

EDICIÓN #3 – 3/2023

GET UP!

El boletín oficial de los socios de GET UP!, con información actualizada sobre lo más importante.



EN ESTA EDICIÓN

EL PROYECTO GET UP!

OBJETIVOS

TERCERA ACTIVIDAD

TRES DÍAS EN ITALIA

REUNIÓN TRANSNACIONAL

¿Y AHORA QUÉ?

LOS SOCIOS

La naturaleza no es un sitio que visitar, es nuestro hogar.

(Gary Snyder)



GET UP!: estado del proyecto

Por Ente di Gestione per i Parchi e la Biodiversità Emilia Occidentale (EPEO)

El final del proyecto anda cerca, pero ¡aquí está nuestro nuevo boletín informativo! 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 gestión de parques**. Además de todo esto, también hemos afrontado el paso más importante: **probar el juego con los alumnos**.

Tras la segunda actividad de formación del proyecto (celebrada en **Polonia del 17 al 19 de octubre de 2022**), durante la cual los socios analizaron y debatieron los aspectos que podían mejorarse en el juego, con el fin de hacerlo lo más realista posible en relación con las actividades de gestión de un parque, Danmar Computer trabajó en la actualización del juego.

La **versión beta del juego**, centrada en el Parque regional de Cento Laghi, se puso a prueba con los estudiantes, durante el pasado mes de febrero, en Italia. En la puesta a prueba no solo participaron las escuelas socias (IES Jérica-Viver y Gymnasium Karola Stura), sino que también contamos con dos escuelas italianas, que formaron parte de la actividad, junto con InEuropea y EPEO. Solo podemos decir que ¡ha sido una experiencia fantástica!

Además, los alumnos del IES Jérica-Viver y del Gymnasium Karola Stura permanecieron en Italia durante tres días donde realizaron, visitas de los Parques regionales italianos gestionados por EPEO.

Tras la prueba del juego con los estudiantes, los socios se reunieron para celebrar la **última reunión del proyecto**. En primer lugar, estudiaron detenidamente los comentarios de los estudiantes sobre el juego y definieron qué cambiar y mejorar. A continuación, la reunión continuó con la presentación y puesta en común de las actividades finales y de los informes.

A finales de marzo se celebrarán eventos en Italia y España para presentar el proyecto y sus resultados. En abril, ¡el juego estará disponible para todo el mundo!



OBJETIVOS

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

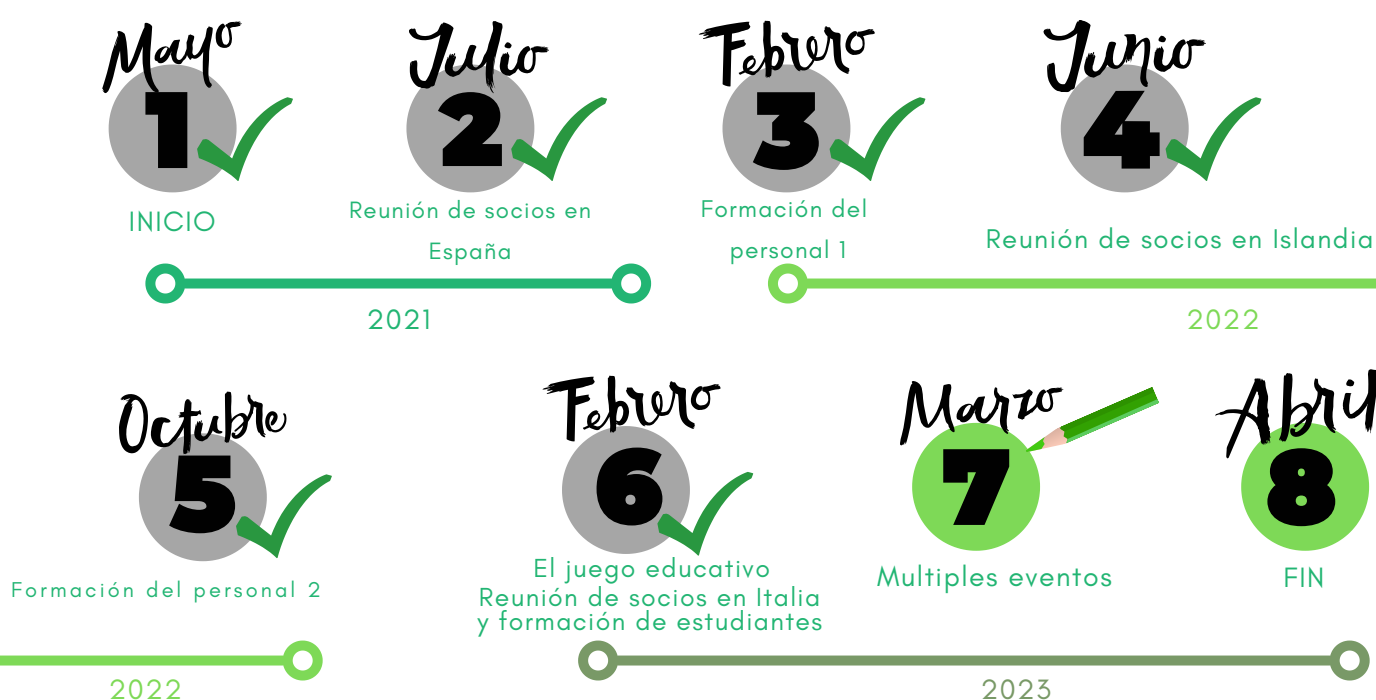
Los objetivos del proyecto GET UP! son:

