



"2024 Año de la digitalización y simplificación administrativa, de las startups, de la inteligencia artificial, del desarrollo de la ciudadanía digital y de la salud mental".

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
TECNOLOGÍA

POSADAS, 18 JUN 2024

RESOLUCIÓN Nº 256

*[Signature]*  
Prof. ROSANA LINARES  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
PROVINCIA DE MISIONES

VISTO: El Expediente Nº 5700-131-24

Registro de la Subsecretaría de Educación del MECyT- Caratulado: Prof. María Alejandra Pacheco Directora Gral. de TIC-S/Proy. de Valoración docente para Curso "Laboratorio de Videojuegos"; y

CONSIDERANDO:

QUE, a fs. 47 y 48 la Dirección de Desarrollo Profesional Docente y Currículum sugiere, salvo mejor opinión, Aprobar y Auspiciar el Curso Presencial "Laboratorio de Videojuegos", destinado a Docentes de todos los Niveles del Área de Educación Digital y Programación, con una carga horaria de 60 horas reloj, a desarrollarse durante el presente Ciclo Lectivo, organizado por la Dirección General de TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) del Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología de la provincia de Misiones, en conjunto con Conectar LAB (Laboratorio)-Posadas;

*[Signature]*  
ANA POWCH  
DIRECTORA GENERAL DE  
GESTIÓN EDUCATIVA  
SUBSECRET. DE EDUCACIÓN  
Provincia de Misiones

QUE, en el contexto actual de cambios sociales y culturales como producto del atravesamiento de las tecnologías a las dinámicas cotidianas, se configuraron nuevas formas de interactuar con el conocimiento, por lo que es preciso reflexionar como educadores sobre la capacidad de adaptarse a estos nuevos lenguajes que incluyen nuevas prácticas y estrategias en el uso de herramientas digitales, junto a nuevas formas de trabajar los procesos de alfabetización en los leguajes de las actuales generaciones, en este caso en el formato de los videojuegos;

*[Signature]*  
Dra. MARIA ANESA SOTA ARAUJO  
DIRECTORA DE ASUNTOS JURIDICOS  
Ministerio de Educación  
Ciencia y Tecnología  
Provincia de Misiones

QUE, los videojuegos como medio aportan la posibilidad de pensar las realidades a partir de escenarios ficticios o simulados y de proponer a los estudiantes el involucramiento en una historia asumiendo un rol determinado en ella, que implica resolver situaciones y/o cumplir misiones, lo que resulta potente en cuanto a los saberes a aprender. Estos se contextualizan en una situación con criterios de realidad, que integran diversos tipos de conocimientos para dar respuestas de un modo complejo a medida que se interactúa con el juego;

QUE, la propuesta busca brindar a los docentes herramientas para establecer y crear realidades que resulten motivadoras para los estudiantes, teniendo en cuenta el uso de las herramientas digitales y los nuevos lenguajes ligados al arte, la ciencia, la tecnología para la aplicación de los conocimientos teóricos y metodológicos;

QUE, el Curso propone abrir puertas a experiencias divergentes para favorecer itinerarios formativos enriquecedores, personalizados y colectivos que resulten inspiradores para facilitar otros modos de aprender teniendo en cuenta escenarios digitales contemporáneos (Lion 2018);

*[Signature]*  
LIC. RAMÓN ANIBAL LÓPEZ  
DIRECTOR DESARROLLO PROFESIONAL  
DOCENTE Y CURRÍCULO  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
PROVINCIA DE MISIONES

QUE, los objetivos propuestos son: Capacitar a

*[Signature]*  
ES FOTOCOPIA FIEL  
BLANCO  
Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología  
Provincia de Misiones

*[Signature]*  
Lic. RAMIRO BERNARDO ARANDA  
MINISTRO DE EDUCACION  
CIENCIA Y TECNOLOGIA  
Provincia de Misiones





MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
TECNOLOGÍA

18 JUN 2024

256

*[Signature]*  
Prof. ROSANA LINARES  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
PROVINCIA DE MISIONES

docentes para desarrollar habilidades de gamificación dentro del aula permitiendo a los estudiantes simular situaciones de la realidad para la aplicación práctica de contenidos, y en este sentido, promover la motivación en los mismos al incorporar elementos de juego en el aula; Promover la incorporación de habilidades en estudiantes como la resolución de problemas, la colaboración, la creatividad, la toma de decisiones y el pensamiento crítico; Simular situaciones prácticas; Integrar espacios interdisciplinarios; Promover el trabajo en equipo, la creatividad, la alfabetización digital a través de la tecnología digital, entre otros;

*[Signature]*  
ELSA ANA POWCH  
DIRECTORA GENERAL DE  
GESTIÓN EDUCATIVA  
IBBCRET. DE EDUCACIÓN  
PROVINCIA DE MISIONES

QUE, los contenidos se encuentran organizados en Módulos a saber: 1. Narrativa interactiva y no lineal, Documento de Diseño de Videojuegos GDD, Game Design Document, Herramientas de inteligencia artificial, 2. Narrativa, Lectura, Oralidad, Comprensión de Textos, conocer géneros que potencien la didáctica. Software Krita (secundaria), etc., 3. Testeos de las diferentes etapas del diseño del prototipo de videojuego en los segmentos de Narrativa Diseño Sonoro, Diseño Visual, Programación;

