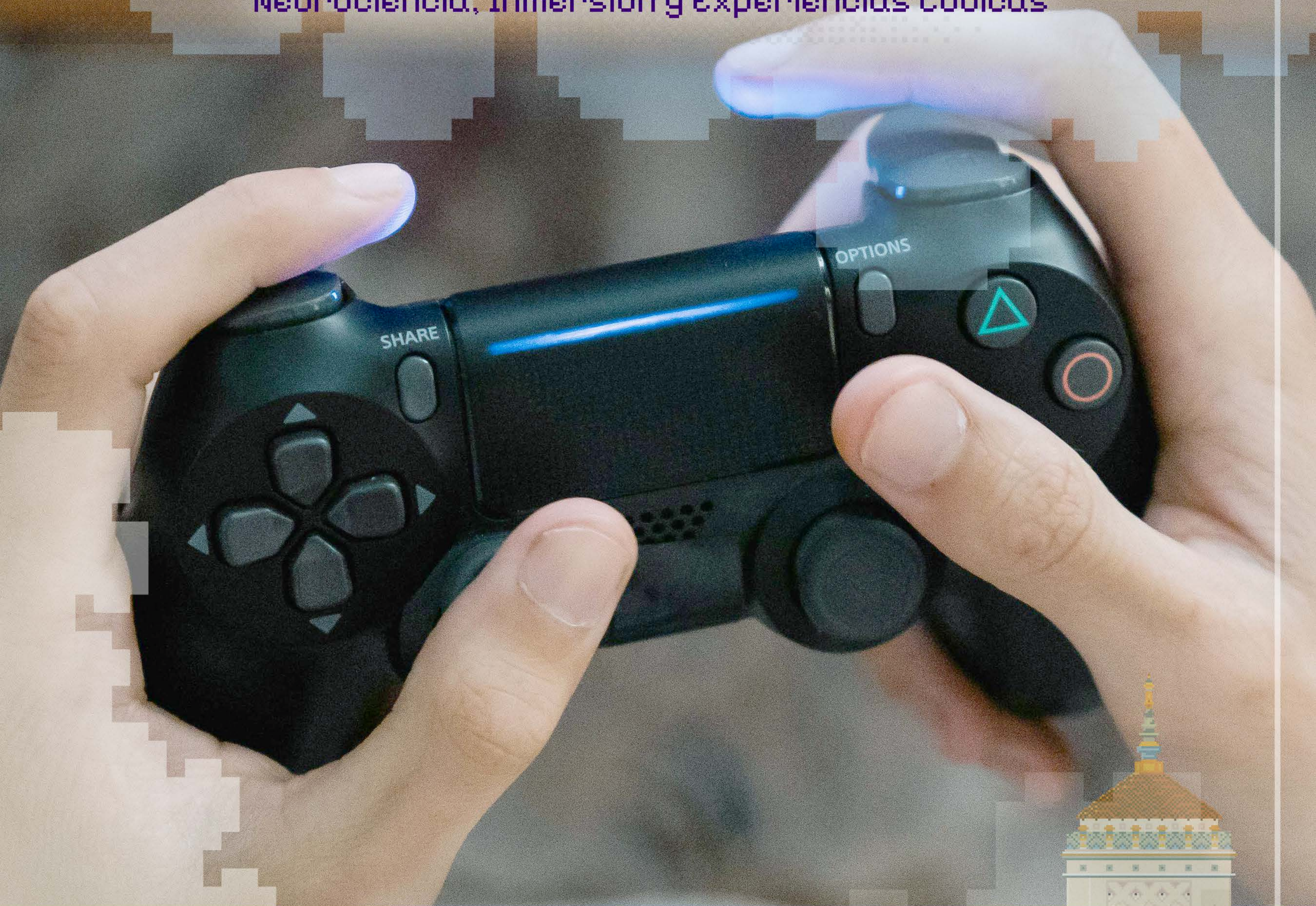


2do Congreso Puertorriqueño de **INVESTIGACIÓN y ESTUDIOS SOBRE VIDEOJUEGOS:**

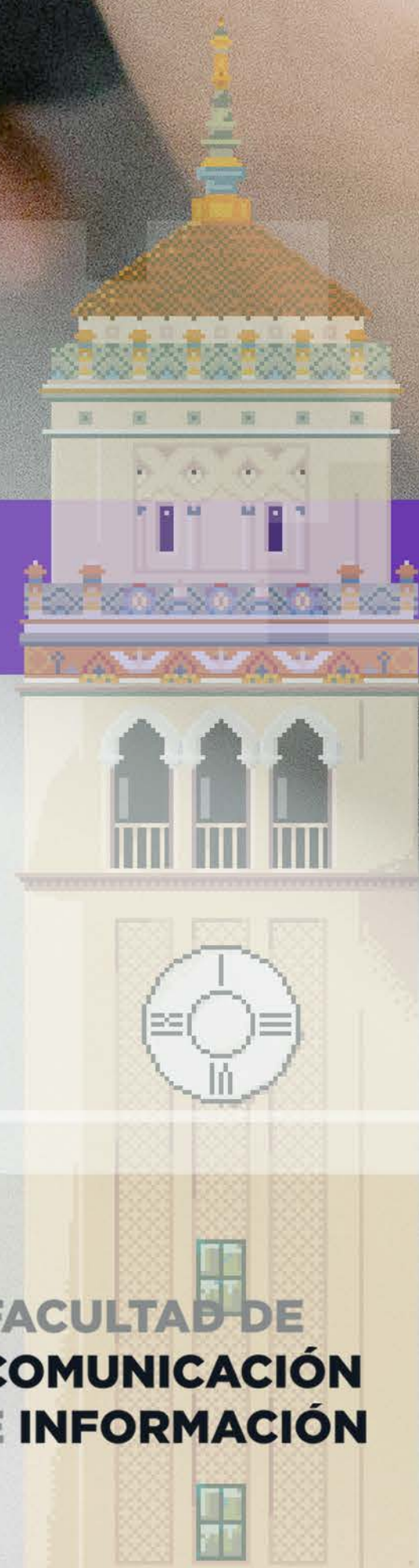
Neurociencia, Inmersión y Experiencias Lúdicas



PROGRAMA

11 y 12 de marzo de 2026

Universidad de Puerto Rico
Recinto de Río Piedras



UPR LA IUPI

cis



**FACULTAD DE
COMUNICACIÓN
E INFORMACIÓN**

Miércoles 11 de marzo

Registro y bienvenida 8:30am

Saludo de la Decana 8:45am-9:00am
Dra. Milagros A. Méndez Castillo

La evolución de los Esports en Puerto Rico

Ricardo Román Ithier (Mono)// Red Rooster Team, First Attack
9:00am-9:30am

Ponencia
magistral

Género, identidad y comunidades gamer 9:30am a 10:30am

Las perspectivas y expectativas hacia las mujeres gamers en la comunidad gamer
Joyce Prado Román

Representación femenina en videojuegos: sus efectos en la identidad de jóvenes jugadoras y gamers
Faviola Anaís Marí Pérez González

Experiencias de personas cuir puertorriqueñas que juegan videojuegos
Alan G. Flores Quiros

Panel 1

Videojuegos, bienestar y subjetividad 10:30am a 11:30am

Relación entre videojuegos como espacios de socialización y bienestar psicosocial en universitarios jóvenes
Mairim Figueroa González

Infancia y experiencia: reflexiones sobre la subjetividad y los videojuegos
Ana Luisa Baca Lobera

Good Game (GG): Experiencias del comportamiento tóxico de Puerto Rico
Romer Omil Vilorio Caraballo

Panel 2

Educación, gamificación e inclusión 11:30am a 12:30pm

Prototype for a Gamified Tutoring System
Luis Manuel Fontán Rodríguez

Engaged Learning and Student Agency: Using Interactive Fiction Video Games to Teach Creative Writing
Lourdes V. Rosado Rivera

