



Dirigido a: Toda la comunidad Universitaria

- Profesores (PTC, PTP)
- Alumnos (Nivel Medio Superior, Superior y Posgrado).
- Personal Administrativo, Mantenimiento, Intendencia, Vigilancia, Seguridad y de Apoyo.

Temática: Convivencia, integración y habilidades generales.

Videojuegos seleccionados: Mario Kart 8 (carreras), Tetris (puzle), Dr. Mario (estrategia).

Justificación

Los videojuegos han demostrado ser herramientas valiosas para la socialización, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades cognitivas. Al utilizar juegos de carreras o de puzle (tipo Tetris), se fomenta la convivencia sana, la tolerancia a la frustración y la atención sin recurrir a la violencia.

El objetivo es romper las jerarquías escolares tradicionales, donde el personal de intendencia, administrativo o docentes pueden interactuar en igualdad de condiciones con los alumnos, reduciendo tensiones y mejorando el clima escolar.

Objetivos

- **Objetivo General:** Establecer un espacio de encuentro neutral y recreativo a través del juego, que permita **fortalecer los vínculos afectivos y el compañerismo** entre los diversos actores de la escuela, eliminando barreras jerárquicas para consolidar una comunidad educativa más unida, empática y colaborativa
- **Objetivos Específicos:**
 1. Fomentar la integración entre diferentes departamentos y programas de estudios que coexisten en el DEM Yuriria.
 2. Promover habilidades como la resolución rápida de problemas, la estrategia y la concentración.
 3. Crear un espacio lúdico de distensión y relajación fuera de la carga académica/laboral.

Descripción del Evento

- **Formato:** "Mixto y Rápido". Se formarán equipos conformados por miembros de distintos sectores (Personal del DEM + 2 Alumnos).
- **Dinámica:** Se utilizarán consolas RetroPie conectadas en el segundo acceso del DEM.
- **Estructura:**
 - **Fase de eliminación:** Tetris/Dr. Mario (rápido).

- **Fase de finales:** Mario Kart 8 (competición).
- **Premios:** Trofeos, diplomas, consolas de videojuego portátiles económicas.

Recursos Necesarios

- Premios
 - 9 Consolas portátiles retro con un precio aproximado de 200.00 c/u.
- Proyector, mesas, sillas, extensiones.
- Espacio marcado en el segundo acceso al DEM.
- 20 playeras para el staff y equipos con un costo aproximado de 100.00 pesos c/u.
- 3 carteles de promoción y difusión 200.00 c/u.
- Aprobación de créditos para alumnos participantes y staff

Cronograma de actividades:

1. **Fase de Planeación (Semanas 1-2):** Presentación, aprobación y búsqueda de equipos (consolas).
2. **Difusión y Registro (Semanas 3-4):** Inscripción de equipos mixtos.
3. **Organización:** Reuniones preliminares para el correcto desarrollo del evento.
4. **El Torneo (Semana 6):** "ICAPPLEC 2026" (duración estimada: 3-4 horas).
5. **Cierre y Evaluación (Semana 6 Durante el ICAPPLEC 2026):** Entrega de reconocimientos y encuesta de clima escolar post-evento.

Medidas de Convivencia y Seguridad

- El torneo será guiado por un árbitro (docente) que asegure el trato respetuoso.
- Se enfatizará que "ganar no es el objetivo principal, sino conocerse y divertirse".
- Las reglas de etiqueta incluirán no hacer trampa, ser buen perdedor y respetar a los contrincantes.

Beneficios Esperados

- Reducción de tensiones personales.
- Mejora del sentido de pertenencia a la comunidad educativa.
- Imagen innovadora y positiva de la escuela.

Dr. Geovanni Hernández Gómez