1. La gamificación innovadora y digital como herramienta educativa para institutos sobre parques natuy medio ambiente.

2. Promoción de 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. Fortalecimiento del perfil de las profesiones docentes con nuevas habilidades y conocimientos en herramientas digitales y gamificación.

CRONOLOGÍA





LTTA C3 en Collecchio, Italia. ¡Prueba del juego con los alumnos!

Por EPEO, InEuropa SRL y eco&eco

El 16 de febrero un total de 85 estudiantes del IES Jérica-Viver (España), Gymnasium Karola Stura (Eslovaquia), Liceo Scientifico Wiligelmo e IISS Gadda (Italia) se reunieron en Collecchio (Parma - Italia), en la sede de EPEO, para probar la demo digital del juego GETUP!

Para que las pruebas del juego resultaran más atractivas y se mantuviera alto el nivel de compromiso de los estudiantes, se decidió introducir el elemento de la competición. Antes de empezar las pruebas, se dividió a los estudiantes en equipos internacionales mixtos. Se dijo a los distintos equipos que, en función de su rendimiento, al final de la prueba se establecería una clasificación y el grupo con mejores resultados recibiría un premio. Para evaluar el rendimiento de cada grupo, se decidió adoptar un único y sencillo indicador: el número total de meses jugados. En otras palabras, el grupo capaz de jugar el mayor número posible de meses ganaría el concurso.

La razón de esta elección fue la siguiente: mientras desempeñaban el papel de gestores del parque, los grupos de alumnos tenían que prestar atención a tres indicadores diferentes, presupuesto, biodiversidad y consenso, asegurándose de que ninguno de ellos bajaba a 0 o incluso se volvía negativo; si esto ocurría, la sesión de juego terminaba y tenían que empezar de nuevo desde el primer mes; por lo tanto, el grupo capaz de jugar durante el mayor periodo de tiempo sería también el que pudiera mantener los tres indicadores positivos durante el mayor tiempo posible, demostrando así ser el mejor gestor del parque. En caso de que dos o más grupos hubieran podido jugar durante el mismo número de meses, el ganador habría sido el que hubiera obtenido la mayor suma de biodiversidad y consenso (ambos expresados en porcentaje), es decir, el grupo capaz de garantizar la mayor calidad para su parque.

Una vez declarado el grupo ganador, se pidió a cada alumno su opinión sobre el juego mediante cuestionarios y entrevistas.

LTTA C3 en Collecchio, Italia. ¡El turno de los estudiantes!



"Me gustó la forma en que tuvimos que pensar nuestras decisiones y tuvimos que pensar juntos. Creo que es un gran juego con fines educativos".



"En general me encantan este tipo de juegos, son mi especialidad. Son herramientas educativas y también actividades divertidas. Este juego es exactamente esto y fue muy agradable de jugar. Me gusta la idea de este juego".



"Me gustó trabajar en equipo y conocernos. Además, el juego fue muy útil para aprender más sobre la biodiversidad y lo importante que es."





Tres días en Italia descubriendo parques

*Ente di Gestione per i Parchi e la Biodiversità Emilia Occidentale
(EPEO)*

Alumnos y profesores del IES Jérica-Viver (España) y del Gymnasium Karola Stura (Eslovaquia) permanecieron en Italia durante tres días, del 14 al 16 de febrero; los dos primeros días visitaron parques naturales para conocer de primera mano lo que significa la gestión de áreas protegidas.

El primer día visitaron el Parque Regional de Stirone y Piacenziano, cerca de Salsomaggiore Terme (Parma). Tras una actividad de interior con el personal del parque, destinada a conocer el sistema de parques italianos y sus fines, los alumnos recorrieron el MuMAB – Museo del Mar Antiguo y la Biodiversidad, un museo muy interactivo que ofrece una visión de esta zona protegida de importancia internacional para la paleontología.

El segundo día los colegios visitaron el Parque regional de Cento Laghi, en los Apeninos, donde predominan los aspectos naturales y cuya gestión implica un equilibrio entre la conservación de la naturaleza y el desarrollo sostenible de la población residente.

