



Instituto Tecnológico Castilla y Leon (coordinator) / www.itcl.es



an NTT DATA Company

www.everis.com



University of Salamanca / www.usal.es



www.eun.org



www.nurogames.com



Faculty of Humanities and Social Sciences,
University of Rijeka / www.ffri.uniri.hr



Este proyecto ha recibido financiación del programa de investigación e innovación Horizonte 2020 de la Unión Europea en virtud del acuerdo de subvención n° 732420.

Esta comunicación refleja únicamente la opinión de sus autores, y no representa la opinión de la Comisión Europea, quien no se hace responsable del uso que pudiera hacerse de la información que contiene.

Contacta con nosotros

www.econfidence.eu | info@econfidence.eu

Síguenos



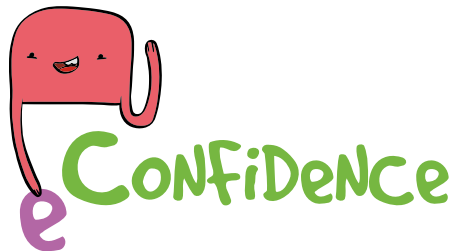
https://twitter.com/eConfidence_eu



www.facebook.com/eConfidenceEU



**eConfidence -
Confianza en el cambio
de comportamientos
a través de serious games**



Sobre el proyecto

eConfidence – Confianza en el cambio de comportamientos a través de *serious games* (juegos formativos) – es un Proyecto de 24 meses financiado por el programa de investigación e innovación Horizon 2020 de la Unión Europea.

Un *serious game* es un juego diseñado con unos objetivos que van más allá del puro entretenimiento. Estos juegos se han convertido en una herramienta para la transferencia de conocimiento y para el cambio cognitivo, perceptual y comportamental, y han sido objeto de estudio tratando de probar su efectividad.

eConfidence se focaliza en el uso de *serious games* en la educación y sus potenciales beneficios para conseguir un cambio positivo en el comportamiento de los jóvenes. El proyecto pretende desarrollar y probar una metodología con dos juegos formativos, considerando aspectos de comportamiento relacionados con el uso seguro de Internet y el acoso (*bullying*).

A pesar del consenso sobre el potencial educativo de los *serious games*, todavía hay una falta de metodologías y herramientas que abarquen su diseño, su análisis y evaluación. Llenar este vacío es uno de los principales objetivos de eConfidence.

El Proyecto también pretende:

- proporcionar nuevas oportunidades para registrar y analizar los datos de comportamiento e interpretarlos de modo significativo y educativo, mejorando la evaluación del progreso, el rendimiento, los resultados del aprendizaje, la calidad del juego y la valoración del usuario;
- aumentar el uso de los *serious games* en las aulas y contribuir a la percepción de los juegos como un recurso positivo para los jóvenes, profesores, padres y cuidadores.

Objetivos



Prueba piloto en los centros educativos

Los juegos desarrollados en el Proyecto se prueban en cinco colegios españoles y cinco colegios de habla inglesa, incluyendo estudiantes de 12 a 14 años, durante el curso académico 2017/2018.

Los centros educativos son seleccionados a través de una Convocatoria de participación y el estudio piloto será llevado a cabo en tres fases: cuestionarios pre-test, aplicación experimental (uso de los juegos) y cuestionarios post-test.

- Jóvenes, padres, colegios y organizaciones comprometidas en este campo – aumento de los conocimientos y adquisición de habilidades sociales, en relación con el uso seguro de internet y el acoso (*bullying*).
- Industria de juegos – aumento de la efectividad y éxito de las estrategias de desarrollo de juegos y modelos de negocio, para conseguir una mayor productividad a través de procesos replicables que ahorran tiempo en la creación de juegos formativos y educativos.
- Academia y comunidad científica – hallazgos científicos sobre los modelos de Análisis de Comportamiento Aplicado (ABA) y Analíticas de Aprendizaje (LA) aplicados al diseño de juegos.
- Políticos y administradores – aportaciones y sugerencias sobre la potencialidad de los juegos para el cambio de comportamientos.

Usuarios y beneficios esperados