

ANEXO II**FORMULARIO PARA LA PRESENTACIÓN DE PROYECTOS DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA****1. INFORMACIÓN GENERAL DEL PROYECTO.****1.1. ÁREA TEMÁTICA DEL PROYECTO:***(Marcar con una cruz la que corresponda – **SÓLO UNA OPCIÓN**)*

Economía solidaria y desarrollo de emprendimientos socioproductivos.	
Educación, ciudadanía y derechos humanos.	X
Salud colectiva y promoción de la salud.	
Hábitat, vivienda y calidad ambiental.	
Arte, cultura y comunicación.	

1.2. DENOMINACIÓN DEL PROYECTO

“Play & Level Up: la enseñanza y el aprendizaje del conocimiento histórico en el aula a través de los videojuegos”

1.3. CATEGORÍA*(Marcar con una cruz la que corresponda)*

I. Proyecto nuevo	X
II. Proyecto en consolidación	
III. Proyecto consolidado	

En los casos I y II, deberá consignarse el proyecto que pretende consolidar y adjuntar la copia del informe final correspondiente.

Proyecto:

1.4. PALABRAS CLAVE*(Máximo 5 palabras)*

Videojuegos – industrias culturales – medios de ocio digital – nuevas tecnologías en educación – enseñanza de la Historia

1.5. ÁREAS, DEPARTAMENTOS O UNIDADES ACADÉMICAS INTERVINIENTES**DIRECTOR DEL PROYECTO.**

Unidad Académica de origen	Facultad de Humanidades, Departamento de Historia
Apellido y Nombres	Rodríguez, Gerardo Fabián
Título	Doctor en Historia

Cargo docente y dedicación horaria	Profesor Adjunto Regular, Dedicación Parcial
Localidad	Mar del Plata

Nota: el e-mail (En caso de disponer de más de una cuenta, no utilice las que tengan como servidor yahoo o gmail, para evitar eventuales incompatibilidades con nuestro servidor)

CO-DIRECTOR DEL PROYECTO (no excluyente)

Unidad Académica de origen	Facultad de Humanidades, Departamento de Historia
Apellido y Nombres	Ferguson, Juan Rubén Gustavo
Título	Magister en Historia Social
Cargo docente y dedicación horaria	JTP parcial
Localidad	Mar del Plata

Nota: el e-mail (En caso de disponer de más de una cuenta, no utilice las que tengan como servidor yahoo o gmail, para evitar eventuales incompatibilidades con nuestro servidor)

1.6. RESUMEN DEL PROYECTO

El Proyecto de Extensión busca indagar sobre el uso del videojuego como herramienta pedagógica-didáctica, que enriquece y potencia el proceso de enseñanza y aprendizaje de conocimientos históricos en el ámbito de la Escuela Media, a la vez que pretende desarrollar un prototipo de videojuego para el abordaje de la historia de Mar del Plata y su región, de aplicación inicial en las Escuelas Secundarias de gestión municipal del Partido de General Pueyrredón.

La dinámica propuesta para la concreción del presente proyecto conlleva la participación de docentes, alumnos, agentes comunitarios y personal especializado, trabajando en equipo para crear una herramienta modular interactiva con contenidos académicos y pedagógicos y en formato digital como producto final.

1.7. OBJETIVOS GENERAL/ES Y ESPECÍFICO/S DEL PROYECTO

Objetivos generales:

- Indagar sobre el uso de los videojuegos como herramienta pedagógica en nuestro medio.
- Crear un videojuego con temática histórica, es decir, un objeto lúdico interactivo que integre contenidos históricos y pueda ser utilizado como herramienta pedagógica para facilitar y potenciar el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Objetivos específicos:

- Analizar la relación entre los videojuegos y la enseñanza relativa a contenidos históricos, considerando al videojuego, a la vez, como herramienta de educativa y como nuevo medio de ocio digital.

