



Aprender Historia Jugando: los videojuegos asaltan las aulas

ABUZTUAK 30 - IRAILAK 08

UPNA - Creanavarra - Palacio del Condestable

60€ adultos del 30 agosto al 1 de septiembre 50€ niños del 4 al 8 de septiembre

23 ordu

Creanavarra, Kondestablearen Jauregia, NUP-Nafarroako Unibertsitate Publikoa

Bukatuta

2017ko abuztuaren 24a arte

En el curso de verano se tratará del valor de los videojuegos en la enseñanza, en general, y en la enseñanza de la Historia en particular. Un primer bloque tratará de forma genérica sobre videojuegos y educación, incluyendo una mesa redonda sobre los peligros y potencialidades de los videojuegos para los jóvenes. Un segundo bloque mostrará experiencias prácticas desarrolladas en las aulas con diferentes videojuegos, experiencias que incluirán el uso de esos mismos videojuegos en sesiones breves que permitan conocer sus contenidos y sus potencialidades, en las aulas de informática de la UPNA. El tercer bloque correrá a cargo de la empresa Creanavarra, experta en la enseñanza universitaria de diseño gráfico y diseño de videojuegos. Las actividades

(conferencia + talleres) que se desarrollarían en sus instalaciones tendrían como objetivo mostrar el potencial de la industria del videojuego como industria cultural de primer orden, y como sector de desarrollo profesional para ámbitos tan variados como las humanidades o la ingeniería.

Finalmente, se plantea que las últimas 3 horas a cumplimentar por los alumnos del Curso de Verano se desarrollen en la semana siguiente, dentro del “Campus escolar” que se propondrá con alumnos de 14 a 16 años entre los días 4 y 7 de septiembre, a los cuales se propondrán dos talleres didácticos para aprender Historia, y que combinarán clases teóricas con sesiones de juego con dos videojuegos de estrategia histórica, Europa Universalis IV y Rise of Venice. El proyecto de investigación Historia y Videojuegos pondrá a disposición del Curso de Verano todas las licencias necesarias de cada uno de estos dos juegos. Creanavarra pondrá sus aulas a disposición de los alumnos para este Campus escolar, dotadas de equipos informáticos adaptados a nuestras necesidades (procesadores y tarjetas gráficas apropiadas para el trabajo con videojuegos).

Matriculación para el curso de verano: Inscripción 60€. Plazo: hasta el 28 de agosto. 30 plazas; admisión por orden de inscripción.

Matriculación para el campamento de verano: 50€. Alumnos de 14 a 16 años (cumplidos en el momento de hacer la matrícula). Horario: de 9:00 h. a 13:30 h. Para participar en el Campamento de verano, será necesario inscribir a los niños antes del 18 de agosto en el email inigo.mugueta@unavarra.es indicando el nombre y apellidos y edad del niño, y dirección postal, teléfono (preferiblemente móvil), e email de los padres. 30 plazas; admisión por orden de inscripción.

Nota para las familias: la realización del pago implica que acepta la grabación de imágenes (fotografía y vídeo) de sus hijos/as con fines de estudio y difusión del programa.

PÚBLICO DESTINATARIO

Docentes de Historia o Ciencias Sociales, en ejercicio o en formación, en las etapas educativas de Educación Primaria, Secundaria y Bachillerato.

OBJETIVOS

- Dar a conocer nuevas estrategias de Aprendizaje Basado en Juegos, tanto de manera teórica como de manera práctica.
- Mostrar la calidad histórica y la potencialidad didáctica de algunos videojuegos de temática histórica.
- Eliminar tópicos sobre el mundo de los videojuegos y dar a conocer esta industria en auge como un ámbito de crecimiento y de desarrollo profesional para graduados en el ámbito de las Ciencias Sociales y las Humanidades.

DIRECCIÓN DEL CURSO

Íñigo Mugueta Moreno

MIÉRCOLES 30 AGOSTO

BLOQUE 1. APRENDER JUGANDO EN EL ORDENADOR

9:30- Presentación

Bienvenida y presentación

Íñigo Mugueta, Universidad Pública de Navarra

9:30-10:15 Ponencia

Desafíos y posibilidades con videojuegos en escenarios educativos

Ruth S. Contreras, y José Luis Eguia (Universidad de Vic / Universidad Politécnica de Cataluña)

10:45-11:30 Ponencia

Los videojuegos y la didáctica de la Historia

José M^a Cuenca, Universidad de Huelva

11:30-12:30 Debate

12:45-13:30 Ponencia

Press start. Videojuegos y Didáctica de las CC.SS: Experiencias de aula

Diego Téllez Alarcia, Universidad de La Rioja

18:00-20:30 Mesa redonda

Los videojuegos ¿peligro u oportunidad?

Iñaki Ayúcar, Creanavarra

Kiko Béjar, Europlay - EuropaFM

Charo Sádaba, Universidad de Navarra

Moderador: Iñigo Muguera, Universidad Pública de Navarra

JUEVES 31 AGOSTO

BLOQUE 2. PROPUESTAS APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

9:00-9:45 Ponencia

Dos videojuegos para aprender Historia: *Europa Universalis IV* y *Rise of Venice*

Eva Tobalina Orúa, Universidad Internacional de La Rioja

10:15-11:00 Ponencia

Aprender la Baja Edad Media con *Rise of Venice*

Iñigo Mugueta, Universidad Pública de Navarra

11:00-11:30 Debate

11:30-13:30 Taller

Aprender con *Rise of Venice*

16:00-16:45 Ponencia

Videojuegos para entender el mundo actual

Ignacio Medel, Universidad Internacional de La Rioja

17:00-17:45 Ponencia

El *Europa Universalis IV* como herramienta de aprendizaje

Carles García Lafuente, Universidad Pontificia de Valencia

17:45-18:15 Debate

18:15-19:30 Ponencia

Taller con *Europa Universalis IV*

VIERNES 1 SEPTIEMBRE

BLOQUE 3. LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO

10:00-10:45 Ponencia

El Arte en los Videojuegos: diseñando historias interactivas

Arturo Monedero, Delirium Studios, Creanavarra (Centro Superior de Diseño)

10:45-11:00 Visita

Visita instalaciones Creanavarra

11:30-13:30 Taller

Taller con videojuegos

DEL 4 AL 8 SEPTIEMBRE

BLOQUE 4. BLOQUE PRÁCTICO. TALLER DE ENSEÑANZA DE LA HISTORIA CON VIDEOJUEGOS

Lunes, martes, jueves y viernes

9:00-9:40 Taller

Clases preparatorias de Historia: aprender Historia jugando

Gemma Piérola e Iñaki Navarro

10:00-11:30 Taller

Taller de *Europa Universalis*

Diseño, Carles García Lafuente

Dirección, Karlos Andión

12:00-13:30 Taller

Taller de *Rice of Venice*

Diseño, Iñigo Mugueta

Dirección, Mikel Ramírez Andueza

Miércoles

9:00-13:30 Taller

Taller/concurso con realidad virtual

Arturo Monedero, Delirium Studios, Creanavarra (Centro Superior de Diseño)

ORGANIZA

UPNA

OTROS ORGANIZADORES

Creanavarra

COLABORA

CreaNavarra

FINANCIA

Ayuntamiento de Pamplona

UPNA

© Universidad Pública de Navarra
