

La UJI aborda los retos climáticos de los videojuegos

Plantea los desafíos por la sostenibilidad, entre ellos la iniciativa 'En paz con la naturaleza'

CASTELLÓN

El Living Lab Planeta Debug de la Universitat Jaume I (UJI) ha abordó ayer los retos climáticos de los videojuegos con la ponencia y taller a cargo de Patricia Escabias Prieto, responsable de Formación, Comunidad y Minecraft: Education Edition en el equipo de Microsoft Educación España.

El diálogo, celebrado en la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, también se integró en el ciclo *Videogames & Talks*, promovido desde UJI GAMELab del Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Escuela Superior de Tecnología y Ciencias Experimentales (ESTCE).

La sesión *Level up: retos climáticos en Minecraft Education Edition* planteó al estudiantado de la UJI, especialmente de videojuegos, y también de comunicación audiovisual y periodismo, los diversos desafíos por la sostenibilidad lanzados por Minecraft, entre ellos, la iniciativa *En paz con la naturaleza* utilizando los Objetivos de Desarrollo

Sostenible (ODS) y con la colaboración de la Unesco.

El profesor en los grados de Videojuegos y Comunicación Audiovisual Emilio Sáez Soro también participó en el diálogo como investigador principal de Planeta Debug, un *living lab* interdisciplinar cofinanciado por la UJI y la Fundación Daniel y Nina Carasso.

Patricia Escabias Prieto es graduada como profesora de Educación Primaria y Máster en Tecnologías de la Información para la Educación y la Formación. Tiene más de seis años de experiencia en consultoría educativa y en transformación e innovación en educación. Además, ha participado en otros proyectos como el programa EntreProfes. En su canal de YouTube publica tutoriales sobre streaming y diseño.

Por otra parte, el Paranimf acogió ayer los actos oficiales de graduación de las titulaciones de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales (FCHS) en los ámbitos de Maestro/a, Humanidades y Comunicación.