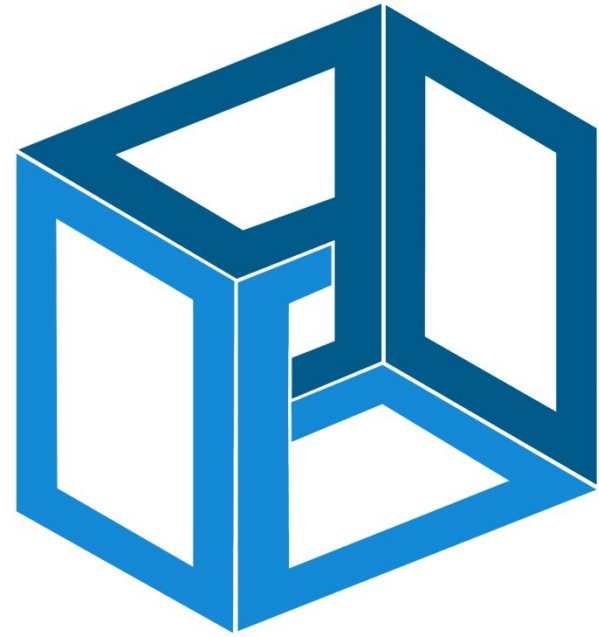




OPEN
GAME
PLAY LEARN TEACH



30 de septiembre de 2021

Introduciendo el Proyecto OpenGame

Francisco José García-Peñalvo
Grupo de Investigación GRIAL



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



<https://opengame-project.eu> @OpenGame_eu

Promoting Open Education through Gamification



Acrónimo

OpenGame

Sitio web

<https://opengame-project.eu/>

Financiación

European Union. Erasmus + KA2 – Cooperation and Innovation for Good Practices. Strategic Partnerships for higher education

Referencia

2019-1-ES01-KA203-065815

Fechas

2 años, 01/10/2019 hasta 30/09/2021

Presupuesto

199.479€

**Partner (Coordinator):**

Universidad Internacional de la Rioja (UNIR)
Research Institute for Innovation & Technology in Education (UNIR ITED)

Address:

Avenida de la Paz, 137, 26006, Logroño (La Rioja), Spain

Websites:

<http://www.unir.net> | <http://ited.unir.net>

Contact:

Prof. Dr. Daniel Burgos
research.opi@unir.net

Partner:
Universidade Aberta (UAb)

Address:

Laboratório de Educação a Distância e eLearning (LE@D), Palácio
Ceia, Rua da Escola Politécnica, n.º 141, 1269-001 Lisboa,
Portugal

Website:

<https://portal.uab.pt/>

Contact:

Prof. Dr. António Moreira Teixeira
Antonio.Teixeira@uab.pt

**Partner:**

The University of Salamanca (USAL)

Address:

GRIAL Research Group, IUCE, University of Salamanca, Paseo de
Canalejas 169, 37008 Salamanca, Spain

Website:

<https://grial.usal.es>

Contact:

Francisco José García-Peñalvo
fgarcia@usal.es

**Partner:**

DBHW Karlsruhe

Address:

Erzbergerstraße 121, 76133 Karlsruhe

Website:

www.karlsruhe.dhbw.de

Contact:

Prof. Dr. Ulf-Daniel Ehlers
ulf-daniel.ehlers@dhbw-karlsruhe.de

**Partner:**

University of Nantes

Address:

Quai de Tourville, 44035 Nantes

Website:

www.univ-nantes.fr

Contact:

Donika HVARCHILKOVA
Donika.hvarchilkova@univ-nantes.fr

Partner:
Dublin City University

Address:

DCU Glasnevin Campus, Dublin 9, D09 V209, Ireland

Website:

www.dcu.ie

Contact:

Dr. James Brunton
james.brunton@dcu.ie



El proyecto OPENGAME tiene por objeto contribuir a la asimilación de los recursos de educación abierta y las prácticas de educación abierta entre los educadores de la enseñanza superior de manera innovadora y motivadora, mediante el desarrollo de una experiencia de aprendizaje gamificada y situada en la educación abierta

Fomentar la sensibilización de los educadores de la enseñanza superior para que adopten la OEP en su enseñanza diaria, incorporando prácticas exitosas "centradas en el educador"

