

# 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:	Didáctica del Juego		
Tipo:	Optativa	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	4687
Periodo docente:	Sexto semestre		
Materia:	Educación		
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

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En la asignatura de Didáctica del Videojuego estudiaremos los principios que hacen del juego una potente herramienta didáctica para cualquier individuo, independientemente de sus características. Veremos también qué relación tiene con las distintas dimensiones de la persona para poder sacarle todo el partido y ser capaces de realizar juegos con una trascendencia significativa.

## OBJETIVO

Que el alumno sea capaz de ver y utilizar el videojuego como una herramienta educativa y de transformación de la sociedad.  
Que el alumno conozca las bases científicas que sustentan el videojuego como herramienta beneficiosa y potente para la adquisición de competencias y aprendizajes en el aula.  
Que el alumno adquiera competencias digitales y didácticas específicas para transmitir conocimientos, saberes y experiencias enriquecedoras a través del juego.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

Teoría del videojuego y antropología.

## CONTENIDOS

Tema 1: Definición de juego, teorías clásicas y modernas.  
Tema 2: Funciones del juego y tipos.  
Tema 3: Importancia del juego en la educación.  
Tema 4: Relación de la teoría didáctica con la evolución del juego.  
Tema 5: Implicaciones del juego en las dimensiones: afectiva, social, cognitiva y sensorio-motora.  
Tema 6: El juego en el aula. Uso y manejo aplicado de técnicas de juego para la adquisición de competencias y aprendizajes.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Lección magistral participativa.
- Trabajo autónomo.
- Trabajo cooperativo en grupos reducidos.
- Investigación.

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

## 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 crítica y autocrítica vinculada al análisis de la realidad social, al respeto y defensa de los Derechos Humanos y a un compromiso ético a través de un ejercicio profesional responsable.

### Competencias específicas

Capacidad para aprovechar las posibilidades educativas del videojuego como medio de aprendizaje de contenidos y adquisición de destrezas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Construye ideas de juego que tengan un fondo educativo.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación ordinaria se hará por el sistema de evaluación continua. Y debe cumplir lo siguiente:

- Los alumnos deben obtener un mínimo de 5 en todos los elementos de calificación para poder aprobar.
- La asistencia no debe ser inferior al 80%.

Elementos de calificación:

- Trabajos y ejercicios individuales: 20%
- Trabajos y ejercicios grupales: 20%
- Presentación en clase: 20%
- Pruebas teóricas/prácticas escritas u orales: 40%

Evaluación extraordinaria:

- Examen global de contenidos.

- Entrega de los trabajos de evaluación continua.

En caso de que la docencia sea completamente en remoto: Pruebas escritas u orales, de desarrollo, de respuesta corta o tipo test y proyecto final: 50%- 70% Trabajos y ejercicios individuales y grupales: 30%- 50%

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

## **BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS**

### **Básica**

Comas, O; Pubill, G; Otros (2008).El juego como estrategia didáctica. Graó.

Gee, J.P. (2003). What Video Games Have To Teach Us About Learning And Literacy. Nueva York: Palvagre Macmillan.

### **Complementaria**

Domínguez, A, et al. (2013) "Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes." Computers & Education 63: 380-392.

Sheldon, L. (2012). The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. Boston: Course Technology