



## **Seminario e-Madrid: e-Learning y juegos**

**<http://emadridnet.org>**

**Viernes, 19 de febrero de 2010**

**Universidad Rey Juan Carlos**

**Campus de Móstoles**

El viernes 19 de febrero de 2010 tendrá lugar en la Universidad Rey Juan Carlos (campus de Móstoles) una jornada organizada por la red eMadrid donde se tratará el uso de juegos en entornos de e-Learning. El horario de las charlas es el siguiente:

**15:15 - 15:45**

**"Integración de juegos en el flujo educativo: uso de los juegos de e-Adventure en LAMS"**

Baltasar Fernández-Manjón y Ángel del Blanco Aguado, UCM

**15:45 - 16:15**

**"Uso de juegos educativos en el entorno empresarial y su integración con Moodle"**

CEPAL – <http://www.cepal.es>

**16:15 - 16:45**

**"Augmented Learning con teléfonos Android?"**

Pedro de las Heras Quirós, URJC

### **Lugar**

Universidad Rey Juan Carlos - Campus de Móstoles

Edificio Laboratorios II - Aula de Audiovisuales (planta baja)

**Cómo Llegar** (información detallada en: <http://gsyc.es/Campus>)

- En coche por la A-5
- En autobús: Interurbanos número 522
- En metro: Línea 12 – MetroSur
  - Parada "Universidad Rey Juan Carlos"
- En Renfe-Cercanías:
  - Línea C-9 . Dirección Móstoles - El Soto
  - Estación de Móstoles - El Soto (25 minutos desde Atocha)

### **Más información**

Gregorio Robles

[<gregex arroba gsyc.urjc.es>](mailto:gregex@gsyc.urjc.es)

## Resumen de las charlas

### 1. "Integración de juegos en el flujo educativo: uso de los juegos de e-Adventure en LAMS"

Actualmente los juegos educativos y las simulaciones con estrategia de juego empiezan a considerarse complementos educativos que pueden ser muy valiosos para crear entornos activos de aprendizaje. Por ejemplo, para el aprendizaje de conocimiento procedimental o para poder practicar

conocimientos en entornos seguros y controlables. No obstante, estos enfoques que normalmente se engloban en el término en inglés de serious games, habitualmente se plantean como elementos diferenciados y separados en la experiencia educativa. Hoy en día no existen modelos ampliamente aceptados sobre como integrarlos en el flujo educativo ni con la infraestructura preexistente (e.g. despliegue en los sistemas de e-learning). En el grupo <e-UCM> estamos trabajando para simplificar el desarrollo de los juegos educativos y para mejorar su integración con los sistemas de e-learning existentes. En este caso se abordará como integrar los juegos desarrollados con e-Adventure en el sistema LAMS desarrollado en la Universidad de Macquarie (Australia).

### 2. "Uso de juegos educativos en el entorno empresarial y su integración con Moodle"

[Resumen no disponible]

### 3. "Augmented Learning con teléfonos Android?"

El grupo de investigación GSyC/LibreSoft de la URJC ha desarrollado una interfaz de tipo 'magic lens' que mejora en varios aspectos las utilizadas en las aplicaciones comerciales de realidad aumentada móvil que han aparecido en el mercado durante 2009 (Wikitude, Layar, Sekai Camera, AcrossAir). Se ha creado una red social móvil que ofrece esta interfaz para navegar y crear los contenidos geolocalizados de la red social. El sistema operativo sobre el que se ha implementado la interfaz de realidad aumentada móvil es Android. Actualmente el grupo está evaluando esta interfaz para abordar el desarrollo de nuevas aplicaciones de tipo Augmented Learning (según la definición de Eric Klopfer, MIT). En esta presentación se describirá la funcionalidad de la interfaz 'magic lens' desarrollada y se presentarán los objetivos del grupo en el área de Augmented Learning.

## Biografía de los ponentes

**Baltasar Fernandez-Manjon** es el director del grupo e-UCM ([www.e-ucm.es](http://www.e-ucm.es)). Es profesor titular de la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid. Sus intereses de investigación se centran en los usos de la tecnología en la educación, el e-learning, los estándares educativos, la aplicación de los nuevos contenidos y entornos altamente interactivos en educación (e.g. serious games, mundos virtuales, dispositivos específicos de juego) y su integración con los sistemas de e-learning, así como la accesibilidad de estas tecnologías.

**Angel del Blanco Aguado** es investigador del grupo e-UCM. Es uno de los principales desarrolladores del entorno de creación de juegos y simulaciones educativas e-Adventure (<http://e-adventure.e-ucm.es>) y actualmente está trabajando en la integración de juegos en el flujo educativo principalmente utilizando la infraestructura e-learning existente y tratando de emplear estándares de e-learning siempre que esto es posible.

**Cepal** es una empresa especializada en el desarrollo de productos y servicios para la formación y recursos humanos, especialmente en el área del e-learning, y sistemas de información para la gestión del conocimiento y organización empresarial. Desde sus inicios **Cepal** ha contado con una amplia gama de **aplicaciones** para el desarrollo, distribución e impartición de cursos en Internet. Estas aplicaciones han evolucionado y ampliado su funcionalidad, gracias a los esfuerzos en **I+D** realizados por Cepal.

**Pedro de las Heras Quirós** es profesor del departamento de Sistemas Telemáticos y Computación de la Universidad Rey Juan Carlos. Es miembro del grupo de investigación GSyC/LibreSoft (<http://libresoft.es>) y tiene un gran interés en temas relacionados con tecnologías Android (<http://androidfloss.libresoft.es>).