- Estudiar el proceso de incorporación didáctica del videojuego en el aula, comparando los resultados obtenidos con estadísticas ofrecidas por grupos de investigación de diversos ámbitos.
- Generar los espacios necesarios para promover entre los docentes la posibilidad del uso educativo de los videojuegos.
- Desarrollar un prototipo de videojuego histórico, referido a la historia de Mar del Plata y su región, con activa participación de instituciones educativas locales.

1.8. ANTECEDENTES: PROYECTOS EJECUTADOS Y/O EN EJECUCIÓN RELACIONADOS CON EL ÁREA TEMÁTICA:

Si bien la temática que proponemos resulta novedosa en cuanto tal y correspondiente a un nuevo proyecto, el equipo cuenta con antecedentes en el ámbito local —y provincial— vinculados en el trabajo de campo, de investigación y de extensión, en el ámbito educativo y, en particular, en la articulación entre la Universidad Nacional de Mar del Plata y el Partido de General Pueyrredón, a partir del trabajo mancomunado de la Facultad de Humanidades con las Secretarías de Cultura y Educación del Municipio, de acuerdo al siguiente detalle:

a) Juan Ferguson:

- Coordinador del Proyecto “Historia, Memorias e Identidades de MDP”, Secretaría de Cultura MGP e Instituto de Cultura de la Provincia de Buenos Aires. Período: marzo-diciembre de 2008, marzo-diciembre de 2010.

b) Gerardo Rodríguez:

- Integrante del Proyecto “Integración socio-comunitaria para adolescentes en riesgo educativo”, dirigido por el Lic. Juan José Lakonich, Programa de Acción Comunitaria, Secretaría de Extensión, UNMdP y Programa Aprender Enseñando, Ministerio de Educación de la Nación, 2006.
- Director del Proyecto “Otras miradas sobre la Edad Media. El abordaje de problemáticas urbanas: rupturas y continuidades”, subsidiado por la CIC, Subsidios Modalidad A, según Resoluciones 553 y 686, del 06/10/04 al 21/09/05. Monto del subsidio: \$ 10.000.
- Coordinador General del Proyecto “Otras miradas sobre la Edad Media. El abordaje de problemáticas urbanas: rupturas y continuidades”, dirigido por la Mg. Ángela Fernández, subsidiado por la CIC, Subsidios Modalidad A, según Resolución 553, del 22/09/04 al 05/10/04.
- Co-director del Proyecto “Otras miradas sobre la Edad Media. El abordaje de problemáticas urbanas: rupturas y continuidades”, dirigido por la Mg. Ángela Fernández, radicado en el Grupo de Investigación y Estudios Medievales (GIEM), Departamento de Historia, Facultad de Humanidades, UNMdP, OCA N°2070/04, del 01/01/04 al 31/12/06. Subsidio HUM

148/04. Código de Incentivos 15/F133.

- Investigador participante en el Proyecto “Otras miradas sobre la Edad Media: renovación metodológico-conceptual y replanteos didácticos. Estudio de casos”, dirigido por la Mg. Ángela Fernández, radicado en el Grupo de Investigación y Estudios Medievales (GIEM), Departamento de Historia, Facultad de Humanidades, UNMdP, del 01/01/01 al 31/12/03, según OCA N°0071/00. Subsidio HUM 111/00. Código de Incentivos 15/F096.

1.9. FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO *(no más de 200 palabras):*

El proyecto abarca desde el relevamiento técnico y documental de la temática a desarrollar, hasta la publicación de resultados en formato de ponencias y la capacitación docente, siendo su resultado final el diseño, desarrollo e implementación de un prototipo de videojuego de temática histórica.

En este sentido, el proyecto tiene un importante componente práctico, con el objetivo de dotar a los integrantes del grupo —especialmente a los estudiantes avanzados de la Facultad de Humanidades que actúen como ayudantes—, de una visión amplia sobre las diferentes técnicas, herramientas y procesos tratados durante las sesiones de capacitación con los docentes. También posee un fuerte contenido multidisciplinar, en el convencimiento de la importancia de la sinergia para resolver la complejidad del campo de estudio seleccionado.

