ERASMUS+ SHOEGAME
DEVELOPING KEY COMPETENCES IN VET FOR THE FOOTWEAR INDUSTRY THROUGH SERIOUS GAMES (REF: 2021-1-RO01-KA220-VET-000028078)

DICIEMBRE 2023 - BOLETÍN DE NOTICIAS - NÚMERO 3

LOS JUEGOS SERIOS COMO NUEVOS MÉTODOS DE APRENDIZAJE

En un mundo en el que las nuevas tecnologías y las innovaciones están en constante desarrollo, es vital que sectores como el del calzado se mantengan a la vanguardia, proporcionando la formación necesaria para aprovechar al máximo estos avances. El proyecto Erasmus+ SHOEGAME pretende mostrar esa realidad avanzada e innovadora de una empresa de calzado a las nuevas generaciones de una manera diferente: adentrándose en un juego serio. Atraer a las nuevas generaciones y combatir el desajuste entre la formación necesaria y la oferta educativa es uno de los principales retos de la industria del calzado.

Con el juego serio SHOEGAME, los socios acercarán el sector al mundo real y aplicarán metodologías de aprendizaje innovadoras. El juego también dotará a los estudiantes de competencias digitales y tecnológicas cruciales para seguir el ritmo de la constante modernización del sector.

La primera fase del proyecto denominada "Metodología de aprendizaje SHOEGAME" ya ha concluido. Esta parte permitió a los socios realizar un análisis de las necesidades de formación y educación de los estudiantes de secundaria y los de FP, preparar una recopilación de las mejores experiencias en otros sectores, completar la metodología y los contenidos de formación y, por último, desarrollar el contenido del juego. Aquí ya puedes encontrar las 5 unidades de formación traducidas a 6 idiomas (ES, FR, GR, IT, PT y RO).

Posteriormente, durante los últimos meses, los socios se han centrado en el segundo resultado principal del proyecto, es decir, el juego serio SHOEGAME. Este juego está dirigido a los estudiantes de FP actuales, futuros y potenciales, en el campo de la fabricación de calzado. También será muy innovador para el sector del calzado, ya que:

Se utilizará como herramienta de aprendizaje en las aulas

Permitirá a los estudiantes desarrollar sus competencias digitales

Evitará que los estudiantes de FP abandonen sus estudios, además de motivar a futuros estudiantes potenciales.

Supondrá un "paso adelante" en el ámbito tecnológico del desarrollo de juegos con fines educativos, y la aplicación de estas herramientas en el aula

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Tras desarrollar el contenido del juego, los socios se centran ahora en su diseño. También han lanzado las versiones Alfa y Beta del juego, ¡que han sido un éxito! Además, el consorcio recibió muchas sugerencias interesantes y las tendrá en cuenta a la hora de actualizar y desarrollar el juego.

Este número del boletín se centrará en las últimas tecnologías utilizadas en el sector del calzado y en los juegos serios como herramientas de aprendizaje, con el fin de comprender mejor la utilidad de estos métodos para el futuro de la industria del calzado. Te invitamos a seguir directamente los avances del proyecto en nuestro **sitio web** y en nuestra página de **Facebook**!

Juegos serios para la industria del calzado
Un artículo de Virtual Campus

Los videojuegos aparecieron en el mercado de consumo hace unos 50 años y su impacto social no ha dejado de crecer hasta convertirse hoy en un objeto social y cultural fundamental. Los juegos son sistemas endógenos, con actividades de resolución de problemas estructuradas por la mecánica y las reglas del juego. La participación en los juegos está motivada internamente, lo que significa que los individuos participan en ellos voluntariamente. Esto favorece la inmersión del jugador, un fenómeno que experimenta un individuo cuando se encuentra en un estado de profunda implicación mental, como cuando se involucra a fondo en la narrativa del juego o en los retos del mismo.

Los juegos ayudan a mejorar diversas capacidades cognitivas e interpersonales como el pensamiento lógico, la capacidad de percepción, la atención, la memoria, visual y auditiva, el análisis y la síntesis, la comparación, la clasificación y la generalización. Desarrollan rasgos del carácter como la constancia, la perseverancia, la autodisciplina y el sentido de la justicia. Desarrollan tanto la capacidad de emprender tareas de forma independiente como la de cooperar en grupo. Jugar con otros satisface las necesidades sociales de interacción que pueden surgir del deseo de competición, compañerismo o reconocimiento.

Por tanto, aunque inicialmente se pensaron como simples objetos de entretenimiento, el diseño y/o uso de juegos para otros fines se consideró un paso lógico para aprovechar la motivación y el compromiso que los usuarios experimentan al jugar. Así, en la actualidad los juegos se utilizan ampliamente para la educación y la formación, la sensibilización, la publicidad, los estudios de investigación, las campañas de salud pública, etc. Estos juegos, denominados juegos serios se definen genéricamente como "juegos que no tienen como objetivo principal el entretenimiento, el disfrute o la diversión" (Michael y Chen 2006, p. 21) o como "un desafío mental, jugado con un ordenador de acuerdo con reglas específicas, que utiliza el entretenimiento para promover objetivos gubernamentales o corporativos de formación, educación, asistencia sanitaria, concienciación social, políticas públicas, gestión de crisis y comunicación estratégica" (Zyda 2005, p. 26).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

La educación es el área con más ejemplos exitosos del uso de juegos serios (también conocido como "aprendizaje basado en el juego"): los usuarios pueden "aprender haciendo" y "aprender por error" en entornos controlados que apoyan el desarrollo de conocimientos, habilidades y competencias (Juzeleniene et al. 2014). El aprendizaje basado en juegos pretende combinar los componentes que hacen atractivo el juego con la información y los conocimientos que se desea transmitir al usuario, creando una fuente interactiva para el aprendizaje que motive a cada usuario a ampliar sus propios conocimientos y a profundizar en su estudio con un enfoque desafiante y divertido (Prensky, 2003).