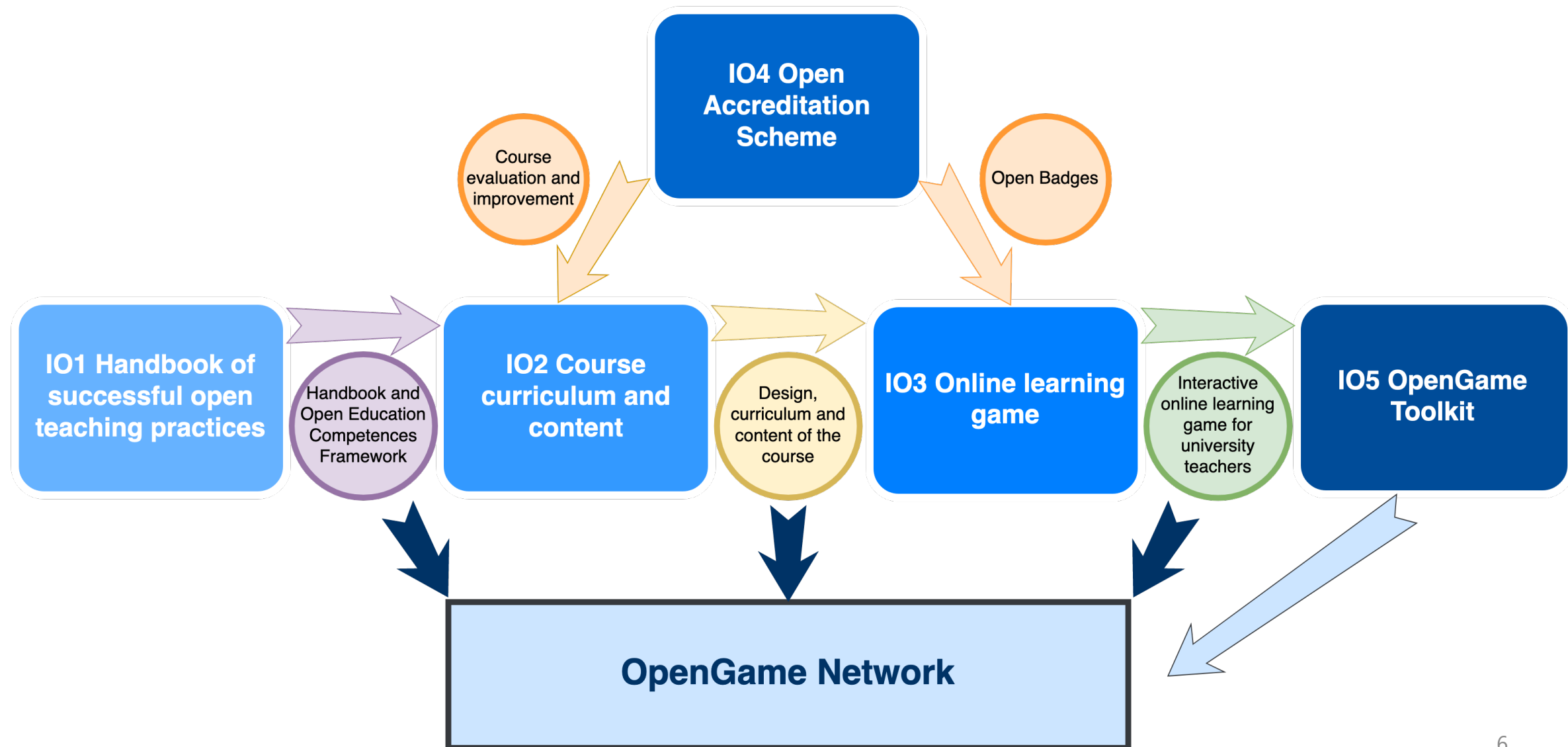
1

2

Aumentar la motivación de los educadores de la ES hacia la adopción de la OEP proporcionando entornos de prueba atractivos y motivadores como una experiencia gamificada

Desarrollar la capacidad de los educadores de educación superior para trabajar con enfoques abiertos, a través de una atractiva experiencia de aprendizaje en OEP

3



Promoting Open Education through Gamification

Handbook of successful open teaching practices



Presenta 24 prácticas reales de enseñanza abierta que responden a ocho desafíos principales a los que se enfrentan los educadores hoy en día y que pueden abordarse mediante enfoques abiertos



Open Education Competences Framework estructurado en torno a una actitud transversal, dos áreas de competencias (recursos abiertos y pedagogías abiertas) y una serie de habilidades

Versión original en inglés disponible en <https://doi.org/10.5281/zenodo.4062529>
y traducción a español disponible en <https://doi.org/10.5281/zenodo.4765969>

