

PROGRAMA: MARATON VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS HERRAMIENTA CLAVE EN LA TRANSFORMACION EDUCATIVA EN CHIA

INTRODUCCIÓN

La Maratón de Videojuegos educativos es un Evento interactivo mediante plataforma móvil que difunde el uso de las tecnologías “**TAC y TIC**”, con el uso de videojuegos educativos. El objetivo es la exhibición interactiva de herramientas innovadoras en el proceso de enseñanza aprendizaje en planteles educativos para secundaria. Acompañadas de otras actividades para promocionar y socializar el evento en la difusión de videojuegos educativos.

JUSTIFICACION

El porqué de la difusión de videojuegos educativos:

Los videojuegos educativos ofrecen un mundo muy común para ellos, en los cuales se envuelven el juego, la multimedia, la interactividad, los retos, el perder o ganar y la dificultad de niveles, estos factores los hacen más interesantes, motivadores para los estudiantes y así mejorar el rendimiento escolar de los jugadores. La falta de motivación y poco interés en la educación tradicional por parte de los estudiantes digitales, hacen que se generen nuevas alternativas, con herramientas interactivas que utilizadas adecuadamente motivan y brindan nuevos conocimientos y afianzamientos educativos en procesos de enseñanza y aprendizaje.



Eje desarrollo social

Secretaría De Educación - Instituciones Educativas Oficiales.

**E-mail: tokinaki777@gmail.com
Dirección: Chía Cundinamarca, Calle 9 N°5-42
Teléfono móvil: 310-3040077 Oficina: 8637498**

FORMULACION DE LA PROPUESTA SOCIAL MUNICIPIO DE CHIA "DESCRIPCION FASES DE PROYECTO.	
IDENTIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA	<p>IDENTIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desconocimiento por parte de la comunidad educativa en el municipio, en la utilización de videojuegos educativos en diferentes áreas académicas. • Falta de motivación académica, por parte del alumnado, con herramientas educativas que no se ajustan a su entorno tecnológico. • Confusión y error en la utilización de herramientas multimedia educativas, que tienen un contexto similar a los videojuegos educativos, pero son totalmente diferentes en sus mecánicas dinámicas y elementos propios de los videojuegos.
OBJETIVOS	<p>OBJETIVOS</p> <p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Dar a conocer esta nueva herramienta interactiva y reconocer su importancia como son los videojuegos educativos por parte de alumnos profesores y padres de familia. Familiarizando su motivación y su forma práctica de transmitir conocimientos y afianzamiento de conceptos educativos. Jugando y aprendiendo con videojuegos educativos promueve que se puede aprender y mejorar el nivel educativo del alumno.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promover el reconocimiento por parte de las autoridades educativas la posibilidad de implementación piloto en instituciones educativas en primaria y secundaria. • Resaltar las posibilidades para las áreas formales de la educación en básica primaria y secundaria. • Estimular la iniciativa para el uso de estos videojuegos en familia por parte de alumnos y padres. • Desarrollar la recolección de información mediante el formato tipo encuesta para conocer los aspectos generales por parte de los encuestados mediante pruebas con videojuegos educativos.

	<p align="center">FORMULACION DE LA PROPUESTA EDUCATIVA PARA EL MUNICIPIO DE CHIA "DESCRIPCION FASES DE PROYECTO.</p>
<p>DESCRIPCIÓN GENERAL</p>	<p>PARA QUE:</p> <p>Para difundir entre profesores y estudiantes el uso de videojuegos educativos en diferentes áreas temáticas, para apoyar el proceso enseñanza-aprendizaje, que da como resultado el mejoramiento en la calidad educativa.</p> <p>COMO LO HAREMOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugando y aprendiendo con videojuegos educativos y charlas. • Show educativo para 16 participantes y concurso interactivo educativo. • Interactividad con modulares educativos, y acompañados de show cosplay (personajes disfrazados de videojuegos). <hr/> <p>CUANDO Y DONDE:</p> <p>En actividades pedagógicas, semanas culturales, ferias tecnológicas y de emprendimiento, realizadas en los salones de eventos o aulas máximas y patios de recreación.</p> <p>EN QUE CONSISTE LA DIFUSIÓN DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS</p> <p>Por medio de nuestra plataforma educativa que consiste en modulares de videojuegos y equipos de PC que están instalados juegos, demos y software gratis para exhibir e interactuar y mostrar cómo funcionan los videojuegos educativos aplicados a diferentes áreas en básica primaria y secundaria.</p> <p>Los videojuegos educativos están clasificados por cursos, edades y áreas académicas. Se desarrolla la actividad por grupos divididos, en secundaria donde los estudiantes podrán jugar con los videojuegos expuestos. También se realizara una encuesta básica donde se analizarán aspectos educativos, motivación, comentarios personales por parte de los jugadores y educadores de las diferentes áreas académicas.</p>

