**Trabajo parcial**

**Parcial 3 AVA (Ambiente Virtual de Aprendizaje)**

**Fernan Camilo Guzman**

**Código 1087490807**

**Cristian Ardila**

**Código 1088296742**

**Carlos Parra**

**Código 1088010547**

**Informática Educativa 5**

**profesor Wilson Castaño**

**Licenciatura en comunicación e informática educativa**

**Facultad de educación**

**Universidad Tecnologica de Pereira**

**Junio 2013**

**Gamematik 1.0**

**Introducción**

Gamematik 1.0 es un curso para el denominado Gamer o jugador de videojuegos, orientado para que los jugadores tengan el conocimiento de juegos y categorías, que es un juego, tipos de juegos y muchas más cosas que a un Gamer pueda interesar, también a tener en cuenta es que Gamematik 1.0 no deja de lado el ámbito pedagógico, pues con un juego o con diferentes tipos de juego se puede llegar a implantar una pedagogía o se puede llegar a enseñar con el mismo.

Este curso no se limita solo a exponer la parte de diversión de los videojuegos, ya que mayormente esta diversión es fugaz, dando así un aprovechamiento mínimo de la consola, sus características y por ende un desarrollo superficial del juego, este curso lo que propone es mas que eso y esto se desea lograr utilizando foros de discusión, grabaciones, blogs, y actividades evaluativas para que el Gamer tenga una aprehensión de los contenidos y los pueda tener en cuenta a la hora de jugar, o comprar un videojuego

**Justificación**

El motivo principal por el cual pretendemos abordar la temática "Géneros de Videojuegos" es dar a conocer al creciente número de jugadores casuales, que a pesar de estar llevando a cabo una campaña de determinado titulo, desconocen completamente las características y particularidades del mismo. Limitados a la diversión fugaz y amateur que por supuesto brindan las consolas pero que no por ello es adecuado dejar de lado el saber qué se está jugando. Conociendo también algo de la trayectoria del juego y consola en la cual se desarrolla el mismo.

**Proponentes**

Fernan Camilo Guzman Castaño

Estudiante de licenciatura en comunicación e informática educativa

Curso activo: quinto (5to) semestre

Correo Kmilo92\_10@hotmail.com

Ciudad de residencia: Pereira

Carlos José Parra Valencia

Estudiante de licenciatura en comunicación e informática educativa

Curso activo: quinto (5to) semestre

Correo cjparra@utp.edu.co

Ciudad de residencia: Pereira

Cristhian Ardila Aristizabal

Licenciatura en Comunicación e Informática Educativa

Curso activo: quinto (5to) semestre

Correo cardila@utp.edu.co

Ciudad de residencia: Pereira

Aspecto Pedagógico

En Gamematik 1.0 se pretende abordar el desarrollo de los video juegos, consolas, géneros de juegos entre otros apartes mas, dando o mostrando que los video juegos si pueden tener un aparte pedagógico y educativo en el desarrollo cognitivo de una persona, de un gamer o de un estudiante.

El curso tiene como fin el conocimiento de todo lo relacionado con el mundo Gamer y mostrando que los juegos pueden tener ese punto importante para mucha gente que es el enseñar. Al ser el curso de un desarrollo sencillo se podrá integrar desde grados de escolaridad secundaria en adelante ¿Por qué en grados de escolaridad secundaria?... se ejecutara en estos grados de escolaridad pues aquí las personas ya tendrán una mayor percepción del mundo y todo lo que a el se refiere y aunque el curso también intenta demostrar que los video juegos no son malos para el desarrollo intelectual es preferible ser desarrollado en estos grados, además que las personas en estos grados de escolaridad tienen una mayor posesión de medios requeridos para la ejecución del curso Gamematik 1.0

Como se menciono anteriormente la ejecución del curso es para personas con un grado de escolaridad secundaria pero también La población objetivo varía entre jóvenes y adultos jóvenes apasionados por los videojuegos, también se tendrá otra variación del publico objetivo según la consola de preferencia del "gamer" ya que la consola juega una vital importancia a la hora de escoger un juego y temática del mismo, estas consolas tratadas serán por ejemplo la ps2 y ps3 de Sony, Pc que es la consola universal ,xbox 360 de Microsoft ya que estas son las consolas más utilizadas en el mercado actual.

El objetivo es mostrar el uso de los video juegos, que así como sirven para divertir también pueden educar, que hay mas detrás de solo un titulo o de una consola.

Las actividades que se hicieron para este curso son sencillas y cada una esta especificada y guiada las herramientas que se usaron son: encuestas, documentos pdf, presentaciones en herramientas web, audio foros, blogs de opinión y paginas creadas con autoría propia, ya que todo lo que es expuesto en el curso en materia de herramientas para poder impartir el mismo son propias

Mapa del sitio

El estudiante que se ha matriculado podrá acceder a la página donde se orienta el curso de la siguiente manera.

Primero se encuentra la orientación del curso: el cual habla de lo que se trata el curso (Videojuegos).

 Luego parecen 5 actividades las culés son:

Actividad uno: para iniciar el estudiante deberá leer “La lectura consta de que es un video juego y las divisiones o géneros que tiene. “Para tener un conocimiento previo para empezar el curso. Esta actividad con el objetivo de darle unas bases al alumno para que coja confianza con el curso y las temáticas a trabajar durante el curso.

Actividad dos: esta actividad consta de ir a la página web creada con la información necesaria de los videojuegos y el alumno deberá tomar apuntes para posteriores ejercicios. El alumno ya teniendo unas bases, entra a la pagina para ya empaparse mas afondo del contenido del curso y aprender temáticas a un no conocía y reforzar las que ya tenía.

Actividad tres: se expondrá el uso educativo de los videojuegos para una posterior evaluación. Aquí el alumno comprenderá quemas que contenidos de las materias y aprendizaje de temas estas contenidos tienen su parte educativa, y donde se preparara para su primer evolución de lo que ha prendido en este curso.

Actividad cuatro: el alumno deberá entrar a un foro de voz, donde el alumno debe escuchar la grabación y grabar su respuesta con una presentación personal, nombrar su edad, su lugar de residencia y posteriormente su opinión de las preguntas. El alumno con la discusión tendrá un aprendizaje colaborativo y a su vez se relacionara con los demás alumnos del este curso fortaleciendo el trabajo colaborativo.

Actividad cinco: En esta actividad el alumno entrara a un blog y opinara con argumentos sobre la discusión allí planteada. El alumno no solo entenderá las opiniones de los demás que podrá debatir si no podrá cuestionarse sus propias preguntas y cuestionar a sus compañeros llegando a la discusión y el debate que el alumno necesita para llegar a un satisfactorio aprendizaje colaborativo.

Web grafia

Información tomada de wikipedia y editada por los proponentes del sitio