

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

SECCIONAL TUNJA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732













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







Temáticas

Tematica:

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

Portada:







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.







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-metodolog profesores-que-quieren-ensenar-historia-a-sus-alumnos-gaming





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 educación futura y actual, el hecho de poder incorporar simulaciones en torno a la educación es una idea no solo llamativa, sino que necesaria.







Referencias

https://elibro.net/es/ereader/usta/53284?page=1

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.educaciontrespuntocero.com%2Fexperiencias%2Fpor-que-debemosensenar-programacion-en-los-

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

https://www.infobae.com/new-resizer/Jv7GKWrR2LrlXlwJ-XbAHowUrhM=/768x432/filters:format(jpg):quality(85)/cloudfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/infobae/T5JS7UCDH5GZRIYDMXKF6IBJME.jpg

https://www.infobae.com/new-resizer/Jv7GKWrR2LrlXlwJ-XbAHowUrhM=/768x432/filters:format(jpg):quality(85)/cloudfront-us-east-1.images.arcpublishing.com/infobae/T5JS7UCDH5GZRIYDMXKF6IBJME.jpg





Gracias por su atención UwU





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

SECCIONAL TUNJA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732

iSiempre_{Ito!}

USTATUNJA.EDU.CO









@santotomastunja