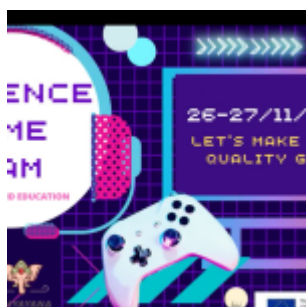


Science Game Jam: distinguir evidencias de bulos a través de un videojuego

escrito por Garazi Lopez de Aguilera | noviembre 26, 2022



Hoy y mañana, desde las 12:00 del 26 de noviembre a las 12:00 del 27 de noviembre, se celebra el [Science Game Jam](#). Este Game Jam se enmarca dentro del proyecto Allinteract, financiado por el programa marco de investigación de la Comisión Europea Horizon 2020. El proyecto tiene como objetivo promover la participación de la ciudadanía en la

ciencia en educación y en género, basándose en un diálogo igualitario entre personas muy diversas para distinguir entre evidencias científicas y bulos en estos dos ámbitos.

Como parte de esta participación de la ciudadanía en la ciencia, el Scientist Game Jam tiene como challenge crear un videojuego que permitirá al alumnado de primaria y secundaria distinguir utilizar las Plataformas [Sappho](#) y [Adhyayana](#), que nacen del proyecto, para así poder distinguir entre evidencias y bulos en educación y género. En las 24 horas que dura el Game Jam, ciudadanos y ciudadanas de perfiles muy diversos co-crearán un videojuego para cumplir este objetivo y así hacer posible el derecho a la ciencia para todos y todas, especialmente quienes más lo necesitan, como la infancia y juventud.

Además, los y las participantes podrán escuchar y dialogar en tres conferencias impartidas por investigadores e investigadoras del máximo nivel en estos temas. Abrirá el evento de 12:00 a 12:30 el Profesor Emérito Ramón Flecha, Investigador Principal de Allinteract y número uno en el ranking Google Scholar en las categorías "gender violence" y "social impact". Flecha hablará sobre el proyecto y las dos plataformas, así como el objetivo del Game Jam. El sábado a las 20:30 hará la conferencia el Dr Oriol Rios, en la que los y las participantes podrán dialogar sobre la prevención de la violencia en los medios en el colectivo LGBTI+. Finalmente, el domingo de 11:30 a 12:00 realizará la última conferencia la Dra Cristina Pulido sobre la creación de videojuegos a través de la construcción dialógica del conocimiento.