Finalmente, es preciso resaltar que se trata de un campo de estudio que cuenta con un muy escaso recorrido y trayectoria en nuestro país.

1.10. IDENTIFICACIÓN DE LOS PROBLEMAS QUE MOTIVAN LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO

1) Los problemas detectados que motivan la implementación están relacionados con:

- Cambio en los perfiles de los estudiantes de las escuelas secundarias
- Mayor motivación hacia el uso de las nuevas tecnologías para la apropiación del conocimiento
- Resistencia a los abordajes históricos convencionales
- Poco conocimiento de la historia local y necesidad de recorrer, a través de una mirada histórica, los procesos de construcción regional

2) En cuanto a los conocimientos previos reconocemos:

- Escasos conocimientos de TICs y de nuevos medios de ocio digital por parte de docentes.
- Insuficiente desarrollo de análisis críticos de textos audiovisuales de contenido histórico por parte de alumnos de escuela secundaria.

Es por ello que proponemos:

- Dictar cursos de capacitación para docentes de nivel medio

- Promover “encuentros de educación digital”, a través de los cuales difundir en la comunidad educativa la importancia de los medios de ocio digital e industrias culturales en la formación de los adolescentes.
- 3) En cuanto a la tecnología reconocemos:
- Escasos medios tecnológicos para la utilización de videojuegos como recursos pedagógicos en el aula.
 - Medios tecnológicos al alcance del alumnado fuera del horario escolar.

Es por ello que proponemos la realización de un prototipo de videojuego compatible con la plataforma Conectar Igualdad, disponible en la mayoría de las escuelas del distrito.

1.11. ESTIMACIÓN DEL IMPACTO SOCIAL SOBRE LA SITUACIÓN DE REFERENCIA EN CASO DE ALCANZARSE LOS OBJETIVOS PROPUESTOS

1.11.1. Vinculación con el medio social: el proyecto tendrá un fuerte impacto directo inmediato —y multiplicador en el mediano plazo— en las Escuelas Secundarias Municipales del Partido de General Pueyrredón, dado que en dichos establecimientos se desarrollarán los registros de información así como los testeos del prototipo de videojuego.

1.11.2. Capacidad de auto-sustentación del Proyecto luego de su ejecución: una vez que el prototipo se encuentre desarrollado, su utilización como videojuego de contenido histórico puede llegar a ser permanente, como recurso didáctico, herramienta pedagógica, o insumo de clase.

1.11.3. Capacidad de reproducción en otros ámbitos y grado de desarrollo de capacidades de los destinatarios a futuro: a partir de esta experiencia se buscará generar otros videojuegos de contenidos históricos o socio-históricos, pasibles de ser aplicados en otros niveles de enseñanza de nuestro país.

1.11.4. Impacto sobre el medio: es directo, dado que busca potenciar la calidad educativa a partir del interjuego de los conocimientos previos de los alumnos, los conocimientos científico-disciplinarios de los docentes y el desarrollo de las nuevas tecnologías digitales.

1.11.5. Señalar los indicadores verificables a emplear para evaluar cuali y cuantitativamente los resultados alcanzados: se trabajará con encuestas a los equipos docentes (incluye bibliotecarios), familias y alumnos, a fin de recoger la información inicial sobre el uso de nuevas tecnologías en las aulas y en los hogares, así como para realizar un relevamiento técnico del equipo disponible en cada comunidad. Luego se avanzará sobre la formación de los docentes, aplicando videojuegos en el aula, y se desarrollará y testeará el prototipo creado para el proyecto. Finalmente se realizarán nuevas encuestas de uso, a fin de evaluar el impacto cualitativo del proyecto en los actores involucrados.

1.11.6. Estimación de la inclusión de las acciones y los resultados derivados del Proyecto en la generación de políticas públicas a nivel local y/o regional: el videojuego de contenido histórico permitirá el uso de una herramienta digital en las aulas, lo que sin dudas tendrá un impacto

directo en las escuelas del distrito de General Pueyrredón, dado que se busca fortalecer los conocimientos previos de los alumnos, modificar pautas de vinculación entre el conocimiento escolar y los videojuegos y favorecer la implementación de las nuevas tecnologías en las aulas.