Desde un enfoque diferente, el concepto de "gamificación" se refiere al despliegue de elementos de juego en entornos no lúdicos, como el aprendizaje (Sailer, 2017). Los contextos educativos pueden beneficiarse del uso de procesos de gamificación para reforzar la motivación de los alumnos. Para ser más eficaces, las mecánicas y dinámicas de juego adoptadas deben seleccionarse en función de los objetivos serios deseados (Baptista et al. 2015).

El uso de juegos serios en la industria es todavía bastante limitado, y es prácticamente inexistente en la industria del calzado. Esto significa que el sector aún necesita comprender las ventajas y beneficios de los juegos serios para la formación o para aumentar el atractivo de la industria para los jóvenes. A continuación, presentamos algunos ejemplos que muestran claramente las limitaciones de la oferta existente: por un lado, hay juegos serios como los simuladores de negocio que tienen un amplio alcance (se pueden aplicar en la mayoría de los campos industriales) y, por otro lado, hay juegos que aunque se dirigen a la industria del calzado tienen un enfoque serio limitado:

Business strategy game (https://www.bsg-online.com/help/users/WhatIs.html)

Un juego online de estrategia empresarial en el que los miembros de la clase se dividen en equipos y se les asigna la tarea de dirigir una empresa de calzado deportivo en una competición frente a frente contra empresas dirigidas por otros miembros de la clase.

(https://store.steampowered.com/app/914070/Shoemaker/) **Shoemaker**

El jugador tiene que gestionar un pequeño taller de reparación y fabricación de calzado.

Design My Shoes (https://www.atmegame.com/games/design-my-shoes)

El jugador puede diseñar sus propios zapatos seleccionando distintas opciones entre un conjunto limitado de posibilidades.

(https://simuladores-empresariales.com/simuladores-de-negocios/) **Simuladores empresariales**

Varios simuladores empresariales sobre gestión de recursos, gestión estratégica, innovación, emprendimiento, gestión financiera, marketing y planes de negocio.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Prevención del abandono escolar y mantenimiento del interés y la motivación de los alumnos mediante juegos serios
Un artículo de CEC

El abandono escolar prematuro es un fenómeno bien conocido en la UE. En una Resolución de 2021 relativa a un marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación en el Espacio Europeo de Educación y más allá (marco EEE), el Consejo Europeo identificó cuatro factores principales responsables del abandono escolar prematuro de los jóvenes de entre 18 y 24 años:

Los problemas de aprendizaje

Las condiciones socioeconómicas en el contexto familiar

El compromiso y el apoyo al estudiante

El centro educativo

Ante este creciente problema, las herramientas de aprendizaje innovadoras y atractivas como los juegos serios han resultado beneficiosas para las industrias y las partes interesadas en la educación. Un juego serio es una aplicación informática que combina intenciones pedagógicas, informativas o comunicativas con un videojuego que ayuda a profesores y formadores a aumentar la precisión de la experiencia de aprendizaje. Los alumnos tienen la oportunidad de experimentar con tareas que difícilmente pueden llevarse a cabo en el entorno escolar cotidiano. Entre sus ventajas con fines educativos, los juegos serios expresan ciertas ideas y valores que pueden influir en los pensamientos y acciones de los jugadores una vez que la situación se traslada a la vida real. Además, son herramientas atractivas que pueden crear una fuerte motivación para ayudar al aprendizaje y generar interés por un tema determinado. Esto significa que, además de hacer más interesantes la educación y la formación, tienen un gran potencial para retener a los estudiantes que no son o son menos receptivos a los métodos de aprendizaje más tradicionales, o que corren el riesgo de abandonar los estudios.

PARA SABER MÁS SOBRE CÓMO PREVENIR EL ABANDONO ESCOLAR Y MANTENER EL INTERÉS DE LOS ALUMNOS POR LA EDUCACIÓN, TE INVITAMOS A LEER EL ARTÍCULO COMPLETO EN LA WEB DEL PROYECTO!

CIFRAS CLAVE

- Desde 2002, el índice de abandono prematuro de la educación y la formación no ha dejado de bajar en la UE.
- La tasa global de abandono escolar prematuro en la UE se redujo un 3% desde 2012.
- 18 de los 27 Estados Miembros de la UE ya han alcanzado los objetivos para 2030.
- La proporción de chicos que abandonan prematuramente es mayor (11,1%) que la de chicas (8%).
- Menos de 1 de cada 2 jóvenes que abandonan los estudios prematuramente (45,8%) tiene un empleo.
- Del 54,2% de desempleados que abandonaron prematuramente los estudios, el 31,3% estaba dispuesto a trabajar, mientras que el 21,9% no lo estaba.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

SOCIOS DEL PROYECTO

Gheorghe Asachi Technical University of Iasi (TUIASI)

Liceul « Alexandru Cel Bun »

COORDINACIÓN DEL PROYECYO

Líder del proyecto

Gheorghe Asachi Technical University of Iasi—TUIASI
www.tuiasi.ro
Bulevardul Profesor Dimitrie Mangeron 65, 700259, Iași (Rumanía)

Comunicación

CEC - European Footwear Confederation
www.cec-footwearindustry.eu
Square de Meeûs 37
1000 Brussels (Bélgica)

ERASMUS+ SHOEGAME

KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices

Project reference: 2021-1-RO01-KA220-VET-000028078

El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union