

I CONGRESO JOC & ROL



EL JUEGO DE MESA Y ROL COMO HERRAMIENTA DE DINAMIZACIÓN JUVENIL

PROGRAMA

El Primer Congreso Joc & Rol "El juego de mesa y rol como herramienta de dinamización juvenil" tiene como objetivo presentar a profesionales de la dinamización y educación una serie de **herramientas basadas en el uso de juegos de mesa y rol**, así como la **creación de mecánicas gamificadas**. A través de diversas charlas, los asistentes se familiarizan con términos como **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)**, **Gamificación**, **juego de mesa moderno**, **juegos de rol**, entre otros. Durante el evento, los participantes adquirirán conocimientos y habilidades para implementar una ludoteca en sus respectivos ámbitos, así como las claves para dinamizarlas de la mano de profesionales. Además, se presentarán varios métodos para extrapolar conocimientos mediante el uso de dinámicas de juegos, tanto en entornos de educación formal como para dinamizar la adquisición de conocimientos.

El congreso contará con una certificación de asistencia firmada por el IVAJ.

SÁBADO 16 DE DICIEMBRE

- 09:00 - 09:10 Bienvenida
- 09:15 - 10:10 Introducción al juego de mesa moderno y al juego de rol. Un mundo "nuevo" para la juventud. Por Antonio D. Ortiz Herreros
- 10:15 - 11.10 Introducción a la dinamización de espacios de ocio mediante juegos de mesa. Por Amalia Sánchez López
- 11:15 - 12.00 Cartes en Joc, aplicación de una dinámica de rol en vivo para la dinamización y el aprendizaje. Por Sonia López Díaz
- 12:00 - 12.30 Descanso
- 12:30 - 13.25 Una situación de aprendizaje basada en el juego de rol de 'La liga de los Caballeros (¡y Damas!) Extravagantes'. Por Estefanía Figal Santos
- 13:30 - 14:25 El diseño de evaluaciones basadas en juegos. Por Pedro J. Ramos Villagrasa
- 14:30 - 14:45 Ruegos y preguntas
- 14:45 - 15:00 Clausura

Página 1 de 3

I CONGRESO JOC & ROL



EL JUEGO DE MESA Y ROL COMO HERRAMIENTA DE DINAMIZACIÓN JUVENIL

DESCRIPCIÓN DE LAS CHARLAS

1. INTRODUCCIÓN AL JUEGO DE MESA MODERNO Y AL JUEGO DE ROL. UN MUNDO "NUEVO" PARA LA JUVENTUD. (ANTONIO D. ORTIZ HERREROS)

¿Qué es un juego de mesa moderno? ¿Y un juego de rol? ¿Conoces el término ABJ? Todos estos conceptos suelen ser una barrera de entrada a la hora de poder entender el mundo de los juegos de mesa y rol. A lo largo de esta charlas se hablará de dichos conceptos y de los beneficios que aportan como herramientas de dinamización.

2. INTRODUCCIÓN A LA DINAMIZACIÓN DE ESPACIOS DE OCIO MEDIANTE JUEGOS DE MESA. (AMALIA SÁNCHEZ LÓPEZ)

Dinamizar una ludoteca no es solo tener unos juegos a disponibilidad del público. Esta charla versa sobre las técnicas y claves para adquirir una ludoteca atractiva, fácil de implementar y cómo introducirla para un público juvenil. Todo ello basándonos en criterios objetivos sin necesidad de tener títulos de juegos concretos.

3. CARTES EN JOC, APLICACIÓN DE UNA DINÁMICA DE ROL EN VIVO PARA LA DINAMIZACIÓN Y EL APRENDIZAJE. (SONIA LÓPEZ DÍAZ)

El Tribunal de las Aguas como juego de rol, en esta charla se hará un proceso de análisis de una dinámica creada para dar a conocer el Tribunal de las Aguas. La dinámica está construida como un juego de rol en vivo para grandes grupos. A lo largo de charla, no solo se verán las claves para su creación si no también se analizarán sus resultados después de dos años de aplicación en aulas y centros juveniles.

I CONGRESO JOC & ROL



EL JUEGO DE MESA Y ROL COMO HERRAMIENTA DE DINAMIZACIÓN JUVENIL

4. UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE BASADA EN EL JUEGO DE ROL DE 'LA LIGA DE LOS CABALLEROS (¡Y DAMAS!) EXTRAVAGANTES' (ESTEFANÍA FIGAL SANTOS)

En esta situación de aprendizaje, se explorarán aspectos relacionados con el juego de rol, involucrando a personajes ilustres de la cultura Española. Se detalla la estructura, objetivos y dinámicas específicas del juego, así como los beneficios educativos que se pueden obtener a través de esta modalidad de aprendizaje. Así mismo nos ofrecerá insights sobre cómo el juego de rol puede ser una herramienta efectiva para la enseñanza y el desarrollo de habilidades, ofreciendo una experiencia de aprendizaje práctica y participativa.

5. EL DISEÑO DE EVALUACIONES BASADAS EN JUEGOS. (PEDRO J. RAMOS VILLAGRASA)

La ponencia explora la integración de juegos en el proceso de evaluación en diferentes ámbitos. Se abordará cómo el diseño de evaluaciones puede beneficiarse al incorporar elementos lúdicos, ofreciendo una perspectiva innovadora y efectiva para medir diferentes resultados en función de nuestras necesidades.

Esta charla proporcionará a los participantes una visión integral sobre cómo el diseño de evaluaciones basadas en juegos puede transformar la experiencia educativa, brindando nuevas oportunidades para la medición del aprendizaje de manera innovadora y motivadora.

Más información

www.saloncomicvalencia.com