



# UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

## PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

---

### SECCIONAL TUNJA

---

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732







# UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

---

SECCIONAL TUNJA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732

## Video juegos de roll, simulación por ordenador, robots y realidad aumentada como nuevas tecnologías para el aprendizaje (2016)

*Autor: The undecied*

*-Daniela Vargas Pinzón*

*-Juan Sebastián Leal Pinzón*

*-Santiago de la Vega Vargas*

*-Juan Pablo Orjuela Robayo*

*– Fecha: 23/02/2021*





# CONTENIDO

- 1. Presentacion del libro**
- 2. Temáticas**
- 3. Primera parte**
- 4. Las posibilidades que nos dan estas herramientas**
- 5. Por qué es de nuestro interes**

¡Siempre  
hacia lo alto!





## Temáticas

### **Temática:**

El libro trata de una investigación sobre las nuevas tecnologías como los videojuegos y las simulaciones para el uso de la enseñanza en diferentes niveles de aprendizaje tanto desde institutos a universidades e industrias.

### **Autor:**

Orazio Miglino

### **Editorial:**

Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions

### **Portada:**



[https://elibro.net/es/ereader/usta/53284?as\\_all=videojuegos&as\\_all\\_op=unaccent\\_\\_icontains&fs\\_page=3&prev=as&page=14](https://elibro.net/es/ereader/usta/53284?as_all=videojuegos&as_all_op=unaccent__icontains&fs_page=3&prev=as&page=14)

iSiempre  
hacia lo alto!



## Primera parte

En la primera parte se habla de la necesidad de usar los desarrollos tecnológicos para nuestra enseñanza y aprendizaje, ya que tenemos la posibilidad de usar aparatos tecnológicos cada vez mas pequeños y potentes, además habla de lenguajes de programación que se pueden enseñar y con las cuales las personas además de crear sus propios programas, estos pueden ayudar a enseñar conocimientos desde un programa el cual está al acceso de la gente.



[https://www.infobae.com/new-resizer/Jv7GKWrr2LrIXIwJ-XbAHowUrhM=/768x432/filters:format\(jpg\):quality\(85\)/cloudfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/infobae/T5JS7UCDH5GZRIYDMXKF6IBJME.jpg](https://www.infobae.com/new-resizer/Jv7GKWrr2LrIXIwJ-XbAHowUrhM=/768x432/filters:format(jpg):quality(85)/cloudfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/infobae/T5JS7UCDH5GZRIYDMXKF6IBJME.jpg)

iSiempre  
hacia lo alto!





## Las posibilidades que nos dan estas herramientas

La conectividad actual nos permite crear aplicaciones y programas que podemos utilizar para fortalecer y optimizar nuestros metos de aprendizaje, de esta misma forma la utilizacion de aplicativos que interactuen con el usuario como los video juegos son vitales para este proceso.



<https://www.xataka.com/videojuegos/estos-videojuegos-metodologia-profesores-que-quieren-ensenar-historia-a-sus-alumnos-gaming>

¡Siempre  
hacia lo alto!



## Por qué nos interesa el libro

Consideramos que el tema de este libro es bastante relevante ya que abarca tematicas que podria llegar a ser bastante utiles para la educacion futura y actual, el hecho de poder incorporar simulaciones en torno a la educacion es una idea no solo llamativa, sino que necesaria.



[https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.educaciontrespuntocero.com%2Fexperiencias%2Fpor-que-debemos-ensenar-programacion-en-los-colegios%2F&psig=AOvVaw0M2kjQZFYSsMsS9gcA\\_Ty&ust=1614297045318000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCOinsaPbg-8CFQAAAAAAdAAAAABaf](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.educaciontrespuntocero.com%2Fexperiencias%2Fpor-que-debemos-ensenar-programacion-en-los-colegios%2F&psig=AOvVaw0M2kjQZFYSsMsS9gcA_Ty&ust=1614297045318000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCOinsaPbg-8CFQAAAAAAdAAAAABaf)

¡Siempre  
hacia lo alto!



**Gracias por su atención UwU**

**¡Siempre  
hacia lo alto!**





# UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

---

SECCIONAL TUNJA

---

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732

# ¡Siempre hacia lo alto!

[USTATUNJA.EDU.CO](http://USTATUNJA.EDU.CO)



@santotomastunja