

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

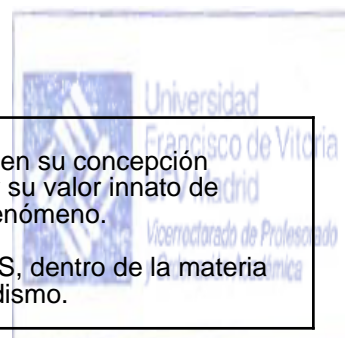
Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Historia del Juego		
Tipo:	Formación Básica	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	4646
Periodo docente:	Primer semestre		
Materia:	Historia		
Módulo:	Bases para una Teoría de los Videojuegos		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Belén Mainer Blanco	b.mainer@ufv.es
Pablo Francisco Medina Gallego	pmedina@morwen.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El objetivo fundamental de esta asignatura es que el alumno conozca la historia del juego en su concepción tradicional y en su versión tecnológica actual como videojuego. Conocer su esencialidad y su valor innato de aprendizaje para el ser humano le dará una visión profunda y necesaria para conocer el fenómeno.

La asignatura se ubica en el módulo BASES PARA UNA TEORÍA DE LOS VIDEOJUEGOS, dentro de la materia de HISTORIA, y se imparte en el primer cuatrimestre del primer curso del Grado de Periodismo.



## OBJETIVO

Obtener los conocimientos y las destrezas necesarias entender el valor del juego, desde una perspectiva tradicional como comportamiento innato al ser humano y esencia de su modo de aprendizaje.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los correspondientes al Grado.

## CONTENIDOS

1.Introducción a la historia del juego  
2.Aproximación a la teoría del juego  
3.La experiencia de juego  
4.El videojuego como versión tecnológica del juego tradicional

1.Introducción a la historia del juego  
Definición y concepto de juego.  
Introducción a la evolución del juego  
Características del juego y aproximación a las tipologías de juego  
Procesos de categorización de juegos

2.Aproximación a la teoría del juego  
El juego como texto  
Principales teorías del juego desde la visión de la filosofía, la antropología, la psicología y la sociología  
Procesos de entendimiento de juegos antiguos en oriente y occidente

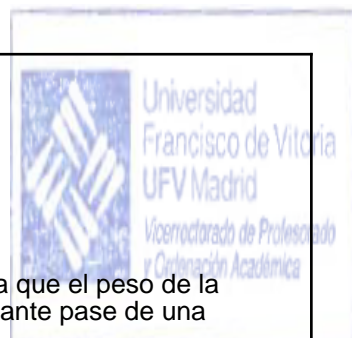
3.La experiencia de juego  
La recepción del juego: concepto de inmersión  
Procesos de identidad y simulación: definición y concepto de avatar  
Aproximación a las tipologías de jugadores  
Procesos de mecánicas complejas e híbridas

4.El videojuego como versión tecnológica del juego tradicional  
El juego en la sociedad digital: ciberjuego  
Características del videojuego  
El videojuego en la sociedad digital  
Aproximación a la creación de los contenidos de juego para los nuevos entornos digitales

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA.  
TRABAJO AUTÓNOMO.  
TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS.  
SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL.  
INVESTIGACIÓN

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA: A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una



actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

**TRABAJO AUTÓNOMO.** En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo. Esta metodología resultará de especial interés para el desarrollo de competencias relacionadas con la investigación

**TRABAJO COOPERATIVO EN GRUPOS REDUCIDOS:** El número de alumnos programado en nuestra Universidad nos permite un trabajo grupal en grupos reducidos. Slavin define el trabajo cooperativo como "estrategias de instrucción en las que los alumnos están divididos en grupos pequeños y son evaluados según la productividad del grupo", lo que pone en juego tanto la responsabilidad individual como la interdependencia positiva, base del trabajo profesional en equipo.

**SISTEMA DE ACCIÓN TUTORIAL:** que incluye entrevistas, grupos de discusión, autoinformes e informes de seguimiento tutorial.

**INVESTIGACIÓN:** Búsqueda de información a partir de diversas fuentes y documentos, análisis y síntesis de los datos y desarrollo de conclusiones

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
CLASE EXPOSITIVA PARTICIPATIVA: 40 EVALUACIÓN: 4 CLASES PRÁCTICAS: 6 SEMINARIOS TEÓRICO-PRÁCTICOS, TALLERES, CONFERENCIAS, MESAS REDONDAS: 10 60h	TRABAJOS INDIVIDUALES O EN GRUPO: 25 ESTUDIO TEÓRICO Y PRÁCTICO: 50 TRABAJO VIRTUAL EN RED: 15 90h

## COMPETENCIAS

### Competencias básicas

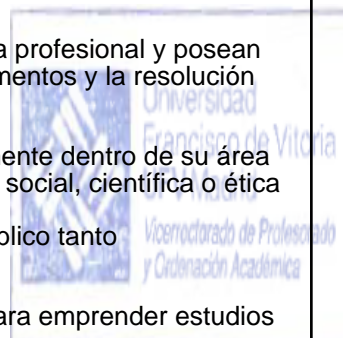
Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios



posteriores con un alto grado de autonomía

### Competencias generales

Capacidad para potenciar el pensamiento crítico, analítico, sintético, reflexivo, teórico y práctico con la finalidad de comprender, analizar, interpretar y sintetizar con rigor y de forma autónoma el ámbito de los videojuegos desde un enfoque multidisciplinar.