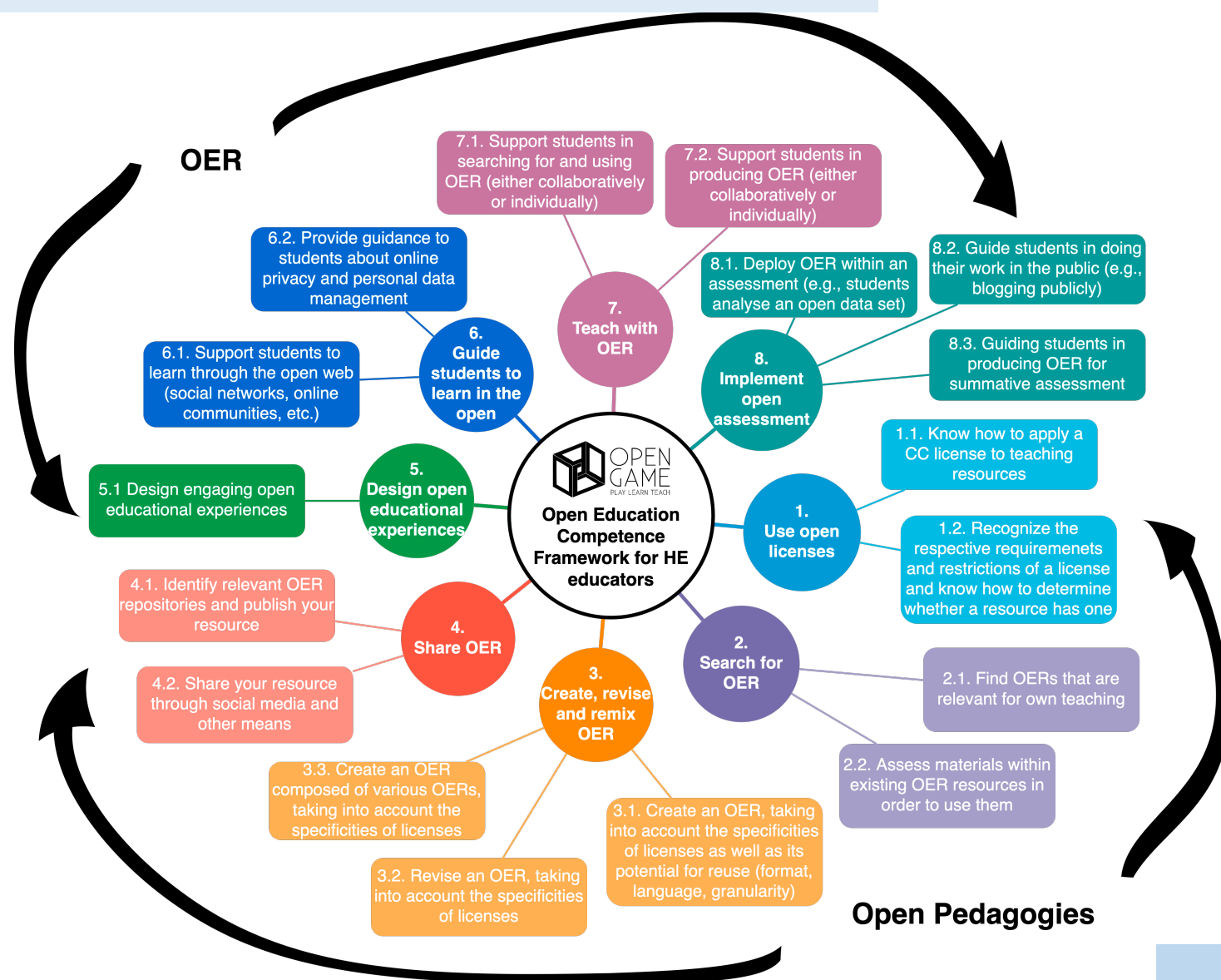


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Promoting Open Education through Gamification

Open education competences framework for higher education educators



Promoting Open Education through Gamification

Course Curriculum and Content



- Tiene como objetivo definir los resultados de aprendizaje, el contenido del curso, las actividades de aprendizaje y los métodos de evaluación que se incluirán en el juego serio de OPENGAME
- Los contenidos se organizan en 8 módulos basados en 8 competencias, y 8 unidades de aprendizaje
- Para cada competencia se han definido resultados de aprendizaje
- Los módulos se construyen en torno a las prácticas identificadas y descritas en Handbook
- En cada módulo se utilizan 3 prácticas para involucrar a los participantes, teniendo una como principal y otras dos para ampliar la competencia en el área
- El contenido del curso está disponible en inglés, alemán, portugués, español y francés

Promoting Open Education through Gamification

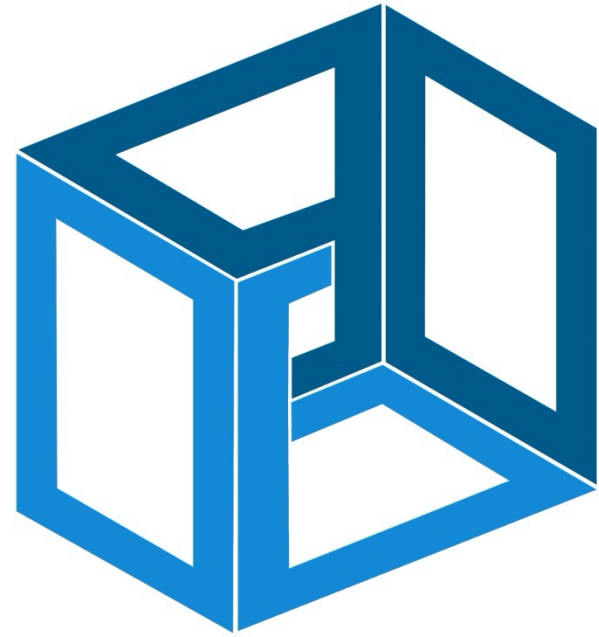


<https://opengame-project.eu>



[@OpenGame_eu](https://twitter.com/OpenGame_eu)





OPEN
GAME
PLAY LEARN TEACH



30 de septiembre de 2021

¡Gracias!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



<https://opengame-project.eu> @OpenGame_eu

“This document reflects the views only of the authors, and the European Union cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.”