**III Congreso Internacional de Videojuegos y Educación**

**Buenos Aires, Agosto 2015**

**Título: Aprender a enseñar con videojuegos**

**Title: Learn how to teach with videogames**

**Línea Temática: 1. Aprendizaje-Enseñanza (Edutainment)**

**Autora: de Ansó, María Beatriz**

**Dpto Ciencias Sociales, Gestión Educativa. UNTREF Dirección postal: Valentín Gómez 4828 Código Postal: B1678ABJ Ciudad: Caseros Pcia de Buenos Aires ARGENTINA**

**Correo electrónico:** **mariabeatrizdeanso@gmail.com**

Lic. en Gestión Educativa**.** Universidad Nacional de Tres de Febrero

 Profesora en Ciencias de la Educación. Universidad Nacional del Comahue.

Postgrado de Especialización en Entornos Virtuales de Aprendizaje de OEI.

Directora del Colegio Secundario La Sagrada Familia, Billinghurst. Bs As

Doctoranda por la Universidad de Extremadura.

**Resumen**

La aceleración de los cambios en el actual escenario científico y tecnológico global cuestiona la capacidad de la escuela para establecer nexos eficientes entre los saberes que transmite y las demandas sociales.

Vías múltiples facilitan el acceso y la circulación de la información. Y se incrementa en los sistemas educativos tradicionales el bagaje de datos diversos con que niños y jóvenes habitan las aulas hoy.

Los videojuegos son objetos que vehiculizan en su propuesta lúdica, en su narrativa y estética, las miradas, valores, fortalezas y aspectos críticos y contradictorios de la cultura contemporánea. Por ello, es importante la incorporación a la currícula escolar de estos objetos culturales de alto impacto y significatividad.

La implementación de actividades videolúdicas en el aula requiere un conocimiento relevante de sus “componentes pedagógicos” (Esnaola, G. 2004) para el diseño de un modelo ludificado que favorezca la mejora de procesos de enseñanza y aprendizaje.

¿Cómo se aprende a enseñar con videojuegos? El videojugar genera una experiencia de percepción-acción que compromete al jugador en respuestas cognitivas y emocionales complejas, capaces de favorecer aprendizajes significativos. Facilitar estas experiencias lúdicas en el aula requiere comprender las lógicas de estos objetos hipermediales y relacionarlos con el relato pedagógico. “El enseñante entrega, muestra, “enseña”, pero para que el aprendiente pueda apropiarse debe “recrear” el objeto de conocimiento en su experiencia que podrá ser de alegría, si es facilitada, o de frustración inhibitoria si es perturbada. (Esnaola, G. 2004)

Este trabajo describe las características de un curso de formación docente, articulado en la modalidad de Aula-Taller, bajo el título de “Videojuegos… la dimensión lúdica de los aprendizajes”. Es una propuesta de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, desarrollada en el ámbito del Programa Nacional de Formación Permanente Nuestra Escuela, auspiciado por el Ministerio de Educación y el Consejo Federal de Educación.

Palabras claves: Videojuegos, buenas prácticas de enseñanza, capacitación

Title: **To learn how to teach with videogames**

Thematic line: 1. Learning-Teaching (Edutainment)

Author: de Ansó, María Beatriz

Social Sciences Dept, Educational Management National University of Tres de Febrero Address: Valentín Gómez 4828 PO Box: B1678ABJ City: Caseros Buenos Aires, ARGENTINA

Email: mariabeatrizdeanso@gmail.com

Degree in Educational Management. Untref

Professor in Educational Sciences. National University of Comahue.

Graduate Specialization in Virtual Learning Environments of IEO.

Director of the Secondary School The Sacred Family, Billinghurst. As Bs

 PhD candidate at the University of Extremadura.

Abstract

The acceleration of the changes in the current global scientific and technological questions the ability of the school to establish efficient connections between the knowledge transmitted and social demands.

Multiple routes facilitate the access and the circulation of the information. And there increases in the traditional educational systems the baggage of diverse information with which children and young people inhabit the classrooms today.

The video games are objects that plain fun proposal in its narrative and esthetics, the visions, values, strengths and critical and contradictory aspects of contemporary culture. For that, it is important to the incorporation into the school currícula of these cultural objects of high impact and significance.

The implementation of gaming activities in the classroom requires a relevant knowledge of their "pedagogical components" (Esnaola, G. 2004) for the design of a ludical model that promotes the improvement of teaching and learning processes.

How do you learn to teach with video games? Video-gaming activity generates an experience of perception-action involving the player in complex cognitive and emotional responses, able to promote meaningful learning. Facilitate these experiences in the classroom requires understanding the logic of hypermedia objects and relate them with the pedagogical speech. "The teacher gives, shows, "teach", but so that the learner can adapt it, he must "recreate" the object of knowledge in his experience which may be of joy, if it is provided, or frustration inhibitory if it is disturbed." (Esnaola, G. 2004)

This work describes the characteristics of a course in teacher training, articulated in the modality of theory and practice, under the title "Video Games… the ludical dimension of learning". It is a proposal for the Tres de Febrero National University, developed in the field of National Program of Lifelong Learning Our School, sponsored by the Ministry of Education and the Federal Council of Education.

Keywords: Videogames, good teaching practices, training

**Referencia bibliográfica:**

Esnaola Horacek, Graciela A. (2004) *La construcción de la identidad social a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. Universitat de Valencia Servei de Publicacions