

# Programa

Nombre de la actividad

## 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:

Que los y las participantes:

- conozcan las características principales de los videojuegos y el concepto de gamificación
- reconozcan el beneficio de la utilización de los videojuegos como herramienta educativa
- conozcan 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 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