



POSADAS, 24 SEP 2021

VISTO: El Expediente CUDAP: EXP-S01:0001167/2021 - Secretaría General Académica. Presentación de cursos de posgrado 2021, y;

CONSIDERANDO:

QUE, la Secretaria General Académica de la UNaM, Prof. Alejandra CAMORS, presenta el Proyecto de Cursos de Posgrados a ser desarrollados en el presente año.

QUE, en base al Programa de Formación Docente aprobado por Resolución CS Nº 136/2019, se proponen ejes estratégicos de formación que aporten a las dinámicas de construcción de conocimientos, tanto generales como disciplinares.

QUE, desde la línea Profesionalidad Docente y la Formación integral, en este proyecto se pretende formar en herramientas para innovar en los procesos de enseñanzas y cómo transitar hacia nuevos modelos de formación académica para los próximos años.

QUE, por su parte, el Secretario General de Posgrado, en referencia a lo planteado y habiendo analizado la solicitud y documentación obrante en autos, con las respectivas consideraciones y objetivos específicos del curso, y teniendo en cuenta la Ordenanza Nº 049/18 que en el ítem 1.1 habilita el dictado de cursos de posgrado, sugiere la aprobación de dicho curso por el Consejo Superior, estableciendo que los respectivos certificados se emitirán conjuntamente entre la Secretaría General Académica y la Secretaría General de Posgrado como "Cursos de Posgrados".

QUE, analizada la propuesta del curso "Gamificación en la Universidad: narrativas transmedia y juegos de escape", a ser dictado por la Mgter. Valeria Karina ODETTI, con una carga horaria de 32 horas, resulta pertinente su aprobación.

QUE, es necesaria la elevación al Consejo Superior de esta universidad, para su consideración y aprobación.

QUE, analizadas las actuaciones en la Comisión de Posgrado, la misma se expidió mediante el Despacho Nº 010/2021 obrante a fojas 107, sugiriendo, "APROBAR la nómina de 7 (siete) Cursos de Posgrado en el marco del Programa de Formación Docente aprobado por Resolución C.S. 136/2019. ESTABLECER que se debe expedir en forma individual la Resolución de aprobación de cada curso de posgrado".

QUE, el tema fue tratado y aprobado por los Consejeros participantes, en la 4ª Sesión Ordinaria de carácter Virtual/2021 del Consejo Superior, efectuada el día 25 de Agosto de 2021.

Por ello:

**EL CONSEJO SUPERIOR DE LA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE MISIONES
RESUELVE:**

ARTICULO 1º.- APROBAR, conforme lo establecido en el ítem 1.1 de la Ordenanza Nº 049/18, el Curso de Posgrado nominado "Gamificación en la Universidad: narrativas transmedia y juegos de escape", a ser dictado por la Mgter. Valeria Karina ODETTI, con una carga horaria de 32 horas.

ARTICULO 2º.- ESTABLÉCESE que los respectivos certificados se emitirán conjuntamente entre la Secretaría General Académica y la Secretaría General de



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD NACIONAL DE MISIONES
CONSEJO SUPERIOR
CAMPUS UNIVERSITARIO -RUTA 12 -KM -7 1/2
MIGUEL LANÚS - 3304 - POSADAS - MISIONES

Posgrado como "Curso de Posgrado".

ARTICULO 3°.- REGISTRAR, Comunicar, Notificar y Cumplido. ARCHIVAR.-

RESOLUCIÓN CS Nº 084-21

Haa



Dra. María Sandra LIBUTTI
Secretaria Consejo Superior
Universidad Nacional de Misiones



MSc. Ing. Alicia V. BOHREN
Presidenta Consejo Superior
Universidad Nacional de Misiones



ANEXO RESOLUCIÓN CS N° 084-21

"Gamificación en la universidad: narrativas transmedia y juegos de escape"

Mgter. Valeria Odetti

Carga horaria: 32 hs.

Evaluación: con evaluación (consignada en el componente evaluación)

INTRODUCCIÓN

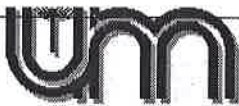
El curso abordará el uso de narrativas gamificadas en la universidad. Se explorarán ejemplos y se abordará la construcción de guiones y la selección de recursos para construir las propuestas.

- Concepto de Gamificación
- Elementos presentés en una propuesta de gamificación didáctica
- Concepto de narrativa transmedia educativa
- Juegos de escape: lógica de construcción
- Guión narrativo para una propuesta gamificada

Actividades:

- Foros
- Tablero de experiencias
- Encuentro sincrónico
- Diseño de un guión

Recursos: Los participantes deberán contar con conexión a internet y PC.



ANEXO RESOLUCIÓN CS N° 084-21

Evaluación: El curso será aprobado con la participación en todas las actividades obligatorias incluida la entrega de un guión didáctico para el desarrollo de una propuesta transmedia o juego de escape.

Para obtener el certificado de asistencia alcanzará con haber participado de una sola actividad obligatoria durante la cursada.

Bibliografía:

- Área Moreira, M. y González, C. (2015) De la enseñanza de los libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia (España) ISSN edición impresa: 1699-2105. ISSN edición web (<http://revistas.um.es/educatio>): 1989-466X Disponible en <https://revistas.um.es/educatio/article/view/240791/184451>
- Odetti, V. (2018) Narrativas transmedia. El abrojo. Uruguay.
- Odetti, V. y Bregazzi, M. (2019) Una experiencia de transmedia educativo: construcción de un contenido abierto, colaborativo y con participación de los estudiantes. Disponible en <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/una-experiencia-transmedia-educativo-construccion-un-contenido-abierto-c>
- Ortiz-Colón, A.; Jordán, J. y Agredal, M. (2018) Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educ. Pesqui. vol.44 São Paulo 2018 Epub 23-Abr-2018 <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Milillo, C. Rogovsky, C y Trech, M. (2019) Sumergirse en el diseño de nuevos formatos para el aprendizaje: experiencias inmersivas en línea. En 8vo Seminario Internacional RUEDA 2019. Tilcara. Argentina. Disponible en <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/sumergirse-diseno-nuevos-formatos-para-aprendizaje-experiencias-inmersiv>