

PRESENTA: Circular Economy Slow Game Jam: videojuegos y sostenibilidad

**AUTORÍA: M^a Carmen Gertrudis, Juan Romero, Carlos
Álvarez, M^a Carmen Gálvez y Manuel Gértrudix**



PRESENTACIÓN

El Grupo de Innovación Docente en Comunicación, Tecnologías Digitales y Educación Abierta es un grupo consolidado reconocido por la Universidad Rey Juan Carlos (GID-28) en la I Convocatoria de Grupos de Innovación Docente (2020).

El Grupo de innovación tiene como **misión** la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje en el ámbito del área de Comunicación mediante la aplicación de Tecnologías Digitales y los sistemas de educación abierta. Se trata de investigar nuevas fórmulas de trabajo en el aula, mediante modelos mixtos o híbridos, y en los que las tecnologías audiovisuales y multimedia ayuden a su desarrollo.

Se parte del principio básico de que la formación universitaria de calidad puede impartirse tanto en entornos presenciales, semipresenciales como online, y que esta se puede beneficiar mediante una estrategia de formación abierta que permita modelos más flexibles, incentivando el cambio a través de la innovación metodológica y tecnológica, y el estímulo de entornos formativos de calidad.

MIEMBROS DEL GID

OBJETIVOS

SOBRE NOSOTROS

- ¿Qué hacemos?
- ¿Quiénes somos?
- Publicaciones
- Indicadores
- Noticias en los medios
- Contacta

PERFILES DEL GRUPO



ES

¿Quiénes somos?

CIBERIMAGINARIO CLASSROOM CIBERIMAGINARIO Home Login/Register

ENTORNO DE CONOCIMIENTO ABIERTO

Desarrollando el pensamiento crítico sobre la sostenibilidad y la acción por el clima

Accede a los recursos

Accede
Recursos Educativos Abiertos

Climate Warriors
Iniciativa de acción por el clima

Amplía
Extiende tu conocimiento

Comparte
Participa con nuevo contenido



Contexto...

Universidad Rey Juan Carlos

Página Principal Área personal

Página Configuración Más

¿CÓMO VAMOS A TRABAJAR EL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA EN IMAGEN SINTÉTICA Y VIDEOJUEGOS?



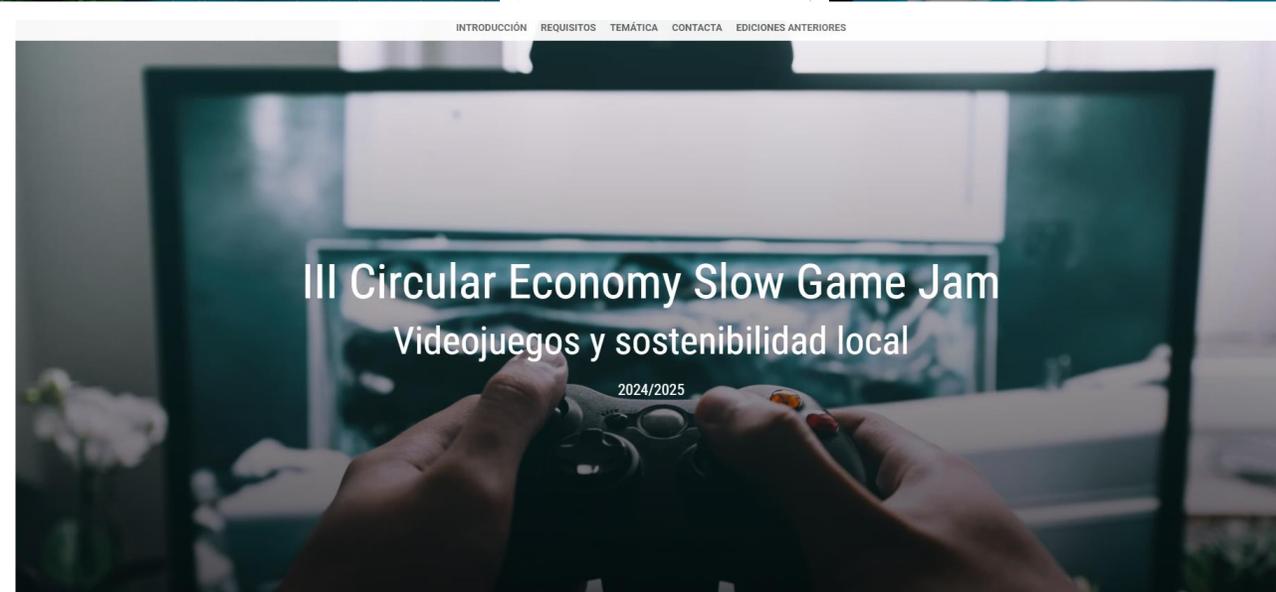
- 1 A través del Foro de Aportaciones Climate Warriors
- 2 En la creación de un Videojuego que permita concienciar en sostenibilidad local dirigidos a públicos entre 14 y 18 años.

Publicación de videojuegos como recurso educativo abierto en la iniciativa "Climate Warriors"



Participación de los estudiantes en las iniciativas "Climate warriors" (Living Labs, Concurso con estudiantes de Primaria y ESO, Jornada Climate Warriors, ...)

¿Cómo trabajamos?



Requisitos



Público objetivo
El público objetivo estará comprendido en la franja de edad de entre 14 y 18 años.



Finalidad del proyecto
El videojuego deberá tener una finalidad comunicativa, educativa o de concienciación orientada a fomentar la conciencia hacia los problemas de **sostenibilidad del entorno local**.



Temática
La temática general es la economía circular y la sostenibilidad, pero será situar el foco en problema local que determinará los objetivos del juego.



Motor de desarrollo
El motor de desarrollo será el programa de código abierto [Cocos2D-x](#).





Resultados

Celebrada la entrega de Premios de la II Circular Economy Slow Game Jam

Publicado por Redacción

[Imprimir](#)

El pasado 25 de abril se celebró en la Facultad de Ciencias de la Comunicación la entrega de Premios de la II CIRCULAR ECONOMY SLOW GAME JAM.



III Circular Economy Slow Game Jam

Videojuegos y sostenibilidad local

2024/2025

Próximamente...

VALORACIÓN

Los aspectos que se evaluarán serán la adaptación del contenido a la temática y finalidad, la originalidad, la jugabilidad y el aspecto gráfico.

El jurado de esta edición está compuesto por:

María del Carmen Gertrudis Casado

María del Carmen Gálvez de la Cuesta

Carlos Álvarez Barroso

Juan Romero Luis

Fechas

25 de marzo 2025 - Finalistas

M^a Carmen Gertrudis, Juan Romero, Carlos Álvarez, M^a Carmen Gálvez y Manuel Gértrudix

Copyright 2025

Algunos derechos reservados.

Esta presentación se distribuye bajo la **licencia** “Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional” de **Creative Commons**.



Ilustración: “Búho Libre” original, Sergio Rodríguez Asenjo. Rediseño de Mariam Ben

Licencia: Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Intl.