

Programa

Nombre del curso: Educación y videojuegos

Fundamentación:

El uso de los videojuegos como herramienta educativa aún no ha sido del todo explorado. Es por esto que se ofrece esta actividad como acercamiento a la temática, entendiendo a los videojuegos como recurso donde se trabajan habilidades tales como inventiva, adaptabilidad, comunicación, resolución de problemas y pensamiento crítico.

Objetivos:

- conocer las características principales de los videojuegos y el concepto de gamificación
- reconocer el beneficio de la utilización de los videojuegos como herramienta educativa
- conocer los criterios de selección de los videojuegos para incorporar en las prácticas educativas

Personas destinatarias:

- Personal docente y directivo que se desempeñe en el ámbito de educación formal en cualquiera de los niveles educativos.
- Personal que se desempeñe en ámbitos de educación no formal e informal.
- Personas que integran equipos de orientación pedagógica escolar.

Contenidos:

Unidad 1: Videojuegos y gamificación.

Unidad 2: Usos y posibilidades de internet en educación.

Unidad 3: Los recursos de la enseñanza con TIC.

Criterios de aprobación/evaluación:

Para la aprobación del curso es necesario obtener una nota igual o superior a seis puntos en cada cuestionario y completar la encuesta de satisfacción del curso

Carga horaria: 15 horas.

