

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DEL CURSO

Título	CURSO "JÓVENES GAMERS" Promoviendo un uso adecuado de los videojuegos
Modalidad de impartición (presencial o a distancia)	AULA VIRTUAL (FAD)
Créditos ECTS	20 horas
Plazas ofertadas	30
Cuatrimestre	
Fechas de impartición	10 de noviembre al 15 de diciembre
Horario de impartición	NO PROCEDE (LECTURA DE MATERIALES DISPONIBLES)

Profesorado responsable	SECCION PREVENCIÓN, FORMACIÓN E INVESTIGACIÓN (SERVICIO DROGODEPENDENCIAS) Y FAD
--------------------------------	---

2. PERFIL DEL ESTUDIANTE AL QUE VA DIRIGIDO

Alumnos de los distintos Grados de Magisterio en Educación

3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS A ADQUIRIR POR PARTE DEL ESTUDIANTE

Capacitar a los profesionales de la educación para su trabajo con menores y adolescentes en la prevención de problemas asociados a los videojuegos.

4. CONTENIDOS DEL CURSO, METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

CONTENIDOS

MÓDULO 1 – ROMPIENDO ESTEREOTIPOS

- Conociendo los videojuegos: introducción, géneros y familiarización con ellos
- Lo más conocido: código PEGI y clasificación de videojuegos por edad.
- Lo que aportan los videojuegos: mejoras cognitivas y videojuegos adecuados a cada etapa evolutiva.
- Los riesgos que suponen: la adicción y los contenidos inadecuados (violencia, racismo, machismo...).

MÓDULO 2 – USO DE VIDEOJUEGOS EN LA EDUCACIÓN

- Educación basada en juegos: posibilidades y ventajas del empleo de videojuegos comerciales en la educación.
- Gamificación: orígenes, modos en los que se aplica, fundamentos teóricos, ventajas y desventajas, problemáticas asociadas al uso de diferentes elementos: niveles, narrativa, puntos, ranking...
- Videojuegos serios: videojuegos con propósito de uso más allá del lúdico.
- Listado de los más interesantes por temas y modos en los que pueden ser empleados por educadores.

MÓDULO 3 – PRÁCTICAS DE JUEGO CRÍTICO

- Jugando juntos: claves para guiar el uso de videojuegos con menores a través de prácticas y dinámicas de juego colaborativo. Experiencias concretas.

Creando juntos: posibilidad de crear videojuegos con herramientas sencillas y gratuitas, estrategias de creación basadas en experiencias concretas

La metodología es **interactiva**, tanto al trabajar los contenidos como en el caso del seguimiento tutorizado externo. **La propuesta didáctica es también práctica**, porque además de facilitar instrumentos que permiten su aplicación inmediata, exige, a través de la evaluación final, un ejercicio de experiencia práctico que entrena en intervención preventiva.

Esta metodología aprovecha las ventajas y flexibilidad que este tipo de soportes facilita para la formación, así como las herramientas pedagógicas que este aprendizaje pone a disposición de los alumnos (foros, correo interno, centro de documentación, tutoría)

5. PROCEDIMIENTOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EVALUACIÓN

Se propone un sistema de evaluación con los siguientes elementos e indicadores:

1. **Participación en un Foro de debate general** abierto en por el/la tutor/a sobre los contenidos abordados en el curso. Será obligatorio que el/la alumno/a participe en este foro.
2. **Superación de un test de evaluación.** Se trata de un test de 10 preguntas con 4 opciones de respuesta de las que solo una es válida. Para superar el test el alumno deberá responder adecuadamente a todas las preguntas (100% de aciertos) y para ello contará con un total de 10 intentos.
3. **Prueba de evaluación final.** El alumno deberá resolver un supuesto o trabajo práctico de acuerdo con las especificaciones ofrecidas en el Aula del curso.

6. AULAS Y EQUIPAMIENTOS DOCENTES A UTILIZAR

NO PROCEDE

7. FINANCIACIÓN PREVISTA

NO PROCEDE