

Universidad Siglo 21



Trabajo Final de Grado. Plan de Intervención  
Licenciatura en Educación

Implementación de videojuegos en los espacios curriculares de lengua y  
matemática de 1° año en el IPEM N° 193

Rita Marcela Lhez

Legajo: VEDU05673

Tutora: Jorgelina Yapur

Río Cuarto, noviembre de 2020

## **Resumen**

En la actualidad, las tecnologías de la información y la comunicación, (en adelante TIC), están presentes en la vida cotidiana de gran parte de la sociedad, influyendo en la forma de comunicación y en los sujetos que las utilizan. Son más fácilmente incorporadas por los adolescentes, particularmente los videojuegos, que tienen una gran influencia sobre ellos y a los cuales dedican una cantidad importante de su tiempo.

Es imprescindible y urgente cambiar la realidad presente en las aulas de la escuela, en las cuales los alumnos de 1° año no prestan atención a las clases, usan sus celulares para jugar y tienen bajo rendimiento académico en lengua y en matemática.

Se propone un plan de trabajo que capacitará a los docentes de dichos espacios curriculares, a fin de que puedan reconocer el valor pedagógico-didáctico de los mismos, investigarlos, jugarlos y seleccionarlos conforme a los contenidos de cada espacio y a la realidad de su grupo clase. Para ello se proponen dos jornadas y una implementación de secuencias didácticas con videojuegos, que contarán con el acompañamiento de la asesora pedagógica en el caso que algún profesor así lo requiera. Se evaluarán los resultados de dicha implementación al finalizar el trimestre.

Con ello se pretende que los estudiantes se involucren, descubriendo en sus propios celulares un uso diferente, el que les permite desarrollar las capacidades requeridas por cada materia y realizar trabajo colaborativo con los demás compañeros en caso de ser necesario.

### **Palabras claves**

TIC - Videojuegos – Aprendizaje.