

Los proyectos de investigación Complutense 'BEACONING' y 'RAGE' seleccionados por el Parlamento Europeo dentro del programa Horizonte 2020

Las investigaciones UCM han sido seleccionadas por contribuir a resolver retos de la sociedad con aprendizajes con juegos serios a través de tecnologías inteligentes, reutilizables y abiertas

Madrid, 15 de noviembre de 2018.- La Universidad Complutense de Madrid participará en la presentación de los proyectos H2020 'BEACONING' y 'RAGE' durante los días 20 y 21 de noviembre en la sede del Parlamento Europeo en Bruselas. Junto a otros 8 proyectos, **BEACONING** y **RAGE** han sido seleccionados entre cientos de proyectos de investigación e innovación que se encuentran actualmente en curso en el marco del programa Horizonte 2020 en la categoría "*Tech with a societal aspect*". Con la organización de este acto, el Parlamento Europeo pretende resaltar la forma en que la investigación multidisciplinar contribuye a resolver los retos de la sociedad.

Los juegos serios están desempeñando un papel importante en muchos ámbitos; esto incluye **la educación y la formación, la asistencia sanitaria y el envejecimiento, la inclusión, la ciudadanía, la innovación y la transformación digital**. Estos juegos forman parte esencial de los proyectos *BEACONING* y *RAGE*. El **grupo e-UCM** (www.e-ucm.es), de investigación en *e-learning* de la **Facultad de Informática** de la Universidad Complutense, forma parte de ambos proyectos, siendo en particular el encargado de la infraestructura que permite capturar y analizar analíticas de aprendizaje sobre juegos serios así como mostrar información en visualizaciones sobre la información obtenida de ellas.

La investigación llevada a cabo en el proyecto **BEACONING** se centra en la **integración de tecnologías, perspectivas pedagógicas y sociales** para desarrollar y validar una plataforma completa **que incorpore técnicas de gamificación, móviles, generación de contenido, autoría de juegos, analíticas de aprendizaje**, etc. La plataforma desarrollada, es adaptable, extensible y sostenible, de modo que permite explorar y medir el nivel de efectividad e impacto de los juegos en los alumnos. Actualmente está siendo validada en pilotos de gran escala en distintos países de Europa.

Por su parte, **RAGE** se centra en **tecnologías inteligentes, reutilizables y abiertos para simplificar la creación de mejores juegos serios**. Esto asegura que los

NOTA DE PRENSA

juegos no sólo son más avanzados, sino que también hace que su desarrollo sea más eficiente y barato. Con estas nuevas tecnologías, RAGE también ha desarrollado juegos serios (sobre emprendimiento y habilidades sociales) y ha realizado pruebas exitosas con más de 1.500 participantes. El proyecto RAGE ya ha demostrado ser muy exitoso. En 2017, RAGE fue uno de los finalistas del premio Radar Europeo de Innovación por sus prometedoras "innovaciones en fase inicial". Este año, la Comisión Europea ya ha reconocido el proyecto RAGE como uno de los "buques insignia - *flagship*" del programa Horizonte 2020.

El uso de analíticas de aprendizaje ha permitido al grupo **e-UCM** realizar diversos avances en el campo de los juegos serios, incluyendo su uso como parte de otros proyectos innovadores como el proyecto europeo **Erasmus+ IMPRESS** cuyo objetivo es mejorar la docencia en la ingeniería a través de la gamificación en los programas educativos. Algunos de los últimos trabajos realizados por el grupo incluyen la incorporación de técnicas de inteligencia artificial para simplificar y mejorar el despliegue y la evaluación del aprendizaje de los alumnos con los juegos serios o la creación de nuevos entornos de pruebas neuropsicológicas para el seguimiento del envejecimiento. Además, se ha trabajado en simplificar la validación de juegos con la creación de **Conectado**, un videojuego para concienciar a jóvenes sobre el bullying y el cyberbullying poniendo al jugador en la piel de la víctima. Este juego ha sido desarrollado en colaboración con la **Cátedra Telefónica-Complutense en Educación Digital y Juegos Serios** y se ha validado con más de 1400 usuarios en diversos colegios y universidades de España.

NOTA DE PRENSA