Tíflo Baseball: Videojuego Accesible para Fortalecer Habilidades Matemáticas en Estudiantes Ciegos
José M. Álvarez Cabán

Panel 3

Ponencia
magistral

Del Control al Cambio: Videojuegos con Impacto Social
Yafed “Tiburón” Marrero, // Tiburón Gaming Foundation, First Attack
12:30pm-1:00pm

Jueves 12 de marzo

Registro y bienvenida 8:30am

Ponencia
magistral

Interactividad en videojuegos: Un problema de lenguaje
Blanca López Pérez, DiGRA México
9:00am-9:30am

Tecnología, neurociencia y cognición 9:30am a 10:30am

- Pipeline EEG/ERP accesible para investigación neurocientífica en videojuegos y atención**
Juan V. Concepcion Cardona
- Navigating Reality vs. Simulation: An Eye-Tracking Analysis of Technology Use and Spatial Search Efficiency**
Kamila S. Rodriguez Reyes
- IA sin Videojuegos: Dependencia Histórica entre Gaming y Aceleración por GPU**
Carlos J. Corrada Bravo

Narrativa, estética y análisis textual 10:30am a 11:30am

- Morfología del combate en "Injustice": cómic y videojuego**
Bartosz Stula
- La ciudad monstruosa de Possum Spring en Night in the Woods (2017)**
Arthur Ortiz Soto
- Entre la amenaza y la humanidad: Discapacidad mental y diseño narrativo en el videojuego**
Frances Zapata Torres

Espacios, riesgo y simulación 11:30am a 12:30pm

- Explorando tiempo y habilidades de búsqueda en espacios virtuales y reales**
Mariela P. Alfaro Cajigas
- Realidad virtual y aprendizaje del riesgo en el trabajo: una mirada desde las relaciones laborales**
Eduardo A. Matos Vidal
- Minecraft en las Humanidades Digitales: Museo de arte como medio de introducir las HD**
Javier J. Alvarez Ginés

Receso 12:30pm-1:15pm

Historia y cultura digital 1:15am a 2:30pm

- Hiperrealismo y tridimensionalidad: Las gráficas y la historia de los videojuegos, 1995–2001**
Raemond Ortiz Pagán
- Archijuego: Archivo digital del videojuego en Puerto Rico**
Gustavo F. Rosario Rosario
- Historical authenticity of defensive structures in videogames**
Jakub Michoń
- La remaginación del poder afro estadounidense sureño en south of midnight mediante el afrofuturismo**
Nahiomy Cruz Betancourt

Ponencia
magistral

Juegos como escenarios para potenciar la alfabetización mediática
Ruth Contreras Espinosa
2:30pm- 3:00pm

Comité científico

Yamil Ortiz Ortiz
Alexis Rodríguez Ramos
Alfredo Rivas Vélez
Johana Martínez Rosario
Julián Laboy Rodríguez
Alanis Maldonado Negrón
Venkie Mo Feng
Jahleel Torres Pérez
Yamil Ramírez Reyes
Valeria Rodríguez Marcano
Sofía Meléndez Santiago

Agradecimientos

Agradecemos profundamente al Centro de Investigaciones Sociales (CIS) por su valioso auspicio y respaldo institucional, que hicieron posible la celebración de este Congreso Puertorriqueño de Videojuegos. Su apoyo fortalece los espacios de diálogo interdisciplinario en torno a la neurociencia, la inmersión y las experiencias lúdicas, y reafirma el compromiso con la investigación y el desarrollo académico en el ámbito de la cultura digital en Puerto Rico.

Coordinación

Yamil O. Ortiz Ortiz
Alexis Rodríguez Ramos
Alfredo Rivas Vélez

Arte gráfico

Gustavo F. Rosario Rosario
Alanis Maldonado Negrón

Servicios audiovisuales

Gustavo F. Rosario Rosario
Venkie Mo Feng
Ovidio Torres Rodríguez

