

# **FORO DE FOROS FORO DE ENCUENTROS**

Foro de Pensamiento, Debate y Aprendizaje Intergeneracional

## **INFORME DE RESULTADOS**

# **DE SUPER MARIO A FORTNITE. CÓMO LOS VIDEOJUEGOS CAMBIAN NUESTRA PERCEPCIÓN DEL MUNDO**

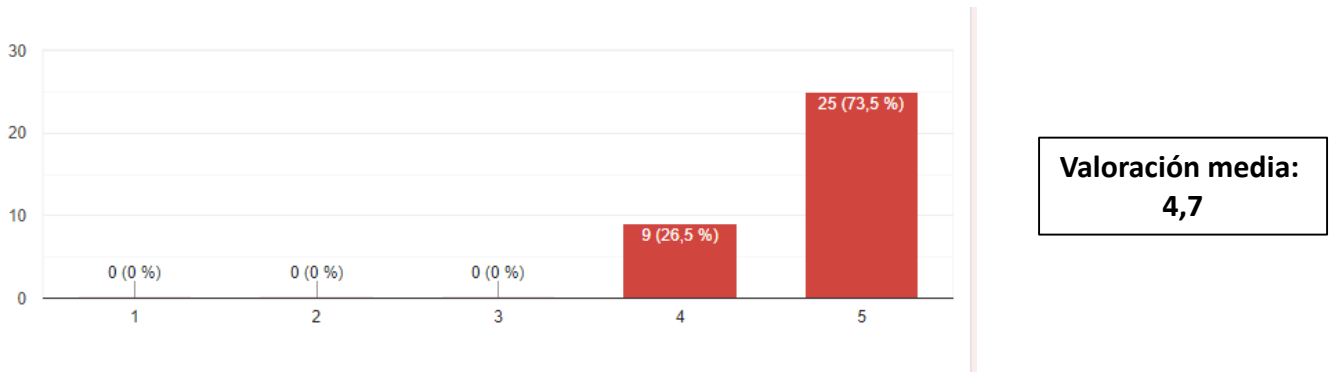
**Conversación Intergeneracional**

19 DE MAYO, 2021

## 1. Valoración global

### ¿Qué valoración global te merece la Conversación Intergeneracional “De Super Mario a Fortnite. Cómo los videojuegos cambian nuestra percepción del mundo”?

5 = Muy satisfactorio , 1 = No satisfactorio



#### COMENTARIOS:

- Se quedó en muy poco tiempo. Daba para más.
- Una charla muy interesante y dinámica, encantado de haber podido asistir.
- La charla fue bastante entretenida y creo que conectaba bien temas más superficiales como profundización en dinámicas, factores concretos de los videojuegos. Realmente salí muy contento con los temas abordados.
- Muy interesante el tema y la forma de explicarlo de los ponentes.
- Se hizo corto.

## 2. Valoración de las intervenciones del Moderador y de los Conversadores

5 = Muy satisfactorio , 1 = No satisfactorio

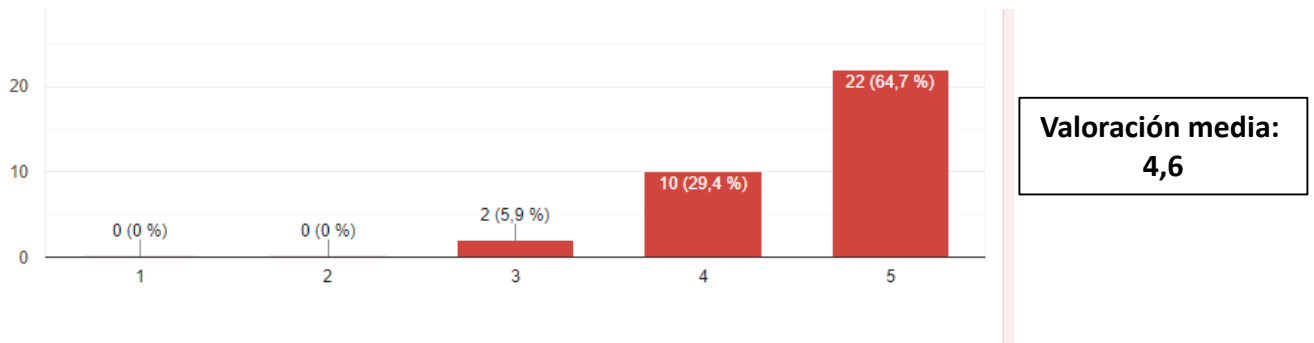
CONVERSADOR	VALORACIÓN MEDIA
<b>Eduardo Saldaña</b> Codirector - EL ORDEN MUNDIAL	4,7
<b>Jon Baldwin</b> Analista político - EL ORDEN MUNDIAL	4,7
<b>Pablo Barrecheguren</b> Divulgador científico	4,6
<b>Laura de Feminsimoen8bits</b> Creadora de contenido - @feminismoen8bits	4,6
<b>Marta Trivi</b> Periodista cultural especializada en videojuegos	4,8
<b>Alberto Venegas</b> Doctor en Historia y Videojuegos - UNIVERSIDAD DE MURCIA	4,7

### COMENTARIOS:

- Me pareció un panel muy fresco, como era de esperar, y fue divertido escucharles el modo tan distendido de hablar que tenían y al que tan poco estamos acostumbrados en el mundo profesional.
- Da gusto asistir a una conversación con semejantes maestros. Una maravilla.
- Un gran trabajo del moderador por la dificultad que supone moderar este tipo de eventos digitales, los colaboradores estuvieron todos geniales.

### 3. Valoración de los tiempos y organización

¿Cómo valoras la distribución de los tiempos y la organización de la sesión?



#### COMENTARIOS:

- Se me hizo corta.
- Quedó poco margen para la formulación y resolución de preguntas. En cualquier caso, la organización ha sido satisfactoria.
- Todo clavado, todo perfecto.
- Se ha quedado corto, la charla daba para más tiempo perfectamente.

## 4. Haznos tus sugerencias

**Indícanos qué temas te gustaría que fueran abordados en próximas conversaciones y/o qué conversadores te gustaría que vinieran**

- Víctor Martínez de Anait Games.
- Modelación 3D y cursos gratuitos.
- El futuro de la educación de nuestros hijos a través de esa plataforma, vamos hacia una era muy tecnológica, soy madre y soy consciente de que la mayoría de los conceptos los aprenden a través de Youtube/ Videojuegos o cualquier plataforma digital. Que los creadores de estos contenidos deben ser conscientes de ello, ya que esta en juego todas las generaciones venideras.
- Me gustaría que hubiese un debate acerca de si hay organismos, asociaciones o sindicatos que ayuden a los trabajadores de la industria del videojuego, en concreto de España.
- El sistema educativo español, con respecto a otros países de la UE, y sus últimos cambios.
- Temas relativos a la narrativa en videojuegos o cuáles son los procesos de producción del videojuego con ponentes de la industria.
- Los videojuegos como adicción sin sustancia, diseño de estrategias de prevención y educación en Buenos hábitos de juego.
- Videojuegos, feminismo.

