

EDICIÓN #2 – 9/2022

# GET UP!

Boletín oficial de los socios de GET UP!, que te pone al día de lo que es importante.



## GET UP!: ESTADO DEL PROYECTO

*Por la Fundación de la C.V. para una economía baja en carbón*

¡Volvemos con un nuevo boletín! Desde el último, hemos seguido trabajando en el desarrollo del proyecto, no sólo en actividades de gestión, sino también en actividades de formación y en la elaboración del principal resultado del proyecto, el juego educativo sobre la gestión de los parques.

¿Qué hemos conseguido hasta ahora? Se han completado los informes sobre el parque, junto con algunas entrevistas al personal de gestión del parque. Además, el IES Jérica-Viver creó una actividad con los alumnos para estudiar e investigar información sobre los minerales que se pueden encontrar en el Parque Sierra de Espadán.

Al mismo tiempo, la Fundación visitó el centro de la Sierra de Espadán, mientras que Gymnasium Karola Stura se puso en contacto con el Director de la Administración del Espacio Paisajístico Protegido, e InEuropa, eco&eco y Ente Di Gestione Per I Parchi E La Biodiversita' trabajaron en la investigación de la parte Cento Laghi.

Además, todos los socios viajaron a Islandia para celebrar una reunión de gestión de dos días. Durante la reunión, además de discutir el estado del proyecto, comprobar los indicadores y hacer un seguimiento general, así como planificar futuras acciones, tuvimos la oportunidad de hacer preguntas al Guarda del Parque Nacional de Snæfellsjökull y conocer diferentes lugares del parque.

Asimismo, se realizó la primera formación para el personal. Los participantes aprendieron sobre el proceso de gamificación y probamos una simulación del juego como juego de mesa. Durante esta reunión pudimos entender todas las partes del juego y lo que hay que incluir en un juego serio con fines educativos.

Por último, nos encontramos en la fase digital del juego. Después de haber discutido varias actividades, lo que hay que incluir y lo que se puede dejar fuera, Danmar Computers está ahora trabajando en cómo hacerlo posible. Pronto, los socios podrán hacer las primeras pruebas digitales en uno de los cuatro parques, el de Cento Laghi.

## EN ESTA EDICIÓN

### GET UP!: ESTADO DEL PROYECTO

### OBJETIVOS

### PRIMERA LTTA

### REUNIÓN TRANSNACIONAL

### ¿QUÉ HAY DE NUEVO?

### LOS SOCIOS

«En cada paseo con la naturaleza uno recibe mucho más de lo que busca.»  
(John Muir)



## OBJETIVOS

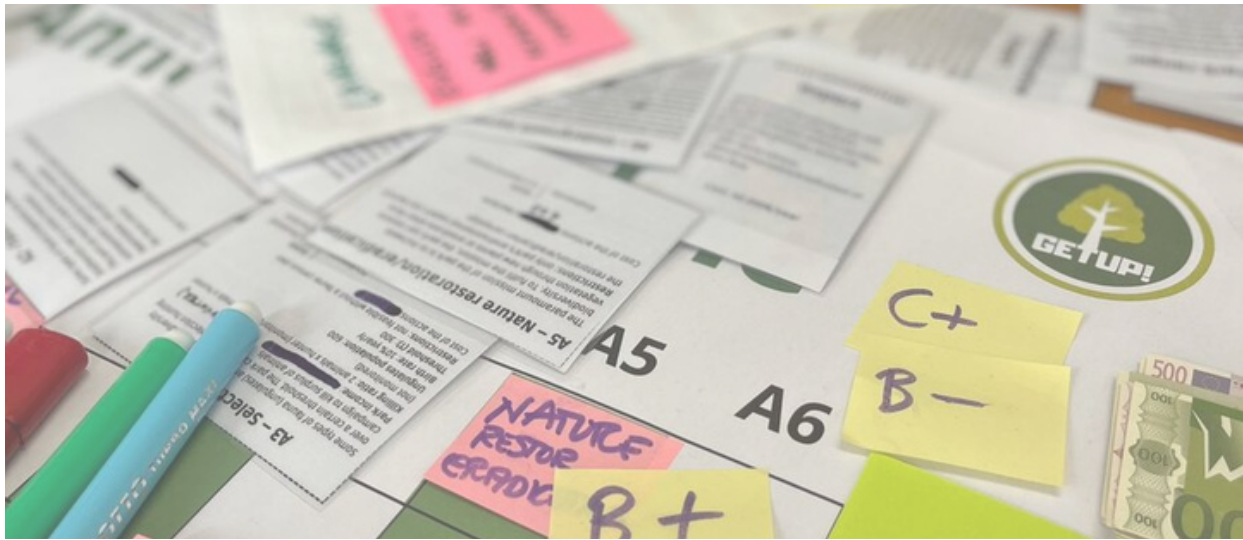
*Por la Fundación de la C.V.  
para una economía baja en carbón*

