



## ERASMUS+ SHOEGAME

*Desarrollo de competencias clave en la Formación Profesional para la industria de calzado a través de juegos serios*  
(Ref: 2021-1-RO01-KA220-VET-000028078)

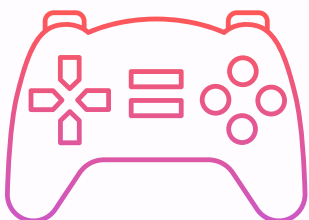
# Una educación en calzado atractiva y estimulante a través de juegos serios

A diferencia de sus predecesores, las últimas generaciones de estudiantes han crecido en una **sociedad digitalizada** en la que pueden encontrar todo lo que necesitan al alcance de sus dedos. Los dispositivos digitales pueden abordarlo todo (relaciones sociales, información y conocimiento) **en menos de cinco minutos**, y en ellos esperan los próximos contenidos y mensajes. Es una historia interminable; sin embargo, el flujo de tan abundante y constante intercambio de datos y mensajes ha provocado un **aumento de la ansiedad** en estas generaciones y, en consecuencia, una disminución de su nivel de atención y concentración, que ha impactado su proceso de aprendizaje.



Desde 2020, la **pandemia de COVID-19** y la necesidad de mantener el distanciamiento físico, e incluso el confinamiento, **aceleraron el desarrollo** de herramientas y métodos de enseñanza digital, y los centros educativos tuvieron que **reinventarse** y **adaptarse**. No todos los alumnos acogieron con agrado la sustitución de las clases físicas por las virtuales porque, por lo general, estas últimas requieren un mayor nivel de atención y facilitan las distracciones. En este contexto, el uso y desarrollo de **herramientas de aprendizaje virtuales e innovadoras, como los juegos serios**, ganó relevancia, ya que tuvieron más éxito en implicar y entretener a los estudiantes mientras mantenían su atención durante las clases en línea.

Pero ¿qué es un juego serio? ¿Puede esta herramienta apoyar la **renovación del sector del calzado**?



## EN ESTE BOLETÍN:

¿Qué es un juego serio? - 2

ShoeGame: un juego serio para la industria del calzado - 2

Las actividades del proyecto hasta ahora - 3



## ¿Qué es un juego serio?

Cuando pensamos en videojuegos genéricos, automáticamente los asociamos a diversión y distracción durante nuestro tiempo libre. Pero ¿qué hace que los **juegos serios** sean diferentes de los juegos convencionales y cómo pueden ser útiles en la educación?

Las primeras definiciones de juego serio **se remontan a los años 70** (Djaouti, Alvarez & Jessel, 2011), mucho antes de la distribución masiva de los videojuegos. Hoy en día, no existe una definición única de juego serio, pero podemos acceder de forma rápida a la principal definición en *Science Direct*. De todos modos, la diferencia más clara entre un juego serio y uno convencional es que los juegos serios están diseñados para un **propósito principal que no es el mero entretenimiento** (Chen & Michael, 2005).



El poder de los juegos serios es que son **entretenidos, atractivos e inmersivos**. Combinan elementos del juego con estrategias y estructuras de aprendizaje para enseñar habilidades, conocimientos y actitudes específicas. Los juegos serios en la educación **favorecen habilidades** como la observación, la motivación, la superación de la crítica, el pensamiento estratégico y, por supuesto, las habilidades blandas. La aplicación de juegos al aprendizaje anima a los estudiantes a desarrollar, de manera continua y constante, sus habilidades a lo largo del tiempo, gracias al entorno de juego

## ShoeGame: un juego serio para la industria de calzado

La industria europea del calzado destaca por su larga **tradición, experiencia** y productos de **valor añadido**. Las empresas han aprendido a anticiparse y adaptarse a un mundo que cambia rápidamente con sus múltiples desafíos, pero también a aprovechar las oportunidades de la transformación tecnológica. Sin embargo, el sector está luchando por garantizar el relevo generacional necesario de su plantilla actual. Por un lado, el sector se ve influenciado por una **imagen estereotipada y negativa** que limita el atractivo entre las nuevas generaciones; y, por otro, la rápida evolución de las necesidades de cualificaciones vinculadas a las transiciones ecológica y digital dificulta la actualización de la oferta educativa. Por lo tanto, es urgente **trabajar en atraer** a los estudiantes actuales y futuros para garantizar la disponibilidad de trabajadores especializados en el sector durante los próximos años.