1.12. INTERDISCIPLINA:

El proyecto tiene como eje estructurante “los videojuegos de contenido histórico”, considerando a éstos tanto como producto de la industria cultural, herramienta pedagógica, medio de ocio digital, medio de comunicación, objeto lúdico, fuente documental, y producto comercial. Por ende, requiere de la mirada de múltiples especialidades, desde historiadores, pedagogos y bibliotecarios a especialistas en programación, analistas de sistemas y animadores digitales (principal, pero no excluyentemente).

Dada la amplitud de los campos, haremos un recorte específico, en función de los objetivos señalados:

- abordar las relaciones entre la historia como disciplina y el videojuego en tanto forma de presentar y construir un determinado conocimiento histórico,
- estudiar las relaciones entre videojuegos y pedagogía de contenido histórico.

1.13. INTEGRACIÓN ACADÉMICA (EXTENSIÓN-DOCENCIA-INVESTIGACIÓN):

El proyecto aúna extensión, docencia e investigación en tanto que propone:

- llevar adelante un estudio de campo sobre las cuestiones planteadas y escasamente abordadas (investigación),
- desarrollar un prototipo de videojuego de contenido histórico para ser testeado y aplicado en las aulas de las escuelas secundarias municipales del distrito (extensión),
- capacitar a estudiantes avanzados y docentes en ejercicio en la implementación de estas nuevas tecnologías (docencia).

1.14. DESTINATARIOS:

Docentes, bibliotecarios y alumnos de las escuelas secundarias de gestión municipal del Partido de General Pueyrredón, a través de las clases cotidianas como de los encuentros de capacitación previstos.

1.15. RADICACIÓN Y LOCALIZACIÓN DEL PROYECTO:

Escuelas Secundarias de Gestión Municipal del Partido de General Pueyrredón.
Bibliotecas barriales (para el uso del prototipo de videojuego).

1.16. DURACIÓN DEL PROYECTO. TIEMPO MÁXIMO DE EJECUCIÓN:

12 meses, comprometiéndose el Director a realizar su difusión durante los tres meses posteriores a la finalización del proyecto.

1.18. AVALES INSTITUCIONAL/ES DE LA/S DEPENDENCIA/S A LA/S QUE PERTENECE EL EQUIPO DE TRABAJO.

Facultad de Humanidades – Universidad Nacional de Mar del Plata.

1.19. AVALES INSTITUCIONALES DE OTRA/S INSTITUCION/ES PARTICIPANTE/S.

*Indicar el interés y/o el compromiso de instituciones extrauniversitarias para el desarrollo del Proyecto, la adopción de los resultados de la transferencia y el aporte de recursos para el financiamiento del Proyecto si correspondiera. Anexar documentación que certifique dicho interés y/o compromiso – cartas de intención, convenios, avales-. Adjuntar según modelo establecido en **Anexo IV**.*

2. INTEGRANTES DEL EQUIPO EJECUTOR

*Adjuntar los currículum del director, co-director e integrantes, según **Anexo V**.*

***Estudiantes Becarios de Extensión.** En caso de incorporar estudiantes al equipo en carácter de **becarios**, deberá adjuntarse el **Anexo VI**. Deberá contemplarse un Formulario por cada becario solicitado.*

Apellido y Nombre	Categoría (docente, graduado, estudiante, no docente)	Dedicación docente (exclusivo, parcial o simple)	Horas semanales destinadas al proyecto	Honorarios (monto)/Parte de dedic.doc./ad honorem	Conformidad (firma)
Rodríguez, Gerardo	docente	parcial	4	-----	
Ferguson, Juan	docente	parcial	4	-----	
Pereira Barreto, Andrés	docente	exclusiva	4	-----	
Gerardi, Juan	graduado	exclusiva	4	Becario CONICET	
Jiménez Alcázar, Juan Francisco	docente	exclusiva	4	Universidad de Murcia (España)	
Abad Merino, M. de las Mercedes	docente	exclusiva	4	Universidad de Murcia (España)	
Rodríguez, Natalia	no docente / graduada	---	8	-----	
Coronado Schwindt, Gisela	graduada	exclusiva	4	Becaria CONICET	
Detchans, Gabriel	estudiante		8	-----	
Orellana Psijas, Victoria	estudiante		4	-----	

4. ESTRATEGIA DE AUTOEVALUACIÓN.

Se deberá plantear la metodología de evaluación prevista para el proyecto, indicando objetivos, estrategias e instrumentos.

