

Programas Escolares

CONECTA_Escuela

VIDEOJUEGOS. LOS DOS LADOS DE LA PANTALLA

Taller ***Vidajuego*** _ Educación Infantil

Duración: 120min

Número de participantes: clase de Infantil / 25-30 personas

Horario: mañanas de martes a viernes, de 10 a 12

Actividad con reserva previa

¿Te imaginas vivir dentro de un videojuego? ¿Cómo se decide la manera de jugar dentro de un videojuego? ¿Todo lo que ocurre dentro es justo? ¿Nos comportamos igual en lo virtual y en lo real? En este taller utilizaremos la tecnología del robot Cubetto para diseñar las historias y las normas de nuestros propios juegos, a los que jugaremos para analizar qué ocurre cuando nos juntamos para jugar. Por otra parte, ¿podemos todas las personas jugar de la misma manera? Durante el taller, experimentaremos qué ocurriría si no pudiésemos ver, escuchar o utilizar diferentes partes de nuestro cuerpo e intentaremos buscar soluciones para que todos y todas podamos disfrutar de los videojuegos.

Taller ***De mayor quiero crear Videojuegos*** _ Educación Primaria

Duración: 120min

Número de participantes: clase de Primaria / 25-30 personas

Horario: mañanas de martes a viernes, de 10 a 12

Actividad con reserva previa

¿Cuál es el proceso de creación de un videojuego? ¿Qué habilidades tienen las personas que participan en su desarrollo? Los creadores y creadoras deben tener en cuenta todos los elementos que hay en el videojuego, así como las personas a las que va dirigido ese juego y cómo van a jugarlo. En este taller crearemos de cero nuestras propias propuestas de videojuego y descubriremos todas las fases y procesos necesarias para ello, con el fin de poder desarrollar tanto los personajes como el escenario, la música, las interfaces o la narrativa.

Taller ***Avatares VS Realidades*** _ Educación Secundaria y Bachillerato

Duración: 120min

Número de participantes: clase de Secundaria o Bachillerato/ 25-30 personas

Horario: mañanas de martes a viernes, de 10 a 12

Actividad con reserva previa

¿Puede un videojuego hacerme pensar? ¿Puedo aprender a la vez que juego? ¿Son los todos los videojuegos violentos? ¿Es el mundo del videojuego un ámbito únicamente masculino? En este taller revisaremos cómo son los avatares y la narrativa de algunos videojuegos populares para exponer qué mensajes estereotipados asimilamos al jugarlos.

Puedes consultar más información en la guía práctica de la exposición, disponible para su descarga en <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/videojuegos-los-dos-lados-de-la-pantalla/>