



Os expertos en videoxogos xúntanse esta semana no CIVE para amosar o potencial educativo do lecer dixital

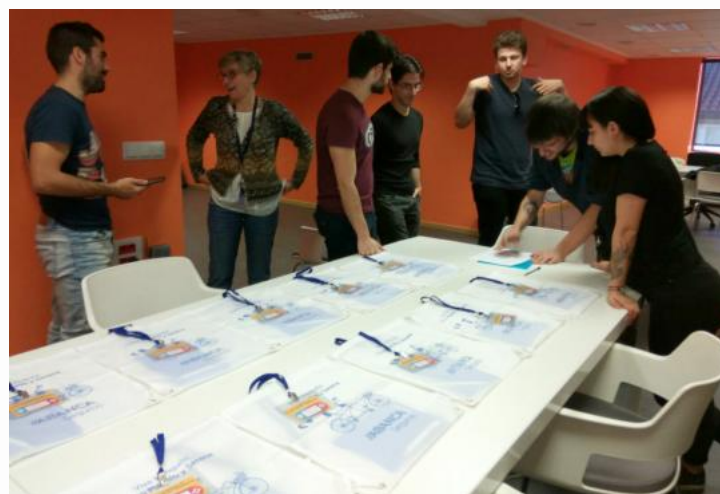
mércores, 26 de outubro do 2016 / Redacción

Esta semana, até o remate da mesma, estase a desenvolver en Pontevedra a cuarta edición do [Congreso Internacional de Videoxogos e Educación, CIVE](#). Máis polo miúdo, desenvólvese na Facultade de Ciencias Sociais e da Comunicación (o CIVE propiamente dito) e máis na Casa da Luz (onde se celebra a *Game Jam* da man da UVigo e o CPEIG: unha cita colectiva de gammers traballando na creación dun videoxogo de índole socio-divulgativa para móbiles e tabletas). [O CIVE foi inaugurado este mércores pola profesora Beatriz Legerén](#).



Segundo fixo saber Legerén, o obxectivo é “afondar no potencial educativo dos videoxogos”. Na inauguración tamén participou o deseñador de lecer dixital Michael Santorum, que lembrou “que todo videoxogo é de por si educativo, porque ten unhas regras que tes que aprender para poder xogar”. Este (o potencial para o ensino) é tamén o eixe temático da *Game Jam*, que ten o punto de mira na educación Primaria.

A *Game Jam*, que conta coa colaboración do Concello de Pontevedra, está dirixida a programadores, deseñadores, ilustradores e xente interesada no mundo dos videoxogos, que deberán permanecer día e noite na Casa da Luz co obxectivo de presentar o venres as súas propostas. Os traballos optarán a un premio cedido polo Colexio Profesional de Enxeñaría en Informática de Galicia (CPEIG) e á posibilidade de desenvolver unha campaña de *crowdfunding* para obter os fondos precisos para desenvolver o seu xogo, coa colaboración da empresa Gato Salvaje Estudio.



Alguns dos participantes na Game Jame que está a desenvolver na Casa da Luz

Máis sobre o CIVE



BALIDEA



Revista en PDF:



Descárgaa xa

Trátase dun congreso promovido pola asociación de investigadores Alfas, a facultade e a Vicerreitoría do Campus de Pontevedra, dentro do proxecto CREA 2i. O evento artéllase en varias xornadas, cada unha delas adicada a diferentes fases do proceso de creación dunha aventura gráfica ou achega dixital de lecer. Así, tras centrarse na creación da historia, na narrativa, na xornada inaugural, o xoves centrarase nas regras e mecánicas, mentres que o venres o debate centrarase no seu aspecto gráfico e as súas ligazóns coa arte e o deseño.

Entre as actividades máis salientábeis da primeira xornada figurou sen dúbida unha mesa sobre xénero e videoxogos na que o investigador da U-Tad Enrique Morales deu conta da investigación que realizou sobre a percepción dos “valores de igualdade” entre os xogadores e xogadoras habituais, aqueles que adican máis de cinco horas á semana aos videoxogos. “O que fixen foi preguntarlles directamente como vían eses valores” nunha industria na que “a grande maioría dos personaxes dos xogos máis populares son masculinos”. Esta investigación permitiulle constatar que, por riba do xénero, existía unha “variábel moi clara na percepción deses valores”, a idade. Así, se ben os adultos e adultas recoñecían que estes produtos “non reflicten ben estes valores”, esta cuestión non era observada entre os xogadores e xogadoras menores, que o vían “como algo natural”. Nese punto, puxo de relevo que unha das preguntas abertas que deixa o seu traballo é se a educación fará posíbel que “segundo van madurando” si perciban “que eses valores non están reflectidos nos videoxogos”, algo que deba ser ao mesmo tempo o punto de partida para cambios nunha industria na que, no caso de España, lembrou, só o 17% dos traballadores son mulleres.

Preto de 60 comunicacións

Amais das mesas de debate que se suceden ao longo dos tres días, o CIVE complétase coa presentación de preto de 60 comunicacións, boa parte delas procedentes de de Arxentina, Brasil, Uruguai ou México e defendidas de forma virtual nun congreso que está a ser retransmitido a través de [UVigo-TV](#). A inauguración do congreso viuse precedida por un obradoiro práctico sobre as posibilidades educativas dos videoxogos, impartido este martes polo vicepresidente de Ars Games, José Manuel Salado.

0 comentarios

Ordenar por: Máis antigos ▾



Engadir un comentario...

Facebook Comments Plugin

PUBLICIDADE



XUNTA DE GALICIA
axencia galega de Innovación
Xunto ás persoas para que Galicia

- A Amtega ofrece 20 formación TIC online
- A Xunta convoca as desenvolver servizos impulso da empresa Industria 4.0
- A Xunta incide na f regulamento europe de datos



Eventos tecnolóxico

jueves, 27 de octubre

GSICKMINDS 2016

viernes, 28 de octubre

C:Gestión Multiproyecto

sábado, 29 de octubre

C:Gestión Multiproyecto

sábado, 5 de noviembre

CÓDIGO CERO

Código Cero, diario de novas tecnolóxicas de Galicia, é unha publicación en galego sobre TIC nacida en formato dixital o 25 de xullo de 2001, que comezou a editarse tamén en formato impreso en decembro do mesmo ano.

CONTACTO

➔ Grupo Código Cero Comunicación, S.L.
Rúa das Hedras 4 1 G
(Pol. Novo Milladoiro)
15895 Ames - Milladoiro

PREMIOS