FORMULACION DE LA PROPUESTA SOCIAL MUNICIPIO DE CHIA "DESCRIPCION FASES DE PROYECTO.	
DESCRIPCION DE ACTIVIDADES	<p>CLASES DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS:</p> <p>ESPAÑOL Diseñados para aplicar en los primeros niveles de enseñanza, primaria para el desarrollo de conocimientos en lectoescritura, fonética y expresión creativa.</p> <p>HISTORIA UNIVERSAL Permite al jugador tomar roles, de reconocidos personajes de la historia como Napoleón, emperadores, dinastías y vivir el desarrollo de acontecimientos que se originaron en el contexto histórico, de dichos personajes.</p> <p>MATEMÁTICAS Centra la estimulación en el desarrollo de habilidades matemáticas, mediante el repaso de conceptos y la realización de ejercicios, estimulando la velocidad de cálculo.</p> <p>BIOLOGIA El videojuego se sitúa al interior de una célula, en un escenario 3D, donde se explora la célula y se reconocen sus componentes y explica los diferentes procesos biológicos de su funcionamiento, y de sus estructuras por medio de pruebas que motivan el aprendizaje de la biología celular.</p> <p>EDUCACIÓN FÍSICA Este juego promueve la actividad deportiva, y de entrenamiento de carácter físico, promoviendo en el jugador: resistencia, tonificación muscular, flexibilidad, y fortalecimiento cardiovascular con lo cual se genera un estado saludable. Con este tipo de juegos se elimina el sedentarismo y la pasividad física defectos con los cuales, venían siendo caracterizados los video juegos y considerados como originadores de obesidad y otras dolencias físicas.</p> <p>RAZONAMIENTO LÓGICO Braing training. Este juego realiza pruebas que ayudan a ejercitar: el desarrollo mental, la retentiva, la lógica, la concentración, el razonamiento lógico, la memorización de palabras, la rapidez de lectura mental y el tiempo de reacción al estímulo.</p> <p>EDUCACIÓN VIRTUAL "SECOND LIFE". Es un entorno virtual 3D en línea, donde se construyen sitios para desarrollar: prácticas de estudio, actividades educativas interactivas, que permiten la adquisición de conocimientos como si se tratara de experiencias del mundo real.</p>

FORMULACION DE LA PROPUESTA SOCIAL MUNICIPIO DE CHIA "DESCRIPCION FASES DE PROYECTO.	
DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	<p>EJECUCIÓN DEL PROYECTO Y RESULTADOS DE LOS PARTICIPANTES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sondeo, encuestas, diagnóstico y socialización con la comunidad educativa. • Implementación técnica de la interactividad y ejecución del proyecto. • Formulación de la estructura de resultados e indicadores, a través de la ejecución del proyecto y por medio de la experiencia de los participantes. <p>CONFERENCIAS DE TECNOLOGÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Industria de los Videojuegos, animación y aplicaciones en Colombia. • Videojuegos educativos una herramienta fundamental. • La economía naranja, el futuro de la industria y las aceleradoras. <p>EXPOSICION CONTENIDOS DIGITALES Y HARDWARE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tecnologías virtuales y proyectos de aplicación en entornos virtuales. • Videojuegos educativos, serios, recreativos. • Herramientas innovadoras basadas en tecnologías en videojuegos. <p>BENEFICIOS DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS: El uso de estas herramientas estimula: la motivación, la atención, la capacidad de reaccionar, el desarrollo creativo, el análisis de la información visual, la memorización, la resolución de problemas complejos, la adquisición de conocimientos nuevos y el afianzamiento del conocimiento ya adquirido.</p> <p>IMPACTO EDUCATIVO: Aportar al mejoramiento de la calidad educativa del municipio y que aporten beneficios hacia toda la comunidad educativa. Este Proyecto permite lograr una mayor integración, entre los docentes educativos y estudiantes, socializar las transformaciones que se impulsan a nivel mundial, en la utilización nuevas herramientas digitales, que involucran la educación transversal e innovación social.</p> <p>IMPACTO DE DESARROLLO TECNOLÓGICO E INNOVACION: Son infinitas las posibilidades para el desarrollo tecnológico en contenidos digitales y una oportunidad para que las mentes de los jóvenes del municipio tengan una visión diferente, de cara a los nuevos talentos que necesita la globalización. En los cuales se puedan realizar transformaciones innovadoras, por medio de la creatividad, el trabajo en equipo, la cultura digital y apuntándole a la nueva economía naranja.</p>

