

CURSO “JÓVENES GAMERS”

Promoviendo un uso adecuado de los videojuegos

Se trata de un curso de **formación online** desarrollado en el Aula Virtual FAD, una alternativa moderna y eficaz de capacitación profesional que promueve la especialización y el desarrollo de competencias personales para el trabajo en el contexto de la prevención de comportamientos de riesgo psicosocial.

Se propone una formación on-line para facilitar el seguimiento del curso sin necesidad de desplazarse a un lugar o de disponer de mucho tiempo. El curso podrá realizarse desde casa dedicando algunas horas semanales a la lectura de los materiales, la participación en los foros y la resolución de las pruebas de evaluación que se determine, que serán los elementos básicos en torno a los que gire la actividad educativa.

Duración: 20 horas

Destinatarios: alumnos de los distintos Grados de Magisterio en Educación.

Fechas: del 9 de noviembre al 11 de diciembre

OBJETIVO

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

METODOLOGÍA

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)

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.

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.