

XIV SEMINARIO OBRADOIRO DE AVALIACIÓN DE MATERIAIS DIDÁCTICOS JAUME MARTÍNEZ BONAFÉ

Os Videoxogos na Escola e na Sociedade

Data: Mércores 16 de novembro (9:45 - 14:00 horas) e Xoves 17 de novembro (17:00 - 19:00 horas)

Lugar de celebración: Facultade de Ciencias da Educación (Campus Vida, Santiago de Compostela).

Destinatarios/as: Aberto a todo o público.

Entrada de balde previa inscrición en: <https://forms.office.com/r/Jsv4kFfE87>

PROGRAMA

MÉRcores 16 DE NOVEMBRO

Lugar: Aula 2-3. Módulo C2

09:45. Acto de inauguración

10:00. Conferencia: *As funcións dos profesionais da educación no deseño, desenvolvemento e análise de videoxogos.*

Silvia López Gómez; David Rodríguez Martínez.

11:00. Presentacións de publicacións:

- **Libro:** *Los videojuegos en la escuela, la universidad y los contextos sociocomunitarios.* Editorial Octaedro.
Jesús Rodríguez Rodríguez; Silvia López Gómez.
- **Dossier:** *Videojuegos* (Volume 1 e Volume 2). Revista Colombiana de Educación.

Jesús Rodríguez Rodríguez; Silvia López Gómez.

- **Actas:** *V Congreso Internacional A Fenda Dixital: videoxogos, ludificación e aprendizaxe baseada en xogos dixitais.*

Tania Caamaño Liñares.

11:30. Descanso e cambio de aula

Lugar: Aula 10-11. Módulo A

12:00. Obradoiro 1: Xogos Serios e Gamificación: evidencias desde a práctica en aulas reais de ensino primario.

Fernando Fraga Varela, Esther Vila Couñago.

XOVES 17 DE NOVEMBRO

Lugar: Aula 2-3. Módulo C2

17:00. Obradoiro 2: Deseño de Videoxogos Colaborativos con Makey Makey e Scratch.

Almudena Alonso Ferreiro, Miguel Gesteiro, Elena Cuiñas Insua.

19:00. Remate do seminario

DESCRIBIÓN XERAL

Os videoxogos serán os protagonistas da décimo cuarta edición do “Seminario de Avaliación de Materiais Didácticos”, que terá lugar na Facultade de Ciencias da Educación (Campus Vida) da Universidade de Santiago de Compostela os días 16 e 17 de novembro de 2022.

Conscientes da necesaria formación en videoxogos, e partindo de que as/os profesionais da educación deben realizar un tratamento reflexivo, crítico e innovador dos avances tecnolóxicos e científicos, esta actividade nace coa finalidade de ofrecer un espazo de encontro para o alumnado universitario e comunidade educativa (profesorado, familias, outras/os profesionais...) co fin de favorecer a análise e utilización crítica dos videoxogos nas aulas, nos fogares e na sociedade.

OBXECTIVOS XERAIS

- Comprender a utilidade de avaliar os videoxogos.
- Coñecer xéneros de videoxogos e guías de avaliación para utilizar estes recursos en diferentes etapas educativas.
- Aproximarse ao deseño e desenvolvemento de videoxogos para a educación.
- Descubrir exemplos concretos de uso para o seu emprego nas aulas e noutros escenarios educativos.

METODOLOXÍA DO SEMINARIO

Este seminario ten unha intencionalidade teórico-práctico.

SESIÓNS TEÓRICAS. A conferencia e as presentacións das publicacións (libro, revista e actas), servirán para iniciarse na aprendizaxe dos xéneros dos videoxogos e nas funcións dos profesionais da educación no deseño, desenvolvemento e análise destes recursos. Así mesmo, a través das obras que se presentan (de recente publicación), coñeceranse experiencias educativas levadas a cabo con videoxogos e os últimos avances de investigación.

OBRADOIROS. Terase a oportunidade de participar nos seguintes obradoiros:

- **Obradoiro 1:** *Xogos Serios e Gamificación: evidencias desde a práctica en aulas reais de ensino primario.*

Ante o emprego na actualidade de Xogos Serios e Gamificación preténdese orientar aos futuros profesionais ante as evidencias que supoñen para a mellora dos procesos de aprendizaxe como desde a práctica en contextos reais de uso en aulas de ensino primario.

Obxectivos:

- Coñecer de primeira man evidencias das vantaxes que implica o emprego de xogos serios e gamificación na escola.
- Diferenciar as características deste tipo de propostas respecto ao emprego de videoxogos e outros ámbitos afíns como insignias dixitais.
- Coñecer exemplos concretos de uso para o seu emprego nas aulas.

- **Obradoiro 2:** *Deseño de Videoxogos Colaborativos con Makey Makey e Scratch.*

O obradoiro céntrase na importancia do aprender xogando, experimentando, descubriendo e creando. Propón, tras unha experiencia de xogo en primeira persoa, a creación de videoxogos polas propias participantes pensados en favorecer a participación, expresión e toma de decisión do alumnado (de diferentes idades). Búscase aproveitar o potencial dos videoxogos para conectar experiencias, contextos e aprendizaxes; traballando con ferramentas *Open Source*.

Outra información:

Pódese inscribir tanto a un como aos dous obradoiros.

Nº máximo de participantes por obradoiro: 45, por rigorosa orde de inscrición.

Durante o Seminario mostrarase o listado de persoas por obradoiro.

Máis información: neg@neg.gal