Los objetivos del proyecto GET UP! son:

1. Utilizar la gamificación innovadora y digital como herramienta educativa para los institutos sobre los parques y el medio ambiente.
2. Promover la protección de la biodiversidad y los parques naturales como valor social y educativo relevante del patrimonio cultural europeo, con fuertes conexiones con la creación de empleo y el crecimiento económico.
3. Reforzar el perfil de las profesiones docentes con nuevas habilidades y conocimientos en herramientas digitales y gamificación.

## LÍNEA TEMPORAL





# 1ª LTTA EN BOLONIA, ITALIA

*Por InEuropa SRL y eco&eco*

Los días 17 y 18 de mayo, un total de 16 participantes de 8 socios se reunieron en Bolonia, Italia, para la primera actividad de aprendizaje, formación y enseñanza (LTTA) del proyecto GET UP! Participaron profesores de escuelas secundarias superiores y gestores de parques naturales de los 5 países socios del proyecto: Islandia, Italia, Eslovaquia, España (líder del proyecto) y Polonia. La formación se celebró en la sede de uno de los socios del proyecto: eco&eco, Economía e Ecología srl.

El objetivo de la formación era definir los principales pasos para el desarrollo del juego educativo "GET UP!" para la gestión adecuada de los parques naturales, y recoger mejores aportaciones para el juego, siguiendo con las necesidades de formación educativa relacionadas con los planes de estudio y el papel del profesorado en el proceso educativo a través del juego.

Antes de la reunión, eco&eco e InEuropa prepararon una versión de mesa del juego. Los socios se dividieron en dos grupos, uno con expertos en parques y otro con profesores y expertos en educación, para que cada grupo pudiera aportar sus propias ideas y perspectivas sobre el juego. Esta actividad resultó muy eficaz, ya que todos los socios sugirieron posibles modificaciones para mejorar la calidad del juego.

Después de estas actividades, los socios del proyecto se centraron en definir otros pasos hacia el desarrollo del juego y se pidió a los socios de los distintos países que recopilaran información sobre cada parque nacional y la entregaran a Danmar Computers, que la utilizaría como fuente para el desarrollo de la primera demo digital del juego.

"Es emocionante jugar al juego y darte cuenta de cómo puede ser real en los desafíos de la vida real cuando se actúa y se cuida la naturaleza protegida, como los Parques Nacionales".





# REUNIÓN TRANSNACIONAL EN ISLANDIA

*Por la Environment Agency of Iceland*

La segunda reunión transnacional del proyecto (TPM, por sus siglas en inglés) tuvo lugar en Islandia los días 21 y 22 de junio. Asistieron a la reunión trece participantes de siete socios. El primer día se dedicó a la reunión y la planificación en la oficina de la Agencia de Medio Ambiente de Islandia en Reikiavik.

En la reunión los participantes discutieron el estado del proyecto, el control del presupuesto y las próximas tareas y actividades.

- A continuación, el equipo de InEuropa revisó la difusión para el resto del proyecto.
- El equipo de Eco&eco informó sobre el desarrollo del juego e introdujo 14 sugerencias que se desarrollaron tras la prueba con la escuela de Módena.
- Danmar Computers presentó el desarrollo de la parte digital del juego.

Finalmente, se discutieron los próximos pasos, como la próxima actividad que tendrá lugar en Polonia del 17 al 19 de octubre.

El segundo día, el grupo realizó una excursión a Snæfellsjökluþjóðgarður, en el Parque Nacional de Snæfellsjökull, para conocer la especialidad del parque nacional y la naturaleza islandesa. Esta actividad ha permitido a los socios hacerse una idea más clara de las diferencias entre los parques del sur de Europa y los nórdicos.

Al final del día visitamos la cueva de Vatnshellir con el guardabosques jefe del parque. Un día largo, pero inolvidable.

¿Sabías que *Snæfellsjökull* significa el glaciar de Snæfell? *Jökull* significa glaciar en islandés.

# ¿QUÉ HAY DE NUEVO?

## LTTA C2 EN POLONIA

*Por la Environment Agency of Iceland*

Del 17 al 19 de octubre los socios se reunirán en la sede de Danmar Computers en Rzeszów, Polonia, para seguir desarrollando el juego.

