

HONORABLE CONCEJO DELIBERANTE

ORDENANZA N° 7736

EL HONORABLE CONCEJO DELIBERANTE DE LA CIUDAD DE SAN FRANCISCO, SANCIONA CON FUERZA DE:

ORDENANZA

Art.1).- RATIFÍQUESE el “Protocolo de Trabajo” suscripto con fecha 14 de mayo de 2024 entre la Municipalidad de San Francisco y la Escuela de Formación Profesional de la Universidad Nacional de Villa María, que se acompaña como Anexo I y forma parte integrante de la presente.

Art.2).- La erogación que demande el cumplimiento de lo establecido precedentemente, será imputada a la partida correspondiente del Presupuesto vigente.

Art.3).- REGÍSTRESE, comuníquese al Departamento Ejecutivo, publíquese y archívese.-

Dada en la Sala de Sesiones del Honorable Concejo Deliberante de la ciudad de San Francisco, a los veintitrés días del mes de mayo del año dos mil veinticuatro.-

Dr. Juan Martín Losano
Secretario H.C.D.

Dr. Mario Ortega
Presidente H.C.D.



Universidad
Nacional
Villa María



OBRA
Escuela de Formación
Profesional - UNVM

ANEXO I

CURSO VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

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.

OBJETIVO GENERAL:

Introducir a los docentes en el potencial educativo de los videojuegos, promoviendo su uso como herramienta pedagógica y fomentando la integración de la cultura digital como apoyo para el desarrollo académico.

DESTINATARIOS

Docentes de nivel primario y secundario.

CUPO: 40 personas



Universidad
Nacional
Villa María



Escuela de Formación
Profesional - U.N.V.M.

MODALIDAD: Semipresencial

DURACIÓN: 24 horas acreditadas. Se cursan 5 encuentros en total, 3 presenciales de 4 horas reloj cada uno, y 2 virtuales de 3 horas cada uno.

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.

Módulo III: RECURSOS PARA PENSAR LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN RELACIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

- Gamificación aplicada en las aulas.
- El rol fundamental del docente en el modelo TPACK.
- Consideraciones a tener en cuenta al momento de la elección del videojuego.
- El mundo del trabajo y sus relaciones con los videojuegos. La política educativa provincial y la cultura digital.

Módulo IV: 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 V: EVALUACIÓN

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



Universidad
Nacional
Villa María



Escuela de Formación
Docente - UAMM

METODOLOGÍA

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, las clases virtuales y los recursos del aula virtual se complementarán para que los estudiantes puedan acceder a recursos multimedia, como videos y presentaciones interactivas para ejercitar y comprender la lógica de los videojuegos para su futura utilización en planificaciones docentes. Además, se proporcionarán lecturas adicionales, enlaces a juegos educativos relevantes y actividades prácticas para que los estudiantes puedan profundizar en los temas tratados.

CONDICIONES PARA APROBACIÓN, ACREDITACIÓN Y CERTIFICACIÓN:

CERTIFICADO DE ASISTENCIA: 80% de asistencia a clases teórico-prácticas.

CERTIFICADO DE APROBACIÓN: 80% de asistencia a clases teórico-prácticas más aprobación de la instancia evaluativa.

REQUERIMIENTOS NECESARIOS PARA CLASES:

TÉCNICA:

- Proyector
- Pantalla
- Cables correspondientes: HDMI, prolongaciones
- Notebook
- Sonido (parlante)
- Pizarra y fibrones

OTROS:

- Copa y Agua para el/los docentes
- Afiches