*[Signature]*  
Dra. MARIA VANESSA ROSA ARAUJO  
DIRECTORA DE ASUNTOS JURIDICOS  
Ministerio de Educación  
Ciencia y Tecnología  
Provincia de Misiones

QUE, la Capacitación se desarrollará en once encuentros cuyos cursantes recibirán los insumos necesarios correspondientes a través de sus correos electrónicos para ser utilizados como material de lectura en los encuentros semipresenciales para profundizar conocimientos. También estará abierto el espacio de consultas de manera presencial, los docentes trabajarán en forma grupal e individual para solucionar todas las inquietudes, y así llevar adelante la evaluación en proceso de los Módulos. La evaluación final incluirá un proyecto final con divulgación a la comunidad educativa;

QUE, la cobertura abarca a Docentes de los Niveles Secundario y Primario de las Escuelas N° 5 y N° 960 de Itaembé Guazú, BOP N° 8 de Villa Cabello y el Instituto Madre de la Misericordia;

QUE, la Resolución del Ministerio de Cultura y Educación N°613/06, establece que los cursos destinados áreas específicas y todos los niveles pueden tener como máximo una carga horaria de 60 horas reloj;

QUE, por Resolución Conjunta N° 494/23 Registro del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología y N° 8745/23 Registro del Consejo General de Educación, de fecha 27 de noviembre de 2023, se crea el Sistema de Registro y Codificación (SiRyC), a través de la página web <https://www.cgepm.gov.ar> dependiente del Consejo General de Educación, destinado a facilitar el acceso a todos los cursos, seminarios, congresos, jornadas, posítulos (actualizaciones, especializaciones y diplomaturas) que posean valoración docente y que se dicten en la Provincia de Misiones; como así también se establece la implementación a partir del año 2024 del Código Único de Certificado (C.U.Ce.), el cual será emitido por el Consejo General de Educación para los certificados de las ofertas formativas que inciden en la valoración docente en el marco del Decreto N° 744/13 y sus modificatorios; debiendo las Instituciones con ofertas formativas incluir dicho Código en los Certificados emitidos en el marco de la Formación Docente, para su posterior rúbrica por parte de la autoridad correspondiente del M.E.C.yT., dando cumplimiento al procedimiento del Anexo I de la Resolución de referencia;

LIC. RAMÓN ANIBAL LÓPEZ  
DIRECTOR DESARROLLO PROFESIONAL  
DOCENTE Y CURRÍCULUM  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
PROVINCIA DE MISIONES

QUE, a fs. 52 la Dirección de Asuntos Jurídicos

ES FOTOCOPIA FIEL  
BLANCA IMMER SUZNER  
D/C. Departamento Deputado  
Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología  
Provincia de Misiones

*[Signature]*  
LIC. RAMIRO CARLOS ARAUJO  
MINISTERIO DE EDUCACIÓN  
CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
PROVINCIA DE MISIONES





"2024 Año de la digitalización y simplificación administrativa, de las startups, de la inteligencia artificial, del desarrollo de la ciudadanía digital y de la salud mental".

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y  
TECNOLOGÍA

18 JUN 2024

256

*Rosana Linares*  
Prof. ROSANA LINARES  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
PROVINCIA DE MISIONES

de este Ministerio, según Dictamen N° 315/2024, teniendo en cuenta el informe técnico, opina que corresponde el dictado del instrumento legal pertinente, siendo facultad de la Autoridad Superior determinar el mérito, oportunidad y conveniencia del mismo;

POR ELLO:

**EL MINISTRO DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
RESUELVE:**

**ARTÍCULO 1º.-APRUÉBASE Y AUSPÍCIASE**, el Curso Presencial "Laboratorio de Videojuegos", destinado a Docentes de todos los Niveles del Área de Educación Digital y Programación, con una carga horaria de 60 horas reloj, a desarrollarse durante el presente Ciclo Lectivo, organizado por la Dirección General de TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) del Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología de la provincia de Misiones, en conjunto con Conectar LAB (Laboratorio)-Posadas.-

*Elsa Ana Powoh*  
ELSA ANA POWOH  
DIRECTORA GENERAL DE  
GESTIÓN EDUCATIVA  
SUBSECRET. DE EDUCACIÓN  
Provincia de Misiones

**ARTÍCULO 2º.-REGÍSTRESE**, comuníquese, tomen conocimiento: Subsecretaría de Educación, Servicio Provincial de Enseñanza Privada de Misiones - S.P.E.P.M., Consejo General de Educación, Junta de Clasificación y Disciplina, Ambas Ramas de Enseñanza y remítase fotocopia certificada a los interesados. Cumplido, **ARCHÍVESE**.-  
mam.

*Maria Vanesa Sosa Araujo*  
Dra. MARIA VANESA SOSA ARAUJO  
DIRECTORA DE ASUNTOS JURÍDICOS  
Ministerio de Educación  
Ciencia y Tecnología  
Provincia de Misiones



*Ramiro Alfredo Aranda*  
Lic. RAMIRO ALFREDO ARANDA  
MINISTRO DE EDUCACION  
CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
Provincia de Misiones

*Blanca Esther Guizer*  
ES FOTOCOPIA FIEL  
BLANCA ESTHER GUIZER  
s/c Departamento Despacho  
Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología  
Provincia de Misiones

*Ramón Aranda López*  
LIC. RAMÓN ARANDA LÓPEZ  
DIRECTOR DESARROLLO PROFESIONAL  
DOCENTE Y CURRÍCULUM  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
PROVINCIA DE MISIONES