Las características de los juegos serios descritos anteriormente parecen alinearse tanto con las necesidades de la industria del calzado como con las habilidades que los proveedores educativos (especialmente de FP) deben proporcionar. En este marco, el **proyecto Erasmus+ ShoeGame**, iniciado en marzo de 2022, reúne a **7 socios de 5 países de la UE** y pretende alcanzar, como resultado principal, una **plataforma de juegos serios para estudiantes y centros de educación/formación**. El objetivo general consiste en **atraer** a nuevos estudiantes a los cursos de FP y **motivar** a los estudiantes que ya los están cursando para que continúen sus estudios.



El juego no solo **enseñará a los estudiantes sobre la fabricación de calzado** desde el diseño hasta el acabado, sino que también los preparará para los retos de las próximas transiciones industriales, como son las prácticas sostenibles en el ecodiseño, el reciclaje y la economía verde. El enfoque en estos temas no solo **acercará el sistema de FP** a las demandas actuales de la industria, sino que también contribuirá a **hacer que el sector sea más atractivo** para las generaciones más jóvenes. Además, ShoeGame se centrará en el desarrollo de competencias transversales, y la plataforma incluirá funciones de comunicación con el fin de fomentar un sentido de comunidad entre todos los participantes.



Además, como el éxito de un juego serio en la educación también radica en su uso adecuado por parte de profesores y formadores, el consorcio elaborará un **paquete de itinerarios formativos, metodologías y guías pedagógicas** para facilitar la integración de los juegos serios y la gamificación en los planes de estudio de FP.

## Las actividades del proyecto hasta ahora

Los socios de ShoeGame han estado trabajando en lo que podría ser el **mejor enfoque de interacción y contenidos** del futuro juego serio. Además, se ha contactado con profesores de diferentes centros de FP para conocer mejor cuánto uso se hace de esta innovadora herramienta. Paralelamente, se han recopilado los conocimientos y las necesidades de formación de los estudiantes de FP relacionados con la industria, con un enfoque particular en la industria 4.0, la sostenibilidad y la circularidad. El juego serio será diseñado atendiendo a esta información.

Teniendo en cuenta que los principales objetivos del proyecto ShoeGame son atraer a las generaciones jóvenes al sector y evitar el abandono escolar, así como mantener el interés y la motivación de los estudiantes, los principales beneficiarios serán los **estudiantes en edad de matricularse en estudios de FP y los que ya están cursando** un ciclo de estudios de FP. Los profesores de FP/formadores/tutores también se beneficiarán de esta nueva herramienta de aprendizaje consistente en un juego serio, que espera atraer más la atención de los estudiantes.

El consorcio del proyecto estima que involucrará a unos **500 estudiantes, 100 formadores y 25 centros y escuelas de FP** de toda Europa en diferentes etapas del proyecto.



¡No te pierdas ninguna noticia,  
visita nuestra web  
[www.shoegame.eu!](http://www.shoegame.eu)



¡Síguenos también  
en Facebook!



Cofinanciado por  
la Unión Europea

## Socios del proyecto



## Coordinación del proyecto



### Socio líder:

Gheorghe Asachi Technical University  
of Iasi—TUIASI  
[www.tuiasi.ro](http://www.tuiasi.ro)  
Bulevardul Profesor Dimitrie Mangeron  
65, 700259, Iași (Rumanía)



### Comunicación:

CEC-Confederación Europea del Calzado  
[www.cec-footwearindustry.eu](http://www.cec-footwearindustry.eu)  
Square de Meeûs 37  
1000 Bruselas (Bélgica)

### Erasmus +

### KA2 - Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas

### Referencia del proyecto:

**2021-1-RO01-KA220-VET-000028078**

*El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.*



### ERASMUS+ SHOEGAME

*Desarrollo de competencias clave en la Formación Profesional para la industria de calzado a través de juegos serios*



**Cofinanciado por la Unión Europea**