

## CURSO VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

### OBJETIVO DEL CURSO

#### Objetivo general:

- Mostrar el potencial que los videojuegos pueden tener en la educación como herramienta pedagógica.

#### Objetivos específicos:

- Introducir al docente en el mundo de los Videojuegos.
- Fomentar el uso de la tecnología como material de apoyo para el desarrollo de la actividad académica.

### DESTINATARIOS

Docentes de nivel primario y secundario.

### FUNDAMENTACIÓN

En la actualidad, los videojuegos han adquirido una gran popularidad y tienen un impacto significativo en la sociedad. Esto nos brinda una oportunidad única para aprovechar su potencial en el ámbito educativo. Al incorporar los videojuegos en la práctica educativa, podemos aprovechar el interés y la motivación de los estudiantes, promoviendo experiencias de aprendizaje significativas.

Los videojuegos ofrecen experiencias inmersivas e interactivas que permiten a los estudiantes explorar conceptos, resolver problemas y tomar decisiones en un entorno virtual. Estas características proporcionan un enfoque práctico de aprendizaje experiencial, donde los estudiantes pueden participar de manera activa y comprometida. Al sumergirse en los videojuegos, los estudiantes tienen la oportunidad de desarrollar habilidades de pensamiento crítico, elaborar estrategias y resolver problemas complejos. Este tipo de aprendizaje interactivo y basado en la experiencia contribuye a una comprensión más profunda y una mejor retención de conocimientos.

Desde la Escuela de Formación Profesional OBRA de la Universidad Nacional Villa María se propone este Curso Videojuegos como Herramienta Educativa, pensando en la incorporación de los videojuegos en la educación para brindar una oportunidad emocionante de potenciar las experiencias de enseñanza y aprendizaje. Al reconocer su utilidad como herramientas atractivas e interactivas, podemos aprovechar los videojuegos para fomentar el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y la creatividad en los estudiantes. Este curso sirve como una introducción al potencial educativo de los videojuegos, proporcionando a los educadores los conocimientos y las estrategias necesarias para integrarlos de manera efectiva en sus prácticas docentes.

### PROGRAMA

El mismo está dividido en módulos.

#### **Módulo I: INTRODUCCIÓN: PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS**

- Inicios

- Evolución
- Plataformas
- Géneros
- Industria

### **Módulo II: VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN: DIFERENCIAS ENTRE SIMULACIÓN, ENCICLOPEDIA VIRTUAL Y VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS**

- Simulaciones. Ejemplos.
- Enciclopedias o libros virtuales. Ejemplos.
- Preguntas y respuestas (Trivia). Ejemplos.
- Videojuegos educativos.
- Gamificación. Concepto. Ejemplos.
- Gamificación aplicada en las aulas.

### **Módulo III: VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN: HERRAMIENTAS DISPONIBLES HOY**

- EEUU: el caso “Legends of Learning”
- Repaso de herramientas disponibles hoy en Argentina
- Métodos de aplicación
- Seguimiento
- El rol fundamental del docente

### **Módulo IV: EVALUACIÓN**

- Construcción y presentación de una planificación didáctica donde interviene el videojuego como herramienta para la enseñanza.

### **MODALIDAD**

Presencial

### **METODOLOGÍA DE TRABAJO**

La metodología de trabajo propuesta para este curso de Videojuegos como Herramienta Educativa se basa en una combinación de clases presenciales interactivas y el uso del aula virtual. Durante las sesiones presenciales, se fomentará la participación activa de los estudiantes a través de demostraciones de videojuegos relevantes, discusiones en grupo y debates. Por otro lado, el aula virtual servirá como una plataforma complementaria donde los estudiantes podrán acceder a recursos multimedia, como videos y presentaciones interactivas, para reforzar los contenidos presentados en clase. Además, se proporcionarán lecturas adicionales, enlaces a juegos educativos relevantes y actividades prácticas para que los estudiantes puedan profundizar en los temas tratados

### **CANTIDAD MÍNIMA Y MÁXIMA DE PARTICIPANTES**

15 mínimo - 40 máximo

### **CONDICIONES DE INSCRIPCIÓN**

- Completar el formulario de Inscripción.
- Ser docente de escuela primaria o secundaria.

### **CONDICIONES DE APROBACIÓN, ACREDITACIÓN Y CERTIFICACIÓN**

- CERTIFICADO DE ASISTENCIA: 70% de asistencia a clases teórico-prácticas.
- CERTIFICADO DE APROBACIÓN: 80% de asistencia a clases teóricas y aprobación de la evaluación.