



## TALLERES

18.09.18

11.10h

### Gaming o cómo aprender jugando

En este taller se utilizarán juegos de mesa (no videojuegos) para fomentar la motivación e interés por la ciencia de los participantes y promover sus habilidades comunicativas, sociales, y creativas. Se utilizarán los juegos *Cytosis* ("a cell biology game"), *Peptide* ("a protein building game"), *Virulence* ("an infectious card game"), *Ion* ("a compound building game") y *Covalence* ("a molecule building game"), de Genius Games (EUA). Además, se ensayará el prototipo *Saca la Lengua*, un juego para socializar un estudio del Centro de Regulación Genómica sobre el microbioma bucal. En este taller pueden participar hasta 24 personas repartidas en varios equipos.

#### Jordi Prades



*JORDI PRADES TENA es doctor en Comunicación (premio extraordinario URV, 2015), máster en Derecho ambiental (URV, 2011) y licenciado en Ciencias de la Comunicación (UAB, 1995). Sus investigaciones tratan sobre las relaciones entre mediatización, medio ambiente, alimentación y salud en la sociedad del riesgo y de la información, con especial atención hacia las reservas de la biosfera de la UNESCO, parques naturales y espacios protegidos en España, los EUA y Suramérica. Ha participado en dos proyectos europeos (FoodRisC y EYTO) y forma parte del proyecto INDECIS (H2020) sobre servicios climáticos (Centre for Climate Change C3), del Grupo de Investigación en*

*Comunicación ASTERISC y del Medical Anthropology Research Centre. En la URV imparte clases de Fundamentos del Periodismo, Periodismo científico, Estructura de la Comunicación y Aspectos legales, sociales y comunicativos de la Biotecnología. Es project manager de la Cátedra Internacional URV/Repsol de Excelencia en Comunicación. Como periodista ha trabajado en La Vanguardia, El Punt, Europa Press y la Cadena SER, entre otros medios. También ha trabajado para la Generalitat de Catalunya y para el Centro Tecnológico de Nutrición y Salud (CTNS-Eurecat).*

## Juan Luis Gonzalo



*JUAN LUIS GONZALO IGLESIA es doctor en Comunicación (URV, 2010), licenciado en periodismo (URV, 2006) y licenciado en Geografía e Historia (UdL, 1996). Es profesor agregado del Departament d'Estudis de Comunicació de la URV y miembro del grupo de investigación en comunicación Asterisc. Sus líneas de trabajo son la Comunicación del Riesgo Tecnológico, la representación de la historia en los juegos y el aprendizaje basado en juegos en las aulas. En ese sentido ha participado en proyectos de investigación como "El proceso de comunicación de riesgo en Tarragona: Análisis de la percepción y la recepción social*

*del riesgo petroquímico (2004-2007)", "Food Risk Communication. Perceptions and communication of food risks/benefits across Europe" (7º programa marco de la UE, 2010-2013) y "EUritage. Paisatge i patrimoni identitari d'Europa: ciutats catedralícies com a memòries vives" (Recercaixa 2015), y en actividades diversas de formación del profesorado para aplicar los juegos de mesa en el aula.*

## Natàlia Lozano



*NATÀLIA LOZANO MONTERRUBIO es doctora en Comunicación con mención internacional por la Universitat Rovira i Virgili (2015). Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas (URV 2008), Máster en Relaciones Públicas Internacionales (Cardiff University 2010) y Máster en Formación del Profesorado de Secundaria (URV 2016). Sus investigaciones se centran en las relaciones públicas online, la comunicación alimentaria, las marcas turísticas y la gamificación. Ha participado en el proyecto FoodRisC sobre seguridad alimentaria (financiado por la Unión Europea), EYTO sobre la promoción de estilos de vida*

*saludables entre adolescentes (concedido por la Executive Agency for Health and Consumers), COMTUR sobre la influencia de los social media en la toma de decisiones turísticas (MICINN) y en el "Proyecto puente Aula de Juegos" para introducir los juegos de mesa en centros educativos como herramientas para la enseñanza de habilidades transversales (concedido por el Instituto de Ciencias de la Educación-URV).*

## Oscar Oliver



*OSCAR OLIVER URIEL es licenciado en Ciencias Físicas (UAB, 1997). Es copropietario y fundador de SNAFU, una empresa dedicada, entre otras actividades, al diseño de juegos de mesa y a su aplicación en el ámbito de la enseñanza secundaria. Esta actividad la combina alternativamente con la de profesor de ciencias y matemáticas de bachillerato. Actualmente está desarrollando un juego de cartas para el proyecto de ciencia ciudadana Saca La Lengua, que ha llevado a cabo un estudio del microbioma bucal por iniciativa del Centro de Regulación Genómica.*