

**TP Final
2022-UNMdP**

El TP final se entrega en forma de archivo editable de texto con dos cosas:

1. Infografía
2. Conceptualización de la estrategia didáctica

1. Infografía

Link de acceso:

<https://view.genial.ly/62d146a8179f5a00191b7375/interactive-content-lista-pizarra>

2. Documento de conceptualización de la estrategia didáctica

**Trabajo práctico final
Curso: Simuladores en educación. Diseño de estrategias didácticas
para el aula
Julio 2022**

- A. Nombre de los integrantes del grupo:** Emilio Polo Friz.
- B. Nombre de la Carrera:** Tecnicatura Universitaria en Gestión Cultural.
- C. Nombre del curso en el cual se desarrollará la actividad:** Asignatura Gestión Cultural.
- D. Modalidad del curso:** virtual.
- E. Contexto de aplicación:** El simulador utilizado será parte del aula virtual con que cuenta la asignatura y será utilizado por los estudiantes desde sus casas, sin necesidad de instalar software.
- F. Palabras clave:** análisis situacional – toma de decisiones – diseño de proyectos
- G. Secuencia didáctica:** Los estudiantes deberán determinar una problemática emergente en la localidad o región donde residen, a la cual se pueda dar respuesta desde el campo de la gestión cultural (Nota: los estudiantes estudian para ser técnicos en gestión cultural).
Habiendo determinado la problemática deben, como parte del proyecto propuesto, desarrollar un Resumen Ejecutivo; un Diagnóstico de Situación, establecer el Público Objetivo al cuál se destinará la propuesta; determinar los recursos -materiales e inmateriales- necesarios y disponibles para poner en marcha el proyecto.
En este marco, y habiendo leído el material bibliográfico obligatorio y complementario propuesto por la cátedra, además del material audiovisual que se encuentra disponible en el aula virtual de la asignatura -así como todo otro material que el/la estudiante considere de relevancia para la temática elegida-, los/las estudiantes ingresarán al simulador a fin de poder indagar en las diferentes posibles fuentes de financiamiento para el proyecto desarrollado en

forma específica, y determinar así, los posibles pros y contras de cada alternativa seleccionada.

H. Indicaciones para las y los alumnos:

enlace a la infografía realizada en el punto anterior
<https://view.genial.ly/62d146a8179f5a00191b7375/interactive-content-lista-pizarra>

I. Evaluación de los aprendizajes.

Esta instancia reviste carácter de evaluación formal y la calificación del trabajo se realizará a través de niveles de logro: Máximo nivel de logro, mediano nivel de logro, mínimo nivel de logro e insuficiente nivel de logro. En caso de obtener como calificación insuficiente en el nivel de logro, no implica la pérdida de la materia sino que será orientado sobre los puntos necesarios para fortalecer, los cuales deberá recuperar en una instancia que será informada por el docente.

Los avances deben contar con la resolución de los elementos solicitados. Caso contrario se devolverá para completarlo.

La cátedra le acercará a los alumnos, los comentarios que crea pertinentes para que continúe con su estudio y pueda ser presentado como Trabajo de Campo Final. La devolución será remitida a cada uno de los integrantes del grupo.

J. Referencias bibliográficas

Cataldi, Z., Lage, F. J., & Dominighini, C. (2013). Fundamentos para el uso de simulaciones en la enseñanza. *Revista de informática educativa y medios audiovisuales*, 10(17), 8-16.

Contreras, G., Torres, R. G., & Montoya, M. S. R. (2010). Uso de simuladores como recurso digital para la transferencia de conocimiento. *Apertura: Revista de Innovación Educativa*, 2(1), 86-100.

Martinez-Perez, J. E. (2016). PhET. Percepciones y contribución del uso de simulaciones en el aprendizaje de los conceptos de energía para un curso de física general de la enseñanza técnica. *arXiv preprint arXiv:1606.00245*.

Ruiz, M. A. G., Sáiz, M. S. I., & Gómez, G. R. (2020). Aprender a evaluar mediante juegos de simulación en educación superior: Percepciones y posibilidades de transferencia para los estudiantes. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 13(1), 157-181.

Diseño de estrategias didácticas para simuladores educativos

ARBOL DE DECISIONES: FINANCIAMIENTO DE PROYECTOS CULTURALES -Asignatura Gestión Cultural, TUGC | FAUD | UNMDP-

Docente: Mag. Arq. Emilio Polo.-

