

# Los jóvenes de Valladolid podrán aprender gracias a la 'gamificación'

La biblioteca Adolfo Miaja de la Muela es el lugar elegido para que la juventud de la ciudad puedan aprender jugando a través del proyecto piloto ICEBERG

**VALLADOLID.** InLife, proyecto gestionado por la Agencia de Innovación y Desarrollo Económico de Valladolid y financiado por la Unión Europea a través de H2020, llega a Valladolid para mejorar la educación y la concienciación medioambiental de nuestros jóvenes, integrando el comportamiento de los 'jugadores' en su vida cotidiana en experiencias de aprendizaje, a través de la aplicación de la 'gamificación' como metodología activa de aprendizaje.

## ¡Aprender jugando!

ICEBERG es uno de los dos proyectos piloto desarrollados dentro del proyecto europeo InLife, que se pondrá en marcha a partir del próximo mes de febrero en la Biblioteca Adolfo Miaja de la Muela, situada en el Centro Cívico Integrado Zona Este del barrio de Pajarillos, una de las más grandes de Valladolid.

ICEBERG permitirá a educadores, estudiantes y jóvenes poder jugar en este 'serious game' para mejorar su concienciación ambiental de una forma divertida y educativa.

A través del desarrollo e integración de TIC en los entornos educativos es posible contribuir al soporte de las metodologías activas de aprendizaje basadas en la interacción entre educadores y alumnos, mediante el aprendizaje basado en juegos (Game Based Learning). Los juegos serios, o en inglés 'Serious Ga-



mes', constituyen potentes entornos para la mejora de la motivación e implicación de los participantes a través del juego.

Las dinámicas de cooperación y competición que pueden tener lugar en estos contextos y el potencial de combinación de las dinámicas de cooperación intragrupal que favorecen la interdependencia y transferencia de conoci-

mientos, junto a las dinámicas de competición intergrupala que promueven la implicación y reto en el uso de los juegos (engagement).

El piloto ICEBERG ofrecerá una vía para poner en práctica la consecución de estos logros. A través de un aprendizaje basado en misiones que permitirá a los jugadores intervenir como 'activos solucionadores de problemas', bus-

cando constantemente nuevas y mejores soluciones a los obstáculos y retos de las misiones.

Para los educadores, desde la perspectiva de las metodologías activas, los estudiantes podrán dejar por unas horas de ser meros espectadores, pasando a tener un papel más activo en su aprendizaje; con el que además se fomenta el consiguiente desarrollo de di-

versas competencias: resolución de problemas, toma de decisiones, trabajo en equipo, desarrollo de actitudes y valores de sostenibilidad y concienciación medioambiental.

Desde la Agencia de Innovación y Desarrollo Económico, con la inestimable colaboración del equipo técnico de la Biblioteca Adolfo Miaja de la Muela, se está gestio-

nando la instalación e integración de la infraestructura IoT (Internet of Things) que hará posible la monitorización de las acciones sostenibles en el entorno de la biblioteca por los jugadores, y que permitirá su integración en el juego. Tras la fase de integración y pruebas, el juego estará listo para ser presentado a partir del próximo mes de febrero.

**15 FEBRERO 2018:**  
TOMA NOTA EN  
TU AGENDA Y  
DIVIÉRTETE  
PARTICIPANDO!



**¡VEN Y JUEGA  
CON  
NOSOTROS!**

InLife desarrollará cuatro pilotos en tres países (España, Grecia y Francia) de la UE a través de los cuales pretende demostrar la accesibilidad, la influencia y el impacto de las técnicas de gamificación a través de juegos serios como innovadoras e inspiradoras formas de aprendizaje.

Las localizaciones, entre las que Valladolid será, a partir de febrero, una de las ciudades demostradoras elegida.

Valladolid validará el juego ICEBERG en la biblioteca Adolfo Miaja de la Muela, una de las principales bibliotecas de Valladolid, en la que estudiantes, jóvenes y usuarios del centro, así como los propios empleados municipales, podrán participar en este «serious game» mejorando su concienciación ambiental de una forma divertida y educativa.

Además en Atenas, la Es-

cuela de Ingeniería Eléctrica e Informática del Campus Zografou acogerá el piloto ICEBERG para motivar a los estudiantes de pregrado y postgrado y al personal administrativo en comportamientos de eficiencia energética y sensibilización ambiental. Por otro lado, la asociación ALMA (PanHellenic Association of Adapted Activities), una organización no lucrativa dedicada a la evolución psicológica y social de niños, adolescentes y adultos con autismo y trastornos del aprendizaje, acogerá el piloto AKSION, que

tiene por objeto apoyar la plena inclusión de personas autistas en la sociedad con igualdad de oportunidades.

Finalmente en Les Ulis, la asociación AVAG (Association for Living the Self-Governance) acogerá el piloto ICEBERG en la biblioteca de juguetes. Esta asociación refuerza su apoyo, a través de la participación en InLife, con la creación de nuevos proyectos y objetivos de actividades socioculturales para niños, familiares, educadores y adultos.

**SÍGUENOS A  
TRAVÉS DE  
REDES SOCIALES**

**WEB:**  
WWW.INLIFE  
H2020.EU  
**TWITTER:**  
@INLIFE\_PROJECT  
**EMAIL: CONTACT-**  
INLIFE@CNNTUA.GR  
**LINKEDIN GROUP:**  
GAMIFICATION & IOT  
WORKING GROUP