La metodología de autoevaluación prevista propone la valoración dinámica del cumplimiento de los objetivos generales y particulares del Proyecto, así como la referida a los indicadores de verificación enunciados en el punto 1.11.5 *supra*.

En este sentido, se realizarán reuniones periódicas de organización, en el curso de las cuales se elaborará un registro escrito, conformando una síntesis del trabajo grupal, de los debates, propuestas e inquietudes que surjan, de manera tal que permitan la adecuación continua y articulada del Proyecto en función de los intereses de los actores involucrados. Esta modalidad permitirá una constante evaluación que posibilite la devolución de conocimientos, dificultades a sortear, e ir avanzando a otras instancias, constituyéndose en insumo para la planificación estratégica de las acciones y encuentros siguientes, considerando los logros y dificultades del grupo en cada instancia.

Para este proceso de autoevaluación se contará con los registros escritos de las entrevistas, audios, videos, etc. La evaluación final de proyecto contará con la participación activa de todos los protagonistas.

5. BIBLIOGRAFÍA PRINCIPAL CONSULTADA PARA LA FORMULACIÓN DEL PROYECTO

- AA.VV, *El estudiante en el sistema ECTS. Innovaciones docentes para clases teóricas y prácticas*, Granada, Copicentro, 2010.
- Aprendiendo con los videojuegos comerciales: un puente entre ocio y educación”. Grupo Imágenes, Palabras e Ideas de la Universidad de Alcalá de Henares y ElectronicArts España. 16 noviembre 2011 <http://www.adese.es/pdf/informe_UAH.pdf>
- BARENS, Kate; HOWARD, Geoff, *The Rough Guide to Videogames*, Rough Guides, 2008.
- BETTINI, Juan Carlos, *Programación de Videojuegos*, Buenos Aires, Gradi, 2007.
- CABELLO, Roxana, *Las redes del juego*, Buenos Aires, UNGS y Prometeo, 2008.
- CABELLO, Roxana. (Coord.), “Ciberjuegos. Escritos sobre usos y representaciones de juegos en red.” *Colección Informes de Investigación*, Buenos Aires, Imago Mundi-UNGS, 2009.
- DEMARIA, Rusel; WILSON, Johnny L., *High score!: the illustrated history of electronic games*, McGraw-Hill Osborne Media, 2003.
- DONOVAN, Tristan, *Replay, The History of Video Games*, Yellow Ant., 2010.
- ESNAOLA, Graciela, *Claves culturales en la organización del conocimiento: qué enseñan los videojuegos*, Buenos Aires, Alfagrama, 2006.
- *Games and Culture*. <http://gac.sagepub.com>
- GIL JUÁREZ, Adriana y VIDA MONBIELA, Tere, *Los videojuegos*, Barcelona, Editorial UOC, 2007.
- GÓMEZ GARCÍA, S.: “La Universidad busca respuestas: explicar los videojuegos”, *Actas I Congreso Videojuegos UCM, Actas Icono 14*, Madrid, 2010.
- GROS, B. “La dimensión socioeducativa de los videojuegos”, en *EduTec-e: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12 (2000).
- GROS, Begonia.(Coord.), *Pantallas, Juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao. Desclée de Brouwer, 2004.
- *Icono 14. Revista de Comunicación Audiovisual y Nuevas Tecnologías*. 4 (2004): *Videojuegos*. 6 (2006): *Videojuegos 2*. 12 (2009): *Nativos digitales*.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, “Cruzadas, cruzados y videojuegos”. *Anales de la Universidad de Alicante. Historia Medieval*, 17 (2011), pp.363-407.

- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, “Videogames and the Middle Ages”, *Imago Temporis*, 3 (2009), pp. 311-365.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, “El otro pasado posible: la simulación del Medievo en los videojuegos”, *Imago Temporis*, 5 (2011), pp.491-517.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, Juan Francisco, “El reto de las tecnologías de la información y comunicación en Humanidades. Medievalismo, medievalistas y el ordenador”, en *El estudiante en el sistema ECTS. Innovaciones docentes para clases teóricas y prácticas*, Granada, Ed. Copicentro, 2010, pp. 95-112.
- KENT, Steven L., *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon - The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Three Rivers Press, 2001.
- LEVIS, Diego, *Los videojuegos, un fenómeno de masas: qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*, Paidós, Barcelona, 1997.
- LITWIN, Edith, MAGGIO, Mariana y LIPSMAN, Marilina (Compiladoras), *Tecnologías en las aulas. Las nuevas tecnologías en las prácticas de la enseñanza: casos para el análisis*, Buenos Aires, Amorrortu, 2005.
- MAESTRI, George, *Creación digital de Personajes Animados*, Madrid, Anaya, 2000.
- MAGGIO, M. *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes de alta decisión tecnológica como oportunidad*. Bs As, Paidós, 2012.
- OTERO, H., “Nativos digitales. Los jóvenes y las tecnologías de la información y la comunicación”, *Crítica*, 962 (2009), pp. 64-69.
- PISCITELLA, A. *El paréntesis de Gutenberg. La religión digital en la era de las pantallas ubicuas*. Bs As, Santillana, 2012.
- REVUELTA DOMÍNGUEZ, Francisco, VALVERDE, Jesús. y ESNAOLA Hroachek, Graciela, “Edutainment en modelos 1 a 1. Una propuesta con Videojuegos en Redes Sociales”, *Revista Fuentes*, 13, 2013; 139-154 139.
- RODRÍGUEZ GARCÍA, José Manuel: “El uso de internet y los videojuegos en la enseñanza de la Historia Medieval”, en *La Historia Medieval en la E.S.O.: un balance*. Ed. A. Echevarría. UNED. Madrid, 2007, pp. 175-217.
- ROSE, F. *The Art of Immersion: How the Digital Generation is Remaking Hollywood, Madison Avenue and the Way We Tell Stories*. Nueva Cork, W.W. Norton & Company, 2011.
- SAZ, Juan Manuel. “Aplicación educativa de los videojuegos”. En Soto, J. y Rodríguez. J. (coord.) *Las nuevas tecnologías en la respuesta educativa a la diversidad*. Murcia, Consejería de Educación y Universidades, 2002.
- SENATORE, Francesco. *Medioevo: istruzioni per l'uso*. Milán: Bruno Mondadori, 2008.
- SEPÚLVEDA Toro, “Implementación del Videojuego GTA San Andreas como apoyo al Proceso de Enseñanza Aprendizaje de la Autonomía Moral de la Asignatura Ética y Valores.”, Pereyra, UTP, 2009.
- SERÓN ORDÓÑEZ, Inmaculada. “La traducción de videojuegos de contenido histórico, o documentarse para traducir historia.” en: Bernal-Merino, M. Á., 2011, TRANS, issue 15. Consultado el 28 de agosto de 2013. Disponible en: http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/103-114.pdf
- VILELLA MIRÓ, Xavier y CÁRDENAS BALLESTEROS, Juan José, *Videojuegos y aprendizaje*, Barcelona, Graó, 2008.
- WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard, *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, 2008.

6. RECURSOS DISPONIBLES.

Equipamiento

-Ordenadores personales pertenecientes a integrantes del equipo (con capacidad de edición de video full HD)

Instalaciones e infraestructura

-Bibliotecas públicas (UNMdP, Villa Mitre, Centro Cultural O. Soriano)

-Escuelas donde se desarrollará el Proyecto.