



Inmersión | Miércoles 12 de septiembre de 2018

17.00 a 17.30 - Apertura Institucional

Catalina Nosiglia - Marilina Lipsman - Angeles Soletic

17.30 a 19.30- Panel de especialistas - Modera: Silvia Andreoli (CITEP)

- Fernando Peirone: "Devenir jóvenes en el siglo XXI. O la experiencia de inaugurar una cultura. Desafíos institucionales y pedagógicos en la modernidad inercial"
- Carina Lion: "Videojuegos serios: escenarios para la experimentalidad cognitiva y para la teorización didáctica"
- Graciela Esnaola: "Aprendizaje transmedia y cultura lúdica"

Inscripción: <https://goo.gl/jhWhEX>

Creación y proyección | Lunes 17 de septiembre de 2018

15.00 a 16.00 - Conferencia

"Videojuegos y enseñanza: hipótesis de trabajo y perspectivas para pensar el campo"

Disertante: Analía Segal



Resumen: El enorme crecimiento de la industria de los videojuegos en los últimos años, y su presencia en el cotidiano de niños, jóvenes y adultos, los puso en la mira de "lo educativo". Pensados en ese marco, admiten preguntas que solemos hacernos respecto a otros recursos didácticos, Pasaremos revista a algunas de ellas, articulándolas con ideas surgidas en nuestra experiencia de campo.

Inscripción: <https://goo.gl/DRq7VM>

16.00 a 18.00 - Taller de Intervenciones lúdicas

"Construye tu mente"

Facilitadores: Angy Haro (Ludo by_Plakas) Ludo by_Plakas

Resumen: Durante el taller se plantea el juego libre y a la vez guiado, proponiendo construcciones simples y complejas dependiendo de la capacidad del jugador/a y del grupo en general. Ludo by PlaKas propone un momento de encuentro en donde se estimula el trabajo en equipo, la creatividad y la diversión. Durante la actividad se utilizan 15.000 bloques by PlaKas realizados en madera de reforestación y de proporciones particulares que resultan ser los más aptos para construir cualquier cosa sin uniones ni puntos de fijación.

VACANTES LIMITADAS

Inscripción: <https://goo.gl/b1ijbw>

18.00 a 20.00 - Panel de especialistas

"Experiencias en primera persona: investigaciones sobre enseñanza y aprendizaje"

Panelistas: Lidia Barboza Norbis, Andrea Goldin, Gabriela Galli, Guido Olomudzski, Juan Mendoza, María Laura Garrido, Mariela Swarcberg

Inscripción: <https://goo.gl/xJEuV8>

Creación y proyección | Miércoles 26 de septiembre de 2018

10.00 a 11.00 - Taller de gamificación

"Gamification: las mejores herramientas para enseñar jugando"

Especialistas: Mara Ares, Laura Desmaras y Javier Pérez (Ares Richmedia)

VACANTES LIMITADAS



Inscripción: <https://goo.gl/JyE9S7>

11.00 a 13.00 - Taller de diseño

“Pensar la agenda contemporánea con videojuegos”

Especialistas: Analía Segal y Jaime Piracón (Tiza,papel,byte)

VACANTES LIMITADAS

Inscripción: <https://goo.gl/KnkYno>

14.00 a 17.00 - Taller de mastereo

“¿Cómo las dinámicas de los juego de rol pueden potenciar el aprendizaje en el aula”?

Especialista: Durgan Nallar (U. Maimónides)

VACANTES LIMITADAS

Inscripción: <https://goo.gl/c8r1h4>

17.00 a 19.00 - Taller de diseño

“Pandidakterion”

Especialista: Alejandro Iparraguirre (UNTREF)

VACANTES LIMITADAS

Inscripción: <https://goo.gl/UN8a5k>

19.00 a 20.00 - Espacio de consultoría

VACANTES LIMITADAS

Inscripción: <https://goo.gl/5Xhbub>

13.00 a 14.00 -

Especialista: Emiliano Giacobbe, INCA Games

14.00 a 16.00 - Taller de análisis

“Evaluación pedagógica de videojuegos”

Especialista: Graciela Esnaola y María Beatriz de Ansó (UNTREF)

Inscripción: <https://goo.gl/MJnQVh>

16.00 a 17.00 - Charla: “Videojuegos e industrias culturales”.

Especialistas: Emiliano Giacobbe y Jorge Ranni (Inca Games)

17.00 a 19.00 - Pitching de proyectos - VideoGames en el nivel superior

Experiencias: UBA (Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Ciencias Económicas, Psicología, Farmacia y Bioquímica), UNLPam, UAI, ISP “Dr. Joaquín V. González”.

Inscripción: <https://goo.gl/vHsmFH>

19.00 a 20.00 Análisis de experiencias y asesoramiento

Análisis de experiencias y asesoramiento

Especialistas: Verónica Perossi (UBA), Lucía Gladkoff (UBA) y Marisa Conde (UTN)

20.00 Cierre del Lab Gamificación y videojuegos en la enseñanza del nivel superior