Cada socio aportará su experiencia en la conservación de la naturaleza y el funcionamiento de los parques, así como la actividad de educación ambiental, la educación de los estudiantes de secundaria, la gamificación y las herramientas digitales y la ludificación. Todo ello para establecer las principales características del diseño y desarrollo de la herramienta educativa.

El IO4, el juego para el entorno educativo, estará a medio camino de su finalización en el momento de esta actividad, por lo que el socio encargado de su desarrollo presentará el juego, que podrá ser probado por los socios y podrán incluir modificaciones.



## ACTIVIDADES FUTURAS

*Por la Fundación de la C.V. para una economía baja en carbón*

Una vez completada la LTTA-C2 entraremos en la última fase del proyecto.

La TPM3 y la LTTA C3 con los estudiantes están programados en febrero, siendo ambas durante la misma semana para tener una actividad común en la que los estudiantes probarán la versión piloto del juego, y los socios del proyecto podrán analizar su feedback.

En breve, os informaremos del desarrollo y los resultados de las actividades. ¡Espera nuestro tercer boletín!

¡Sigue  
nuestro  
progreso!

 @getupproject2020

 GET UP

 <https://getup.erasmus.site/>

## SOCIOS



### FUNDACIÓN DE LA C.V. PARA UNA ECONOMÍA BAJA EN CARBÓN

La Fundación, cuyo nombre en inglés es «Low carbon economy», trabaja en la sensibilización sobre el compromiso medioambiental, en proyectos de energías renovables y en la búsqueda de soluciones técnicas hacia la sostenibilidad.

### IN EUROPA

Las principales actividades de la empresa son la información, la formación y la asistencia técnica sobre las políticas de la UE y los programas de acción europeos. Entre otras, esas acciones se dirigen a aumentar el conocimiento y la concienciación sobre los retos medioambientales y el cambio de comportamiento desarrollando vías experimentales de formación no formal.



### GYMNAZIUM KAROLA STURA



Situado al pie de los Pequeños Cárpatos, el instituto es una escuela para alumnos de entre 11 y 19 años. Alrededor de 300 estudiantes asisten a la escuela cada año y unos 30 profesores trabajan a tiempo completo. La escuela imparte educación general, incluyendo idiomas extranjeros, historia, estudios sociales y ciencias, y prepara a los estudiantes con éxito para los estudios universitarios en Eslovaquia y en el extranjero.

### DANMAR COMPUTERS

Empresa privada que opera en el ámbito de las tecnologías de la información y que también imparte formación profesional al respecto. Con amplia experiencia en el desarrollo de modernas aplicaciones web y móviles utilizadas con fines educativos. También tiene una larga experiencia en la realización de proyectos europeos.



## ECONOMIA & ECOLOGIA S.R.L.



Empresa que opera en los campos de la investigación económica y la consultoría para la gestión e interpretación de los recursos locales. Se ocupa del medio ambiente desde diferentes perspectivas y ámbitos, como: desarrollo local, economía rural y turismo sostenible; economía industrial: tecnologías medioambientales, gestión de residuos, cambio climático, estudios energéticos; etc.

## ENTE DI GESTIONE PER I PARCHI E LA BIODIVERSITÀ EMILIA OCCIDENTALE

La Autoridad de Gestión de Parques y Biodiversidad - Emilia Occidental es una autoridad pública que se ocupa de la conservación de la naturaleza, la promoción de la agricultura sostenible y la educación medioambiental, así como de los productos típicos y de calidad. Esta autoridad gestiona una amplia zona natural (más de 62.000 hectáreas) que incluye cinco parques regionales, cuatro reservas y nueve lugares de la Red Europea Natura 2000 en el territorio de veintidós municipios.



## UMHVERFISSTOFNUN



La Agencia de Medio Ambiente opera bajo la dirección del Ministerio de Medio Ambiente y Recursos Naturales. Su función es promover la protección y el uso sostenible de los recursos naturales de Islandia, así como el bienestar público, contribuyendo a garantizar un medio ambiente sano y unos bienes de consumo seguros.

## IES JÉRICA-VIVER

El IES Jerica-Viver es un centro público de enseñanza secundaria que fue construido en 2005. Presta servicio educativo a la parte noroeste de la comarca del Alto Palancia, un conjunto de 13 municipios, más otros 2 del Alto Mijares. Este peculiar y privilegiado entorno permite el contacto con la naturaleza. Cuenta con unos 240 alumnos y 40 profesores, y dispone de enseñanza secundaria, bachillerato y un curso básico de FP.



*El proyecto GET UP! está cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea. El contenido de esta nota de publicación es responsabilidad exclusiva de los socios y ni la Comisión Europea, ni el Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE) son responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.*