

Buscan disminuir las brechas tecnológicas en el aprendizaje con LUDICON

CUCEI anuncia congreso de videojuegos para los procesos de enseñanza

La relación de los juegos de mesa y los videojuegos con el aprendizaje serán el tema central del primer Congreso de Lúdica Interacción Humana y Tecnología (LUDICON) 2024, organizado por el [Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías \(CUCEI\)](#) ^[1] de la UdeG y a celebrarse del 4 al 6 de septiembre; incluye conferencias, talleres y presentaciones sobre temas como esports, gamificación, diseño de videojuegos y pedagogía lúdica.

En rueda de prensa, la Directora de la División de Tecnologías para la Integración Ciber-Humana del CUCEI, doctora Alma Yolanda Alanís García, expresó que el congreso representa la oportunidad de cortar las brechas que existen entre las diversas tecnologías en beneficio del aprendizaje.

“Organizamos el congreso para analizar los diferentes aspectos de las actividades lúdicas. Hace muchos años se consideraba que éstas estaban completamente desconectadas del aprendizaje y las tecnologías de la información, pero hoy no es así, todo está interconectado; por ejemplo, los juegos, ya sea de tablero, mesa o videojuegos requieren actividades de ingeniería y tecnología”, declaró.

Explicó que revisarán las diferentes facetas que intervienen en el desarrollo de los juegos y cómo impactan en nuestro desarrollo de tecnologías en el área de ingenierías y en la interacción ciberhumana.

“El objetivo de los videojuegos es muy diverso, podemos desarrollar desde habilidades blandas, por ejemplo, hoy la comunicación de jóvenes es distinta a la de antes y aprovechan los juegos en general para comunicarse y relacionarse, hay toda una cultura, no se trata sólo de pensar como una actividad de pérdida de tiempo, porque podemos desarrollar habilidades como lógica y estrategia”, apuntó.

La Jefa del Departamento de Innovación Basada en la Información y el Conocimiento del CUCEI e integrante del Comité organizador del congreso, doctora Adriana Peña Pérez Negrón, compartió que es necesario dejar de estar peleados con los videojuegos o pensar que son una actividad que no requiere aprendizaje u otras habilidades.

“Los videojuegos y los juegos de mesa también se han utilizado para la enseñanza- aprendizaje; desde niños empezamos a jugar para aprender”, declaró.

El programa del congreso incluye tres conferencias magistrales, la presentación de diez artículos científicos, igual número de talleres y actividades culturales como un concurso de cosplay de videojuegos y un concierto.

“Los conferencistas magistrales serán Rocío Tomé, desarrolladora y cofundadora de FemDevs; Diana Rodríguez Aparicio, directora y confundadora en Big Monster Games y Champ Casillas, designer en Halberd Studio”, informó.

La entrada es libre para todos los estudiantes de la Universidad de Guadalajara y se cobrará una pequeña cuota para quienes quieran entrar a los talleres y los interesados externos a la universidad deberán registrarse en la página ludicon.org [2]

El doctor Fernando Fausto Martínez, académico del CUCEI e integrante del Comité organizador, dijo que realizarán diversos torneos de juegos de mesa y videojuegos como: YU-GI-OH, ajedrez, League of legends, Super smash bro, Mario kart 8, Mario strikers y Mortal kombat 11

El licenciado Juan Pablo Villaseñor Méndez, representante de la compañía Roll a Game Expo, expresó que esa organización, desde 2018, realiza actividades de juegos de mesa, por lo que destacó esta colaboración con la UdeG para celebrar la diversión y el aprendizaje que dejan los juegos; como parte de las actividades mostrarán juegos que actualmente desarrollan personas de Guadalajara, y México.

La estudio manager de la compañía Amber Studios, licenciada María Murillo, dijo que es importante apoyar a los nuevos talentos, puesto que mucha gente no tiene idea de lo que se necesita para hacer un videojuego; existe mucha gente talentosa en Guadalajara y quieren impulsar el crecimiento de esa comunidad.

Atentamente

“Piensa y Trabaja”

“30 años de la Autonomía de la Universidad de Guadalajara y de su organización en Red”

Guadalajara, Jalisco, 20 de agosto de 2024

Texto: Laura Sepúlveda Velázquez

Fotografía: Adriana González

Etiquetas:

[Alma Yolanda Alanís García](#) [3]

[Adriana Peña Pérez Negrón](#) [4]

[Fernando Fausto Martínez](#) [5]

[Juan Pablo Villaseñor Méndez](#) [6]

URL Fuente:

<https://www.comsoc.udg.mx/noticia/buscan-disminuir-las-brechas-tecnologicas-en-el-aprendizaje-con-ludicon>

Links

[1] <https://www.cucei.udg.mx/>

[2] <http://ludicon.org/>

[3] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/alma-yolanda-alanis-garcia>

[4] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/adriana-pena-perez-negron>

[5] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/fernando-fausto-martinez>

[6] <https://www.comsoc.udg.mx/etiquetas/juan-pablo-villasenor-mendez>