcelona – España

Tel. (0034) 934037223



Se **diseñador de juegos**

Los editores de juegos de ProActive están disponibles

Inspírate, **enseña con diversión**

Los juegos de ProActive están listos

Se aún más **creativo**

Las directrices de ProActive se han publicado



[www.proactive-project.eu](http://www.proactive-project.eu)



Este proyecto ha sido financiado con la ayuda de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso de la información que contiene.