**​CIVE 2015**

**Modelo gestión-inclusión. Hacia una inclusión genuina de Videojuegos en el sistema educativo.**

**Autora: Melania Ottaviano**

En esta presentación se abordara sobre algunos de los ejes fundamentales a considerar para la inclusión de VJ en el sistema educativo sobre todo de nivel primaria conociendo que ya no es novedad la necesidad casi imperativa de innovar en clase, de acercarse a los modelos de aprendizajes acorde a los intereses y motivaciones de los alumnos y del mundo digital actual.

La escuela, como engranaje, asimila a destiempo los cambios y actualizaciones del entorno. En algunos casos es debido a la falta de conocimiento de implementación de TIC pero más específicamente, y a eso me referiré especialmente, en el cómo incluir Videojuegos sin perder los objetivos fundamentales de aprendizaje en el ecosistema educativo.

Así como vino a esclarecer a los directivos y educadores el modelo TPACK de integración de TIC consideramos necesario reflexionar, conocer la implementación de casos de éxito de Videojuego en clase para así poder construir y validar un modelo de integración- gestión de Videojuego en educación.

Palabras claves:

Innovación, videojuegos, educación, gestión

