

## HUNT FOR EUROPE 2.0

El proyecto está financiado por el programa “ERASMUS+” tiene y siete socios internacionales: EnAIP Piemonte (Italia), LudusXR (Dinamarca), Die Berater (Austria), Wisamar (Alemania), Centre 4 Education (España), Vardakeios School of Hermoupolis (Grecia), and MTU (Irlanda - Coordinador).

### ESTUDIANTES Y PROFESORES ESPAÑÓLES CON HFE 2.0

Escuelas en Mallorca, España, han probado la plataforma Hunt for Europe 2.0 y han encontrado en esta versión una nueva forma de aprender nuevos idiomas (alemán, español, griego, italiano, danés e inglés) y también la cultura de cada país. Profesores y alumnos podrán utilizar tanto la plataforma como el juego multijugador en las clases, lo que será otra forma increíblemente divertida y entretenida de aprender con los alumnos. El proyecto Hunt for Europe 2.0 ofrece diferentes idiomas para aprender.



## PUERBAS HFE 2.0 IN GRECIA!



Doce estudiantes de la Escuela Secundaria Vocacional de Portugal que están haciendo sus prácticas en Syros asistieron al segundo Evento Multiplicador en la Escuela Vardakeios el 9 de agosto. Tuvieron la oportunidad de explorar la plataforma HFE2 y descubrir todas las actividades que pueden ayudarlos a aprender o mejorar uno o más de los seis idiomas que se ofrecen (griego, español, alemán, inglés, danés, italiano). También vieron videos de las seis ubicaciones de cada entorno donde se desarrolla el juego multijugador y que estará listo en septiembre.





## EVENTOS MULTIPLICADORES EN ALEMANIA

En Alemania, se llevaron a cabo dos eventos multiplicadores: uno con profesores de idiomas de diferentes lenguas extranjeras en una escuela primaria de Leipzig como parte de su conferencia preparatoria para el nuevo año escolar y otro con profesores de idiomas que imparten clases particulares de alemán como segunda lengua para estudiantes adultos, que actualmente tienen muchos jóvenes participantes entre 18 y 21 años en sus cursos. Hubo mucho interés en los productos HfE, como lo demuestra el animado debate sobre su posible uso en el aula. En particular, los profesores encontraron muy atractiva la **combinación de "aprendizaje cultural" e idioma**, porque obviamente esto no es tan fácil de hacer en la escuela. Un maestro explicó: "Puedes pensar en tantas cosas culturales, pero todavía estás aquí, en Alemania, con todos tus compañeros de clase a tu alrededor. Realmente no puedes bloquear eso".

En general, **el enfoque del proyecto en hablar** también fue muy bien recibido, ya que esto es exactamente lo que los estudiantes encuentran más difícil. Los profesores de idiomas que trabajan en cursos de alemán como segunda lengua también destacaron explícitamente el valor añadido de una oferta con la que los alumnos pueden practicar situaciones cotidianas de forma lúdica.



(Ambas imágenes son del evento con los profesores de idiomas en la educación de adultos que tuvo lugar el 10 de septiembre en Leipzig.)



## PALABRAS DEL EQUIPO IRLANDÉS



“Tuvimos más de 30 estudiantes y dos maestros del colegio comunitario de Castleisland en Kerry que están en el año de transición. Visitaron MTU el 19 de septiembre y, afortunadamente, nuestro equipo danés proporcionó una demostración en línea de nuestro juego, y tuvimos un orador invitado irlandés que habló sobre otras iniciativas de aprendizaje de idiomas en línea con escuelas secundarias en Irlanda.



Recibimos comentarios particularmente buenos y, con suerte, los estudiantes usarán nuestro juego para aprender idiomas”.





## ULTIMA EVENTO IN TURIN

El martes 15 de septiembre en el Centro Studi Sereno Regis de Turín tuvo lugar el evento de clausura del proyecto HFE2.0. El objetivo de este proyecto es desarrollar un innovador sistema de aprendizaje de idiomas y culturas mediante el uso de inteligencia artificial. Después de los saludos institucionales de Roberto Santoro, presidente de EnAIP Piemonte, los representantes de MTU y LudusXR, socios irlandeses y daneses, mostraron la plataforma VCC y la VR. El propósito de la plataforma VCC es enseñar el idioma y las técnicas de comunicación cotidianas dentro de una cultura específica mediante el uso de un libro interactivo, dividido en diferentes lecciones para cada uno de los idiomas disponibles, con una historia de fondo diferente y conjuntos de elementos narrativos. Para cada idioma hay cinco unidades disponibles en secuencia progresiva y propedéutica, compuestas de ejercicios de habla, escucha y combinados que incluyen aportes culturales sobre historia, geografía y costumbres del país de la lengua elegida.





Gracias a las correcciones automáticas al final de las unidades, es posible conocer las debilidades del alumno y planificar mejorarlas sobre contenidos específicos. En VR, los estudiantes son guiados por personajes históricos, para que puedan aprender un idioma extranjero experimentando situaciones de la vida real. Kristin Brogan, de MTU, señaló que incluir el juego en el proceso de aprendizaje es altamente un motivador para los estudiantes, quienes se divierten y por lo tanto disfrutan aprendiendo. Esta opinión también ha sido compartida por los profesores, que ya han probado la plataforma HFE2.0. Subrayaron cómo los estudiantes que ya han jugado juegos aprenderán más fácilmente porque podrán sentirse más cómodos mientras aprenden y estarán más comprometidos. Antonietta Centolanzze ha hablado de la experiencia y el enfoque de aprendizaje en CPIA: ya no hay una diferencia clara entre lengua 1 y lengua 2, sino una combinación de lenguas y un plurilingüismo donde el conocimiento de las lenguas contribuye a promover la cohesión social y sentido de inclusión. Anna Nervo, docente que apoya el proceso de aprendizaje digital en CPIA, enfatizó la importancia de incluir las nuevas tecnologías en la enseñanza de nuevos idiomas. Al mismo tiempo, subrayó cómo las nuevas herramientas deberían ser fáciles de usar y adaptarse a diferentes objetivos, especialmente considerando que la mayoría de los usuarios de CPIA tienen pocas habilidades digitales.



Alessia Messutti, de ITCILO, recordó que los programas de capacitación serán efectivos solo si pueden satisfacer las necesidades de los usuarios finales: hoy el enfoque ha pasado de un Centro de contenido a un enfoque de Centro de usuarios. El aprendizaje es una experiencia, y solo si se experimenta de la manera correcta conducirá al conocimiento real. Por lo tanto, es necesario rediseñar los métodos de enseñanza inspirándose en las nuevas tecnologías y la pedagogía.

