



Gamificación y juego en patrimonio cultural



11/07/22

En colaboración con la Asociación Andaluza de Profesionales de la Gestión Cultural (GECA)

DIÁLOGOS CON EL PATRIMONIO EN LÍNEA

Mesas de debate sobre temas de interés y/o actualidad, contando con la participación de expertos en distintos ámbitos del patrimonio cultural. Se trata de un formato abierto y gratuito a través de la plataforma virtual que administra el IAPH y que tiene como objetivo generar debate sobre temas de interés y actualidad en patrimonio cultural, completando la oferta formativa de esta institución con ejercicios de reflexión, cuestionando la práctica actual y pensando siempre en claves de futuro y mejora continua, expandiendo el conocimiento en abierto y en digital.

Gamificación y juego en patrimonio cultural

En el ámbito del patrimonio cultural los elementos lúdicos están cada vez más presentes, transformando las prácticas clásicas de visita y actividades para generar otros modelos más abiertos y creativos, que tienen como fin acercar al público a conocer el patrimonio desde una posición activa en la que el descubrimiento y la exploración forman parte del proceso de aprendizaje.

Las propuestas de juego se basan en la idea de que es más fácil adquirir un conocimiento cuando existen una serie de estímulos (sensoriales, físicos o emocionales) que nos hacen mantener un nivel alto de atención en aquello que estamos desarrollando. La experiencia se convierte así en un motor del aprendizaje, con actividades que buscan mantener un alto interés de motivación y usar la curiosidad y la emoción como herramientas que favorezcan la asimilación de la información.

Los juegos de cartas, los juegos de rol, el geocaching, los escape room, los juegos sociales, la recreación de juegos históricos, las visitas gamificadas, los videojuegos y juegos digitales, las yincanas o las cazas de tesoro, son algunas de las diversas posibilidades que se están empleando actualmente en patrimonio cultural.

Es esta mesa redonda se hablará de las posibilidades de los juegos y la gamificación para generar prácticas educativas, itinerarios autónomos, visitas guiadas o talleres didácticos, utilizando el elemento lúdico como vehículo para el aprendizaje.

La mesa se articulará de la siguiente forma, primero se realizará la presentación de los ponentes, cada uno de



ellos presentará brevemente su trabajo y experiencia en este ámbito. A continuación la persona facilitadora procederá a realizar una serie de preguntas a modo de esqueleto de diálogo. Al final del debate se pasará la palabra al público asistente mediante el chat.

PROGRAMA

Coordinación: Soledad Gómez Vílchez. Dirección de proyectos en Ideosmedia Estudio Creativo.

+ María Luisa Hernández Ríos. Profesora Titular del Departamento de Didáctica de las Ciencias Sociales de la Universidad de Granada.

+ Eloísa del Alisal. Directora del Museo Memoria de Andalucía.

+ María Baena del Río y José Antonio García Suárez. Coordinadores en la Fundación Ciudades Medias del centro de Andalucía.

+ Rufino Ferreras Marcos. Jefe del Área de Educación del Museo Thyssen-Bornemisza.

+ Marta Soler Artiga. Responsable de Programas Educativos Museu de les Aigües en fundació Agbar

Modalidad: en línea

Fecha: 11 de julio de 2022

Horario: 09:30 – 11:00 h.

Inscripción: gratuita, hasta el 7 de julio

El envío de un correo electrónico a la dirección de phforma.iaph@juntadeandalucia.es será necesario para la inscripción, informando de su interés por participar en la sesión.

Previo a la videoconferencia se remitirá un correo electrónico con el enlace a la plataforma.

No se emitirán certificados de participación.

En colaboración con:



Programa de Formación del IAPH 2022
Escuela de Patrimonio Cultural



INSTITUTO ANDALUZ
DEL PATRIMONIO HISTÓRICO

Camino de los Descubrimientos, s/n.
Isla de la Cartuja. 41092 Sevilla
Tel.: + 34 955 037 047 Fax: + 34 955 037 001
[cursos.iaph@juntadeandalucia.es](mailto: cursos.iaph@juntadeandalucia.es)
www.iaph.es