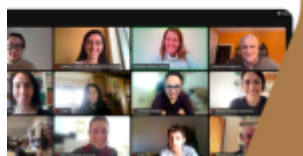


Primer Science Game Jam en el mundo entre niños y personas adultas en base a evidencias científicas

escrito por Garazi Lopez de Aguilera | noviembre 29, 2022

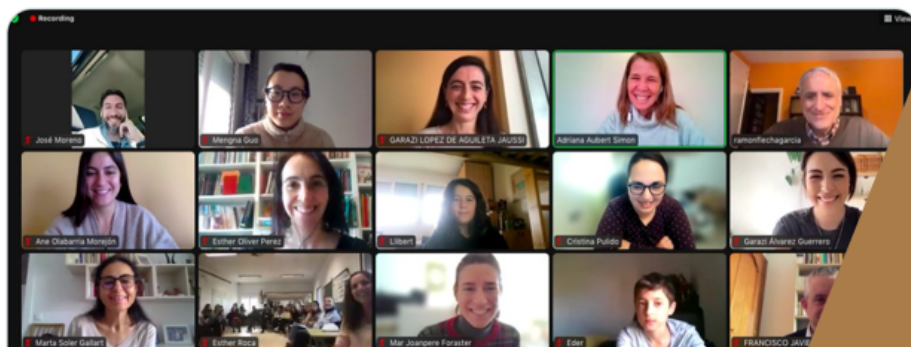
"Game Jam of this kind worldwide",
hers, children and citizens creating
quality videogames. This is
at the Game Jam Start!



ALLINTERACT
@allinteract

"This is the first Game Jam of this kind worldwide".
Scientists, teachers, children and citizens creating
evidence-based quality videogames. This is
revolutionary! Let the Game Jam Start!

Itzuli txioa



Tal y como publicamos en el [Diario Feminista](#), el pasado 26 y 27 de noviembre tuvo lugar el [Science Game Jam](#) organizado en el marco del proyecto del Programa Marco de Investigación de la Comisión Europea H2020 [Allinteract](#). Durante 24 horas, más de 60 personas estuvieron compartiendo diálogos y trabajando en diálogo igualitario en la creación de un videojuego cuyo objetivo es ayudar a

los niños y niñas a distinguir entre evidencias científicas y bulos.

Durante el evento se realizaron tres conferencias. La Conferencia Inaugural fue a cargo de Ramón Flecha, profesor emérito de sociología de la Universidad de Barcelona e Investigador Principal de Allinteract. Flecha habló sobre la necesidad y el derecho que tienen todas las personas a la ciencia, y que a veces olvidamos que los niños y niñas son personas y tienen ese mismo derecho, aunque a menudo se vulnera implementando en las escuelas actuaciones basadas en bulos, por ejemplo. Tanto durante la conferencia como durante el resto de las 24 horas los niños y niñas pudieron disfrutar de ese derecho, ya que estuvieron trabajando en un diálogo igualitario con diversas personas adultas sobre evidencias científicas en género y educación. Por la noche la conferencia fue de la mano de Oriol Rios, profesor titular en la Universitat Rovira i Virgili. Rios habló de la importancia de la diversidad en los videojuegos para que tengan un mayor impacto social. Por último Cristina Pulido, profesora agregada de la Universitat Autònoma de Barcelona, impartió la Conferencia Final. Pulido habló de la construcción dialógica del conocimiento para crear videojuegos, destacando la co creación que se había dado durante todo el evento entre niños y personas adultas en crear dos videojuegos basados en evidencias científicas.

Sin duda, fue un evento único en el mundo, siendo la primera vez en la que personas menores de edad y adultas interactúan en un diálogo igualitario para crear un videojuego basado en evidencias científicas de impacto social.