



El grupo de investigación en e-learning de la Complutense enseña técnicas de primeros auxilios a alumnos de instituto con un videojuego y técnicas de *Learning Analytics*

La experiencia piloto forma parte del proyecto europeo H2020 BEACONING, cuyo objetivo es romper las barreras educativas a través de un aprendizaje contextualizado que pueda desarrollarse en cualquier momento y en cualquier lugar.

Madrid, 14 de febrero de 2017.- El grupo de investigación en e-learning-eUCM-, dirigido por el profesor **Baltasar Fernández Manjón**, ha llevado a cabo un experimento para enseñar maniobras de primeros auxilios a alumnos del colegio La Inmaculada Escolapias de Madrid.

La experiencia piloto forma parte del proyecto europeo H2020 BEACONING que pone a prueba el uso de las herramientas de *Learning Analytics* desarrolladas por el grupo e-UCM para el proyecto europeo H2020 RAGE.

El juego serio que se ha utilizado en el experimento es "**First Aid Game**", creado por la herramienta del grupo e-Adventure. Cuatro investigadores se encargaron de los experimentos en el instituto, mientras un quinto verificaba que la información se estaba recibiendo correctamente en el servidor de analíticas en la nube. La captura de información se ha hecho de forma anónima, ya que no se requiere de ningún dato personal para acceder al juego. Al comienzo del experimento, cada alumno recibe un código único de acceso y sólo el profesor puede relacionar la información con los alumnos concretos que la generan. **Mientras los alumnos juegan, los profesores pueden monitorizar información en prácticamente tiempo real observando errores, progresos y puntuaciones.**

Los experimentos han tenido tres etapas: (1) los alumnos completan un cuestionario inicial sobre sus conocimientos de primeros auxilios, así como sobre sus hábitos de juego; (2) completan los tres escenarios que incluye el juego: dolor torácico, inconsciencia y atragantamiento; y (3) contestan las mismas preguntas iniciales sobre técnicas de primeros auxilios para medir lo que han aprendido jugando, así como unas preguntas adicionales sobre su opinión acerca del juego.

En el experimento, muy bien acogido por los alumnos, han participado estudiantes de entre 12 y 16 años de 1º, 2º, 3º y 4º de la ESO y 1º de Bachillerato.

NOTA DE PRENSA