

SEMINARIO VIDEOJUEGOS PARA UNA EDUCACIÓN INCLUSIVA

FECHA: 7 Y 8 DE Noviembre

LUGAR: UPNA y Planetario de pamplona

RESUMEN

Estas jornadas se dirigen a la comunidad educativa, para aprender a enfrentarnos a la creciente presencia de los videojuegos en la vida cotidiana de los jóvenes. Desde el simple acompañamiento del joven en sus horas de juego, hasta la utilización del videojuego como herramienta de aprendizaje, son numerosos los retos a los que nos enfrentamos en el terreno educativo, con la aparición de estas potentes herramientas electrónicas, que poseen grandes potencialidades y ocultan algunos peligros. ¿Qué hacer con los estudiantes que sólo piensan en jugar? ¿Cuántas horas debo dejar que mi hijo juegue con la consola? ¿Qué videojuegos son adecuados para él? ¿Puedo captar la atención de mis alumnos con un videojuego? ¿Lograré con ello que aprendan los contenidos que pretendo enseñar? ¿Es mi hijo un friki? Estas son algunas de las preguntas que se pretenden responder y que se plantean como reto a lo largo de las dos jornadas.

El seminario se desarrolla en 3 Bloques diferentes cuyas agendas se presentan a continuación:

Por motivos de aforo, se requiere Inscripción: <https://forms.gle/BHj1hFbqgD27n2Pz5>

PROGRAMA

BLOQUE I: Jueves 7 de noviembre – Sala de Conferencias Edif Jerónimo de Ayanz - UPNA

9:30 – 9:45	Apertura - Juan María Sánchez Prieto, Director del Instituto de Investigación I-Communitas. Institute for Advanced Social Research. Universidad Pública de Navarra - Miguel Rodríguez Wilhelmi, Decano de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad Pública de Navarra - Instituto Navarro de Deporte y Juventud. Gobierno de Navarra - Alicia Olza, representante de PAUMA S.L.
9:45 – 10:30	¿Cómo aprenden los adolescentes a jugar videojuegos? Estrategias de aprendizaje informal y alfabetización de videojuegos. Ruth Contreras (Universidad de Vic -Universidad Central de Cataluña. Observatorio de Comunicación, videojuegos y entretenimiento).
10:30 – 11:15	E-sport y las soft skills, oportunidades para la inclusión y la interculturalidad. – Beatriz Marcano (UNIR. Grupo de investigación MAML, Metodologías activas y mastery learning).
11:15 – 11:45	El Proyecto The Good Gamer. José María Moreno (Director General de la Asociación Española de Desarrolladores de Videjuegos).
11:45 – 12:00 - Descanso Café	

Colaboran:



Nafarroako Kirolaren eta Gazteriaren Institutua
Instituto Navarro de Deporte y Juventud



AEVI
ASOCIACIÓN
ESPAÑOLA DE
VIDEOJUEGOS

Microsoft

Education



12:00 – 13:30	Mesa redonda: Jóvenes y videojuegos: uso para una educación inclusiva Modera Íñigo Mugueta – ICOMMUNITAS - Charo Sádaba (Universidad de Navarra. Decana de la Facultad de Comunicación) - Ruth Contreras (Universidad de Vic -Universidad Central de Cataluña. Observatorio de Comunicación, videojuegos y entretenimiento). - Beatriz Marcano (Universidad Internacional de La Rioja. Grupo de investigación MAML, Metodologías activas y mastery learning). - Nacho Medel (Universidad Internacional de La Rioja. Grupo de investigación MAML, Metodologías activas y mastery learning). - Víctor Manuel Barrero. (Pauma SL/Hezigamer).
13:30	Cierre

BLOQUE II: Jueves 7 de Noviembre – Planetario de Pamplona

17:00 – 18:30	Mesa redonda: La socialización en los videojuegos Modera Íñigo Mugueta - Iván Pérez (Presidente de New Age Learning) - Aritz Azcona (Pauma S.L. - Hezigamer) - Carlos Fernández (Dr. Platypus & Ms. Wombat Studios) - Lorenzo Fidalgo - Bárbara Ros (Creanavarra.)
18:30	Exhibición de e-sports por parte de los campeones provinciales de League of Legends

BLOQUE III: Viernes 8 de Noviembre – Sala de Conferencias Edif Jerónimo de Ayanz UPNA

9:25 – 9:30	Apertura
9:30 – 10:15	El trabajo sobre la inclusión. José Ramón Orcasitas (Profesor jubilado de la UPV/EHU)
10:15 – 10:45	La inclusión y los videojuegos. Víctor Manuel Barrero (Hezigamer)
10:45 – 11:15	Presentación de los resultados del Presupuesto Participativo 2019 promovido por el INDJ "Los videojuegos como medio educativo". Iván Pérez (Presidente de New Age Learning)
	11:15 – 12:00 Descanso café
12:00 – 13:15	TALLERES PARALELOS ✓ Taller 1: Taller Historia y Videojuegos (Íñigo Mugueta/Iñaki Nuin. UPNA). – Lab Economía Experimental (Edif Jerónimo de Ayanz) ✓ Taller 2: 4 Social Gaming (Víctor Manuel Barrero/Aritz Azcona/Iván Pérez). – Sala de Conferencias (Edif Jerónimo de Ayanz)
13:15 – 14:30	TALLERES PARALELOS ✓ Taller 1: Taller Historia y Videojuegos (Íñigo Mugueta/Iñaki Nuin. UPNA). – Lab Economía Experimental (Edif Jerónimo de Ayanz) ✓ Taller 2: 4 Social Gaming (Víctor Manuel Barrero/Aritz Azcona/Iván Pérez). – Sala de Conferencias (Edif Jerónimo de Ayanz)

Colaboran:



Nafarroako Kirolaren eta Gazteriaren Institutua
Instituto Navarro de Deporte y Juventud



AEVI
ASOCIACIÓN
ESPAÑOLA DE
VIDEOJUEGOS

Microsoft

Education