El tercer día, después de probar el juego, los alumnos también visitaron el centro de visitantes del Parque Regional del Río Taro.

Tres días entre naturaleza y experiencias interesantes, ¡pero también muy divertidos!



Reunión transnacional en Italia

Por Fundación de la C.V. para una economía baja en carbón (LCE)

El 16 de febrero se celebró en Italia la tercera reunión transnacional del proyecto (TPM), cosa que significa que el proyecto está llegando a su fin.

Tras realizar la actividad con los alumnos y probar el juego para llevar a cabo los últimos cambios, los socios del proyecto debían analizar cuál era el estado del proyecto y hablar sobre el potencial de los resultados creados, asegurándose de que promoverán su uso.

Por ello, y pensando que los eventos de difusión que se iban a realizar durante los meses siguientes, los socios repasaron el proyecto, hablaron de cómo informar de las distintas acciones y actividades realizadas, y discutieron diferentes estrategias para aumentar la difusión de los resultados del proyecto.

Fue un momento emotivo, ya que las relaciones creadas durante el proyecto han llegado a ser realmente eficaces, pero esta reunión era la última prevista, aunque estamos seguros de que no se trata de un adiós, sino de una despedida.



LA DISPONIBILIDAD DEL JUEGO

Por Danmar Computers

El juego ya está desarrollado al 100%. Como todos nuestros resultados en el proyecto, el juego en línea también está disponible en nuestro sitio web. El juego educativo digital sobre gestión de parques y protección de la naturaleza está diseñado para enseñar a los jugadores la importancia de preservar las zonas naturales y gestionar los parques con eficacia. El juego está dirigido a estudiantes y profesores de secundaria, y se ha diseñado para que resulte atractivo e interactivo. El juego, tras las fases de prueba, ya está disponible en: <https://getup.erasmus.site/play/>



¿Y ahora qué?

EVENTOS MULTIPLICADORES

Por EPEO, InEuropa SRL, eco&eco y LCE

El jueves 30 de marzo se celebrará en Europe Direct de Módena (Italia), de 14.30 a 17.00 horas, el acto de presentación de los resultados del proyecto GET UP!.

La primera parte del acto estará dedicada a la presentación del proyecto GET UP! y sus resultados, disponibles para los centros escolares. La segunda parte incluirá los testimonios de los alumnos de la clase 2I del instituto Wiligermo (Módena), que participaron en el evento de prueba del juego a nivel internacional. A continuación, los alumnos de Wiligermo mostrarán las funcionalidades del juego a los participantes.

El mismo día, pero en España y a partir de las 18:00, Low Carbon Economy y el IES Jérica-Viver realizarán su evento, en el que presentarán el juego a otras escuelas y educadores, pero también a las familias, para apoyar la comprensión general de que es posible aprender jugando.

El orden del día del acto es el siguiente:

Introducción: el programa Erasmus+, las cuestiones medioambientales y el proyecto GET UP!, presentado por José V. Segarra Murria, Fundación lowcarboneyconomy; Actividad en Collecchio: experiencias y vídeo alumnos, por Silvia Clemente, IES Jérica-Viver; Aprendizaje basado en juegos; por Vicente Javier Valls Martínez; y El juego GET UP!: ¿cómo se puede implementar en el aula?, realizado por Mar Martín Fandós, IES Jérica-Viver.



**!Sigue nuestro
proceso con
nosotros!**



@getupproject2020



GET UP



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



SOCIOS

low carbon economy[®]

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

La Fundación, cuyo nombre en inglés es "low carbon economy", trabaja en la concienciación sobre el compromiso medioambiental, en proyectos de energías renovables y en la búsqueda de soluciones técnicas hacia la sostenibilidad.

IN EUROPA

Sus principales actividades son proporcionar información, formación y 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 reglada



GYMNAZIUM KAROLA STURA



Situado al pie de los Pequeños Cárpatos, el instituto de gramática es una escuela para alumnos de 11 a 19 años. Cada año acuden a ella unos 300 alumnos y trabajan a tiempo completo unos 30 profesores. La escuela imparte educación general, que incluye lenguas extranjeras, historia, estudios sociales y ciencias, y prepara a los alumnos 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 también imparte formación profesional al respecto. Con amplia experiencia en el desarrollo de modernas aplicaciones web y móviles utilizadas con fines educativos. También cuenta con 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 BIODIVERSITA EMILIA OCCIDENTALE

La Autoridad de Parques y Gestión de la 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 ha) 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 construido en 2005. Presta servicios educativos a la zona noroeste de la comarca del Alto Palancia, un conjunto de 13 municipios, más otros 2 del Alto Mijares (Villanueva de Viver y Fuente La Reina). Este peculiar y privilegiado entorno permite el contacto con la naturaleza.

Cuenta con unos 240 alumnos y 40 profesores, con enseñanza secundaria, bachillerato y un curso básico de FP.



"Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida. "