Capacidad para plantear y responder creativamente a las preguntas fundamentales en torno al qué, el por qué y las consecuencias de los acontecimientos humanos, sociales, políticos y económicos.

### Competencias específicas

Capacidad para comprender la historia, teoría y discurso del juego y su importancia para el hombre y para la sociedad.

Habilidad para el manejo de las fuentes documentales que posibiliten la creación de productos de ocio digital interactivo creíbles.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocer las características del juego, su concepto, evolución y sus posibilidades.  
Adquirir los criterios fundamentales para aprovechar las sinergias que facilita el juego.  
Capacidad para estructurar el pensamiento, expresar lógicamente las ideas y utilizar adecuadamente el lenguaje.  
Ejercer mediante la profundización del conocimiento del objetivo de estudio una mejor función social en el sector del videojuego.

Capacidad para empezar a idear y planificar proyectos de juego.  
Conocer e interpretar la información mediante trabajos individuales y colectivos.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

En la evaluación se tendrán en cuenta tanto el dominio de los contenidos teórico-prácticos de la asignatura, acreditados en una prueba final escrita, como la asistencia y la entrega puntual de los trabajos propuestos.

Ponderación:

Prueba oral documentada: 25%

Creación de un audiovisual documentado: 25%

Examen oral y creación de prototipo: 50%

Se tendrán en cuenta en la evaluación:

Dado el carácter práctico de la asignatura, la asistencia del alumno y la realización de los trabajos serán fundamentales. Solo se valorarán los trabajos si el alumno obtiene en el examen final una calificación superior a 5. Cada apartado es obligatorio y si alguno no ha sido superado por el alumno, quedará pendiente para convocatoria extraordinaria, cuando se seguirán los mismos criterios de evaluación.

El alta del alumno en Aula Virtual con los datos suficientes para su identificación y localización durante el primer mes de clase.

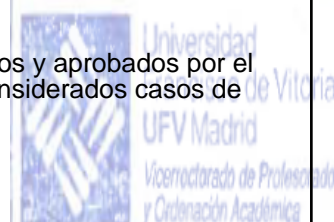
La participación en la totalidad de los ejercicios y actividades propuestos en clase.

Cualquier modificación de estas condiciones en casos excepcionales deben ser consultados y aprobados por el profesor en el primer mes del cuatrimestre (Octubre); transcurrido ese plazo sólo serán considerados casos de fuerza mayor, debidamente acreditados.

El plagio es motivo de suspenso.

Las calificaciones se obtendrán atendiendo a los siguientes criterios:

- Comprensión de los conceptos básicos de la asignatura.



- Desarrollo práctico de la asignatura.
- Capacidad para realizar trabajos relacionados con la información, de tipo individual y colectivo.
- Conocimiento y análisis de juegos destacados en la historia.
- Capacidad de iniciativa e innovación.
- Asistencia y participación en clase.

En el caso de que las recomendaciones sanitarias nos obliguen a volver a un escenario donde la docencia se tenga que impartir exclusivamente en remoto, se mantendrán los pesos de la evaluación, pero la evaluación se realizará en remoto (presentaciones y pruebas).

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

BATESON, Gregory. Pasos para una ecología de la mente. Barcelona. Gedisa. 1972.

CALLOIS, Roge. Teoría de los juegos. Seix Barral. 1958.

ELKONIN, Daniil B. Psicología del juego. Madrid. Editorial Aprendizaje Visor. 1980.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Madrid. Alianza Editorial. 1972.

JENKINS, Henry. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press. 2006.

MAINER, Belén; MARTINEZ, Consuelo; PUENTE, Héctor. Videojuegos y Educación. Editorial UFV. 2019

MURRAY, Janet. (1999) "Hamlet en la Holocubierta". Barcelona. Paidós Ibérica.

PAJARES Tosca, Susana; EGENFELDT-NIELSON, Simon; HEIDE Smith, Jonas. 2008. "Understanding Videogames". Editorial Routledge.

RHEINGLOD, Howard (2004). "Multitudes inteligentes: la próxima revolución social". Barcelona. Gedisa.

RYAN, Marie-Laure (2004). "La narración como realidad virtual. La inmersión u la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos". Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica.

### Complementaria

-AARSETH, Espen. 2001. "Computer Game Studies, Year One". Disponible en: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>

-AGUIRRE, Joaquin. "Ciberespacio y comunicación: Nuevas formas de vertebración social en el siglo XXI". Revista Espéculo. Disponible en: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero27/cibercom.html>

DE KERCKHOVE, Derrick. Inteligencias en Conexión. Hacia una sociedad de la Web. Barcelona. Gedisa. 1997.



JUUL, Jesper. 2001. "Games Telling stories? A brief note on games and narratives, in Game Studies". The International Journal of Computer Game Research. Disponible en: <http://gamestudies.org/0101/juul-gts/>

