

El patrimonio cultural en los juegos virtuales: minecraft/geocraft

11/2/19

JORNADA TÉCNICA

El uso de las herramientas de "gamificación" en la educación patrimonial es una realidad que forma parte de los procesos de aprendizaje formales e informales. Esta jornada tiene como objetivo presentar a los profesionales del patrimonio cultural y de la educación, las cualidades divulgativas y pedagógicas de estas aplicaciones mediante un ejemplo práctico.

A través de uno de los juegos con más usuarios a nivel mundial, Minecraft, se pueden crear mundos virtuales en 3D con el patrimonio histórico de nuestros municipios, permitiendo al usuario intervenir en el mantenimiento y conservación de ese patrimonio además de tomar conciencia en la importancia de su conservación. Este contacto virtual previo a la visita real al bien patrimonial facilita su conocimiento.

Tal y como dice Javier Pampliega de Juan, coordinador de esta jornada "Dejemos que construyan, inventen y resuelvan retos en juegos predefinidos de aventura. Y todo

ello con personajes históricos reales que les van guiando, materiales de construcción propios de la época de cada construcción y un Patrimonio Histórico construido hasta el más mínimo detalle en el juego que más les gusta y que todos conocen. A partir de Minecraft Geodan crea Geocraft, con mundos reales y todo nuestro Patrimonio Histórico al servicio de la educación lúdica."

Organiza

Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico (IAPH).

Coordinación

Javier Pampliega de Juan. Geodan NEXT

Sede

IAPH, Sala de conferencias, Edificio A. Camino de los Descubrimientos s/n. Isla de la Cartuja, Sevilla

Fecha

lunes 11 de febrero

Horario

de 10:00 h. a 12:00h.

Nº de plazas

hasta completar aforo

Destinatarios

preferentemente profesionales vinculados al ámbito de la gestión cultural y la educación

Inscripción

hasta completar aforo.

Será necesario el envío de un correo electrónico a la dirección: phforma.iaph@juntadeandalucia.es con los datos personales y profesionales informando de su interés por la asistencia a la jornada.

Actividad de carácter gratuito

Programa

10:00-10:15 h. Vídeo de presentación e introducción.

10:15-10:45 h. Descripción y metodología.

10:45-11:30 h. Aplicaciones, posibilidades y ejemplos reales.

11:30-12:00h. Ruegos y preguntas

