



Patrimonio en juego: gamificación y elementos lúdicos aplicados al ámbito cultural



21-23/2/22

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

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

Jugar es una actividad innata en todos los seres humanos y presente desde los albores de la Humanidad. El juego es un elemento esencial para que los niños y las niñas descubran el mundo, adquieren habilidades y desarrollen la imaginación y la creatividad. Pero más allá de esta etapa, el aspecto lúdico sigue estando presente en la vida adulta, y supone una herramienta que contribuye a la motivación y al aprendizaje.

En el ámbito del patrimonio y los museos, los juegos y los elementos lúdicos cada vez están más presentes con una variedad de opciones creativas que tienen como fin acercar al público a conocer el patrimonio cultural desde una posición activa, en la que el descubrimiento y la exploración forman parte del proceso de aprendizaje. Juegos de cartas, juegos de rol, geocaching, escape room, juegos sociales, videojuegos y juegos digitales, yincanas, breakout, o cazas de tesoro, son algunas de las diversas posibilidades empleadas para ello.

En este curso se hablará de la inclusión de las pedagogías activas en el ámbito de los museos y sus diversas posibilidades; del diseño de videojuegos aplicado al patrimonio cultural; del juego como elemento de desarrollo social: o de cómo desarrollar escape rooms para espacios patrimoniales, entre otra gran variedad de posibilidades. El objetivo es conocer de manera práctica una serie de recursos que puedan aplicarse para desarrollar prácticas educativas, itinerarios autónomos, visitas guiadas o talleres didácticos, utilizando el juego y el elemento lúdico como vehículo para el aprendizaje.

Dirección académica:

Soledad Gómez Vilchez. *Ideosmedia Estudio Creativo.*

Sede:

IAPH, Sevilla

Fecha:

21 -23 de febrero de 2022

Duración:

20 horas



Nº de plazas

25

Preinscripción: por orden de llegada y hasta completar aforo

Matrícula: 90 €

Lunes 21 de febrero

10:00 – 12:00 h.

El futuro de jugar con el pasado. Introducción a los juegos como estrategia para conectar con el público.

Soledad Gómez Vílchez. Ideosmedia Estudio Creativo. S.L.

12:30 – 14:30 h.

La gamificación como recurso para la interpretación del patrimonio.

Manel Miró Alaix, Stoa

16:00 – 18:00 h.

Tag Museum, un juego de cartas para aprender museología.

Ana Tirado de la Chica. Profesora Didáctica de Expresión Plástica de la Universidad de Jaén.

18:30 – 20:30 h.

Arqueología y juego. El patrimonio Arqueológico: herramientas para su divulgación y didáctica.

Cristina Cívico Lozano, Ana Santa Cruz Martín y Pedro Gómez Madrid. ARQinnova

Martes 22 de febrero

10:00-14:00 h.

Instalaciones de juego, experimentación y juego libre como herramienta de aprendizaje. Teoría y práctica.

Susana Cortés Cabezado, Art Stories.

15:30 – 20:00 h.

Prototipo de juego pedagógico para espacios patrimoniales.

Macarena Madero Silva, Departamento de Artes y Oficios Aplicados a la Ciudad y Alejandro González, Cooperativa Tejido.

Miércoles 23 de febrero

09:30 – 11:30 h.

Escape room en museos y espacios patrimoniales. Desarrollo y práctica.

Soledad Gómez Vílchez. Ideosmedia Estudio Creativo.

12:00 – 14:00 h.

Serious game: comunicar y enseñar jugando.

Juan Alberto Brincau Berlanga. Save Games Studio.

DESTINATARIOS

Profesionales de los museos, del patrimonio y la gestión cultural, preferentemente aquellas personas que trabajan en el ámbito de la presentación y la comunicación al público del patrimonio.



INSCRIPCIÓN

La inscripción se formalizará cumplimentando el formulario que para este fin está disponible en la web del IAPH: <https://lajunta.es/3mkz2>

La entidad organizadora se reserva el derecho de solicitar a la persona interesada la documentación acreditativa de los datos indicados en el currículum. Para cumplimentar el formulario de inscripción de los cursos del IAPH es necesario registrarse como usuario la primera vez que se accede a los servicios del IAPH.

MATRICULACIÓN

Una vez realizada la inscripción, la Asociación Andaluza de Profesionales de la Gestión Cultural (GECA) comunicará al alumnado seleccionado vía correo electrónico su admisión, el número de cuenta bancaria y el plazo para formalizar la matrícula.

CERTIFICADO

El director del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico y el presidente de la Asociación Andaluza de Profesionales de la Gestión Cultural (GECA), certificarán, en el caso en que proceda, la asistencia y aprovechamiento docente del alumnado del curso, indicando el título del curso, la dirección académica y el número de horas. La asistencia a un 80% de horas lectivas se considera indispensable.

En colaboración con:

