

## ***Historia del Videojuego Jugada***

Carlos González Tardón.  
Coordinador de People & Videogames  
[www.peopleandvideogames.com](http://www.peopleandvideogames.com)



### **OBJETIVOS:**

- Divulgar los distintos conocimientos y actitudes necesarias a la hora de jugar con los videojuegos, desde los tiempos de uso, la elección de programas hasta la diferencia entre el uso, abuso y dependencia de este tipo de ocio.
- Presentar los videojuegos no sólo como una forma de entretenimiento sino como un fenómeno cultural, social, tecnológico y económico.
- Presentar los distintos videojuegos que han sido claves en la historia y poder jugar con ellos.
- Observar el desarrollo tecnológico de nuestra sociedad.

### **METODOLOGÍA:**

Es un taller interactivo y muy participativo en el que se presenta la historia del videojuego y una reflexión sobre ellos desde el punto natural que se debe tener, jugando con ellos. A parte de ser una actividad sumamente lúdica, los alumnos también observan de una forma práctica cuál ha sido el desarrollo de la informática, desde sus orígenes de pantallas de dos colores, la implementación de la música, los colores, los ambientes 3D y el uso de internet.

### **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

- Presentación de la charla y su estructura.
- Definición de qué es un videojuego.
- Descripción de la extensión del uso de los videojuegos en la actualidad.

- El uso, abuso y adicción de los videojuegos.
- Estrategias para un uso saludable y productivo de los videojuegos.
- Desarrollo del Videojuego desde los años 50 hasta la actualidad, probando dichos juegos.
- Posteriormente se abrirá un turno de preguntas para aclarar todas las posibles dudas.

**BIOGRAFÍA:**

Carlos González Tardón nació en Madrid en 1982 y se licenció en Psicología por la Universidad de Barcelona en 2004. Actualmente prepara su tesis doctoral sobre la inmersión en videojuegos. Su línea actual de investigación se desarrolla en el campo de la interacción humano-ordenador, sobre todo en lo que tiene que ver con el uso de los videojuegos, con varias publicaciones y programas ya realizados. Ha impartido seminarios, talleres y conferencias en lugares como el Instituto de Investigación de Inteligencia Artificial del CSIC, el Instituto Cervantes de Rabat, su centro homónimo en Casablanca, el Centro de Arte de Sevilla, la Universidad de Oviedo, la Complutense de Madrid, el Instituto Europeo de Design y en el Máster de Desarrollo de Videojuegos en la Universidad Europea de Madrid, entre otros. Ha coordinado el festival ArsGames 2008 y diseñó y coordinó las jornadas de formación Jóvenes y Videojuegos en colaboración con el Consejo de Juventud de Castilla-La Mancha.

En el 2007 fundó la iniciativa People & VIDEOGAMES, que actualmente coordina, que ofrece asesoría y desarrolla y gestiona proyectos para diversas instituciones en el ámbito de los videojuegos. Más información en [www.carlosgonzalezardon.com](http://www.carlosgonzalezardon.com)