CARACTERISTICAS DE LA POBLACION.	
INDICADORES	<p>Nivel educativo: Secundaria.</p> <p>Género: Femenino y masculino.</p> <p>Tipo población: Jóvenes.</p> <p>Edades: 10-18 años.</p> <p>Capacidad interactividad x hora: 100</p> <p>Personas impactadas: 5000 aproximadamente.</p>
Metodología General 01	<p>DEFINICIÓN DE LA ESTRUCTURA PROGRAMÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visión. • Alcance. • Proyectos. • Líneas de acción. <p>SOCIALIZACIÓN DE DOCUMENTOS Y RETROALIMENTACIÓN Socialización, retroalimentación en instancias institucionales para la coordinación de la maratón y selección de participantes, mapeo de actividades, instalación técnica logística de la planimetría de eventos.</p> <p>AJUSTES Y EJECUCIÓN PROYECTO FINAL Inicio de actividades, según cronograma establecido.</p>
Metodología 02	<p>INTERACTIVIDAD</p> <p>Es la participación de los estudiantes de forma interactiva con los diferentes módulos en los diferentes videojuegos educativos, en diversas áreas académicas de básica primaria y secundaria que aportan a la motivación y atención en su preparación educativa.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Numero Jugadores: “2, 3, 4, 16” Jugadores. • Áreas Académicas: Matemáticas, Ciencias Sociales, Biología, Español, Cultura General. • Tipos De Juegos: Arcade, Concurso, Estrategia, Aventura. <p>MATERIAL INFORMATIVO: Pendones con la información del videojuego.</p> <p>EXPRESIONES ARTISTICAS: Personajes de videojuegos ambientación show.</p>

Propuesta económica Ejecución proyecto Municipio De CHIA.

Tiempo de ejecución 5 meses.

Valor de la inversión \$ 55.500.000

Aporte de la fundación \$-----

DESCRIPCIÓN PROPUESTA ECONÓMICA					
Presupuestos Fases de proyecto.					
ítem	Producto y/o Servicio	Descripción	Producto	Valor global	Valor total
1	Diagnóstico, indicadores encuestas, creación del documento público de índole educativo.	Se realizará la construcción de un diagnóstico participativo que evidencie la situación real del sector educativo en el uso de herramientas informáticas, con el objetivo de ser la base real para crear y construir documento público para medir el nivel de manejo de videojuegos educativos en el municipio y medios interactivos educativos.	1	\$ 2.500.000	\$ 2.500.000
2	Socialización del proyecto, selección colegios participantes, documentos finales.	Entrevista a personeros estudiantiles, Jóvenes líderes en consejos de juventudes, presentación de los documentos finales ante la secretaria de educación.	1	\$ 3.000.000	\$3.000.000
3	Ejecución del proyecto, conferencistas, coordinadores, técnicos, Logísticos.	Contratación profesionales, técnicos, docentes áreas afines equipo de trabajo de la fundación, para la capacitación, talleres conferencias y acompañamiento, seguimiento y otras labores que se requieran en el proyecto, personal logístico para apoyar eventos, conferencias, salidas, talleres y todas las actividades presentadas y movilización de equipos y evento maratón de los videojuegos educativos.	1	\$24.000.000	\$24.000.000
4	Papelería pancartas afiches pendones vallas material litográfico informes medios audiovisuales	Impresiones gran formato, mediano, volantes afiches para la información y socialización de todos los eventos del proyecto. Videobeam, cámara fotografía, alquiler de TVS. Material de apoyo: fotocopias, papel, marcadores y demás materiales requeridos en los talleres y la actividades del proyecto, entrega de informes, indicadores, asistencias, notas, evaluaciones y requerimientos de las entidades municipales.	1	\$7.000.000	\$ 7.000.000

DESCRIPCIÓN PROPUESTA ECONÓMICA					
Presupuestos Fases de proyecto					
ítem	Producto y/o Servicio	Descripción	Producto	Valor unitario	Valor total
5	Salidas presenciales a empresas de videojuegos y eventos de videojuegos lúdicos.	1salidas para Bogotá visitar una industria digital y modelos en industrias creativas. 1 visita evento Colombia 3.0 emprendedores 1 visita corferias evento emprendimiento, "SOFA" incluyen transportes refrigerios almuerzos y seguros.	1	\$ 8.000.000	\$8.000.000
76	Camisetas, suvenires, distinciones premios, medallas y certificados.	Camisetas con impresión logos y distintivos del municipio y del programa decorativos laser, suvenires logos personalizados, premios sorpresa por participación.	1	\$ 4.000.000	\$ 4.000.000
7	Gastos administrativos operacionales	-----	1	\$7.000.000	\$7.000.000
TOTAL					\$55.500.000

NOTA:

Todos los valores que se aplican a este documento, se pueden ajustar a otro presupuesto, teniendo en cuenta que este proyecto impacta todas las instituciones del municipio y se favorece en la implantación de software que la fundación "educativa Tokinaki Tres fuerzas" donara para el municipio en diferentes áreas y herramientas educativas digitales.