**Nombre del trabajo:** El uso de videojuegos como recurso educativo en las escuelas de la ciudad de Buenos Aires

**Autor**: María Florencia Ripani

**Referencia profesional del autor:** Gerente Operativa de Incorporación de Tecnologías, del Ministerio de Educación de la Ciudad Buenos Aires. Profesora de la Universidad de Palermo y la Universidad Tecnológica Nacional. Especializada en producción digital en la BBC de Londres, con una Maestría en Documentales, en la Universidad de Londres. Es Impulsora del uso del videojuego como recurso de enseñanza y aprendizaje

**Pertenencia institucional**: Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

**Resumen del trabajo:** Esta ponencia está orientada a analizar a los videojuegos como formas culturales propias de la cultura digital y, en ese marco, indagar sobre su uso en las estrategias de alfabetización digital, en la Ciudad de Buenos Aires. Se presenta el marco teórico a través del cual se aborda la integración de los videojuegos a las prácticas de enseñanza y aprendizaje, y se analizan casos de su utilización en escuelas. Se estudia tanto el contenido y la dinámica de producción –incluida la cocreación con alumnos-, como sus percepciones y su motivación en relación a su utilización como recurso educativo.

**Palabras clave:** Videojuego, TIC, alfabetización digital, cultural digital, interactividad, colaboración