



# NOTICIAS UNIR

## Los videojuegos: herramientas de comunicación y aprendizaje

Conchita Albert - Miércoles, 17 de Abril de 2013 18:13 | |

Archivado en: Unir | Innovación |



Like 0  
 Tweetear 0  
 Share  
 +1 0

Arranca el **I Congreso Internacional de Comunicación y Sociedad Digital**, organizado por UNIR, la Universidad en Internet, y la Fundación Riojana para la Innovación.

La inauguración ha estado presidida por el consejero de Industria, Empleo e Innovación, **Javier Erro**, **Jose Maria Vázquez**, rector de UNIR y el director del Congreso, Francisco Segado Boj.

El consejero ha subrayado "la importancia de que las empresas incorporen los nuevos canales de comunicación en sus negocios, lo que redundará en la mejora de la competitividad y de su capacidad para conseguir más clientes y consolidarse en el mercado".

En esta primera jornada dedicada al estudio del **videojuego como herramienta educativa**, el rector ha declarado que la razón que lleva a la UNIR a organizar este congreso es el cambio compulsivo que se ha dado en el mundo de la comunicación. En esta reunión científica, se tratará esclarecer que es lo que permanecer en el tiempo.

Por su parte Francisco Segado, director del congreso, hecho hincapié en que "este congreso supone una iniciativa pionera para reunir y difundir la mejor investigación sobre modelos emergentes de comunicación en un entorno online. Aprovecharemos internet para promover una nueva fórmula de difusión de la ciencia, más acorde al siglo XXI".

### "No hay aprendizaje posible sin entretenimiento"

Tras el acto inaugural ha tenido lugar la primera sesión plenaria a cargo de **Gonzalo Frasca**.

El desarrollador de videojuegos y autor del famoso weblog, **Ludology.org** ha dedicado su intervención a las posibilidades educativas de los videojuegos que, "a través de una aproximación simple, **permiten aprender cosas complejas**, y junto con su componente retórico, de comunicación, permiten entender el mundo".



"No hay aprendizaje posible sin entretenimiento". Y en este sentido, a medida que avanza el juego se me van planteando problemas y obstáculos que resolver para subir de nivel. Como en la vida, tengo que innovar, "el conocimiento está en un proceso continuo de creación".

El investigador y catedrático en la Universidad ORT de Uruguay puntualiza, "hay que entender el **potencial pedagógico de los videojuegos**, pero de calidad. Es fácil hacerlos de mala calidad". Para ello aconseja para los diseñadores "respetar al jugador" y "tratarlo como alguien inteligente".

Además, se ha celebrado un ciclo de microconferencias de 10 minutos de duración protagonizado por 4 emprendedores riojanos que han puesto en marcha empresas especializadas en videojuegos y sus aplicaciones (gaming): Funky Whale Games, Fun Apps, 89 Bits Entertainment Studio y Formavolución.

El I Congreso Internacional de Comunidad y Sociedad Digital abordará los efectos que la revolución digital ha provocado en nuestra sociedad y en concreto al ámbito de la comunicación. Para ello, se han organizado 4 microponencias, 5 ponencias y 11 mesas redondas.

El resto de las jornadas (jueves 18 y viernes 19 de abril) no tendrán una única sede física, sino que se desarrollará a través de videoconferencias y se podrá seguir a través del aula virtual de la UNIR.

Actualizado (Miércoles, 17 de Abril de 2013 18:37)

### Escribir un comentario

En áreas que se habiliten para la participación de los USUARIOS (a título enunciativo envíos, foros, chats, comentarios, comparticiones, etc.) el PORTAL se limitará a habilitar un espacio, pero no participará en modo alguno en los mismos, siendo el resultado meras aportaciones u opiniones realizadas bajo su responsabilidad por los USUARIOS.

Nombre (requerido)

E-mail (requerido)

Título (requerido)

500 símbolos

Suscribirse a la notificación de nuevos comentarios



🔄 Refrescar

Enviar