

Curso Virtual de Videojuegos para Aprender: Nivel Introductorio

PLAN DE ESTUDIOS

MODULO 0	<p>¡Recuperando el placer de jugar!</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Reconocer la plataforma virtual de aprendizaje ● Exploración de memorias lúdicas ● Exploración de juegos digitales “vintage” ● A jugar entre todos!
MODULO 1	<p>Cultura lúdica y videojuegos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La cultura del videojuego: dimensión lúdica de la vida del ciudadano del siglo XXI. ● Los videojuegos como objetos lúdicos de consumo. ● Caracterización de los sujetos/gamers. ● Los videojuegos y competencias de aprendizaje. ● Ludification/gamification: bases teóricas para clasificar propuestas lúdicas.
MODULO 2	<p>Historia de los videojuegos y evolución de géneros</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Evolución de los videojuegos. ● Los soportes y los argumentos. ● Clasificaciones de los videojuegos existentes. ● Los “serious games” y algunas categorías posibles.
MODULO 3	<p>Diseño de objetos de aprendizaje lúdicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Videojuegos en distintas edades y áreas de la recreación, ● La formación en juegos y prácticas terapéuticas. ● Selección de videojuegos para cada edad y evaluación de competencias. ● Diseño de videojuegos y programación: el caso Scratch y Minecraft
MODULO 4	<p><i>Del Edutainment al aprendizaje basado en juegos: el juego en el aprendizaje escolar.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Componentes psicopedagógicos en la inclusión de videojuegos en las aulas. ● Casos de “buenas prácticas” con inclusión de videojuegos. ● Herramienta de evaluación psicopedagógica de Videojuegos

Desarrollo de los módulos:

Módulo 1: Cultura lúdica y videojuegos

Temas

- La cultura del videojuego: dimensión lúdica de la vida del ciudadano del siglo XXI.
- Los videojuegos como objetos lúdicos de consumo.
- Caracterización de los sujetos/gamers.
- Los videojuegos y competencias de aprendizaje.
- Ludification /gamification: bases teóricas para clasificar propuestas lúdicas.

Objetivos de aprendizaje

- Describir las competencias de aprendizaje que promueven los videojuegos.
- Recuperar la experiencia lúdica.
- Describir características de la cultura lúdica actual

En el módulo 0 se empezará con el **conocimiento de la plataforma utilizada**, de modo tal que los participantes puedan apropiarse experimentalmente de toda la plataforma. Se propondrá un foro 0 de participación lúdica en el cual se compartirán recuerdos y experiencias de juegos analógicos y también un foro de juegos vintage que rememoren los mismos participantes

En este módulo los alumnos crearán una aplicación de historia personal de experiencias lúdicas.

Módulo 2: Historia de los videojuegos y evolución de géneros

Temas

- Evolución de los videojuegos.
- Los soportes y los argumentos.
- Clasificaciones de los videojuegos existentes.
- Los “serious games” y algunas categorías posibles.

Objetivos de aprendizaje

- Analizar videojuegos de acuerdo a distintos componentes del game design a lo largo de los últimos 40 años.
- Clasificar los videojuegos de acuerdo a la propuesta lúdica y a la narrativa aplicando criterios pedagógicos.

Se analizarán diversos componentes del game design: Mecánicas, Dinámicas y estéticas de videojuegos sencillos de modo tal que se discriminen las dimensiones con las que un desarrollador debe considerar.

Una vez organizado un vocabulario específico, experimentaremos diversos videojuegos que consideren desde su narrativa, los criterios pedagógicos. Para cerrar el módulo el grupo elaborará en una wiki, un glosario específico.

Módulo 3 Diseño de objetos de aprendizaje lúdicos

- Videojuegos en distintas edades y áreas de la recreación,
- La formación en juegos y prácticas terapéuticas.
- Selección de videojuegos para cada edad y evaluación de competencias.

Diseño de videojuegos y programación: el caso Scratch y Minecraft

Objetivos de aprendizaje

- Brindar estrategias para incluir videojuegos en diferentes ámbitos de la recreación, la formación y la terapéutica para distintas edades.

En este módulo se considerará un mayor nivel de análisis de los videojuegos como objeto de aprendizaje. Nos focalizaremos en la propuesta lúdica orientada a diversas disciplinas y ámbitos del curriculum.

Se brindará una orientación básica de modo tal que los participantes puedan diseñar un videojuegos sencillo en el entorno Scratch atendiendo básicamente a la narrativa orientada a un área de conocimiento.

Atenderemos específicamente a que no se descompense el equilibrio entre el componente lúdico y pedagógico.

Módulo 4: *Del Edutainment al aprendizaje basado en juegos: el juego en el aprendizaje escolar.*

Temas

- Componentes psicopedagógicos en la inclusión de videojuegos en las aulas.
- Casos de “buenas prácticas” con inclusión de videojuegos.
- Herramienta de evaluación psicopedagógica de Videojuegos

Objetivos

- Describir características de buenas prácticas en edutainment para el aprendizaje de competencias.

En este módulo nos focalizaremos en el diseño de proyectos educativos basados en el aprendizaje basado en juegos.

El proyecto diseñado en cada caso será el insumo a partir del cual se integrarán todos

los temas y se procederá a organizar cada proyecto personal.

Criterios de evaluación del curso

Para aprobar este curso virtual cada participante deberá

1. Participar en los espacios de comunicación a distancia propuestos durante las semanas de cursado.
2. Realizar todas las actividades previstas como obligatorias
3. Realizar el trabajo final de carácter integrador que ponga de manifiesto la apropiación de los contenidos conceptuales objeto del curso.
4. Realizar un ejercicio metacognitivo a partir de una producción escrita breve donde se narre la experiencia transitada durante el curso (tarea final individual)

Para cada una de estas actividades se propone generar una consigna explicativa de trabajo y el conjunto de criterios a partir de los cuales se van evaluar estas producciones.

CRONOGRAMA DEL CURSO - DISTRIBUCION SEMANAL

MODULO	SEMANA	TEMA PRINCIPAL	ACTIVIDAD BASE
0	1	Introducción	Exploración de la plataforma y participación en foros de experiencias lúdicas
I	2	La cultura del videojuego	Recopilar información en base de datos internacionales sobre estándares en la industria de vj
I	3	Los sujetos gamers	Relevamiento de características de los jugadores a nivel regional.
II	4	Evolución histórica de dispositivos y juegos	Elaborar una línea del tiempo de los últimos 40 años en la industria
II	5	Géneros de vj	Exploración de diferentes géneros de juegos
II	6	Serious games	Clasificar serious games de acuerdo a su propuesta lúdiconarrativa
III	7	Vj en diferentes edades.	Organizar una wiki agrupando diferentes propuestas lúdicas de acuerdo con criterios de edad y de disciplina.
III	8	Vj en diferentes áreas disciplinares	Incrementar la wiki iniciada incluyendo categorías disciplinares.
IV	9	Aprendizaje basado en juegos	Organización de un glosario de conceptos según diversos autores

IV	10	Plataformas de enseñanza gamificadas	Exploración de entornos de enseñanza gamificada: el caso Classcraft.
IV	11	Diseño de proyectos innovadores con inclusión de vj.	Diseño de un proyecto de enseñanza gamificada en una institución educativa de enseñanza formal.
IV	12	Evaluación de proyectos innovadores gamificados	Evaluación y mejora del proyecto de enseñanza gamificada.