

Juegos online y videojuegos



JUSTIFICACIÓN

El uso juegos online y videojuegos se ha generalizado durante los últimos años y no son pocas las personas consumidoras que cada vez más consumen estos tipos de tecnologías digitales lúdicas. El auge de este tipo de comercio hace necesario identificar las características que deben tener estos productos, así como reconocer los aspectos más relevantes a la hora de adquirir y utilizar con seguridad los juegos online y videojuegos.

OBJETIVOS

- Reflexionar sobre las ventajas e inconvenientes de los juegos online y videojuegos.
- Adquirir las herramientas para comprar y usa los juegos online y videojuegos adecuadamente.
- Saber detectar la idoneidad de los juegos e interpretar las normas y recomendaciones de estas.
- Conocer los pasos a seguir para clasificar los juegos online y los videojuegos.
- Conocer las recomendaciones pedagógicas, normas de seguridad, advertencias más influyentes a la hora de elegir.

CONTENIDOS

- ¿Qué son los juegos online y los videojuegos?
- Como elegir el juego más adecuado, recomendaciones pedagógicas, norma de seguridad.
- Clasificación de los juegos online y los videojuegos.
- 10 mandamientos aplicados al juego.

ACTIVIDADES

FASE INICIAL (Actividad previa)

- Para activar los conocimientos previos se completará una encuesta que después se retomará en la introducción a la sesión.

FASE DESARROLLO (Sesión)

- Dale al "PLAY".
- Claves para compra y uso adecuado.
- ¿Es seguro este juego? Descubre su idoneidad.
- RecomenPadlet. Recomendaciones pedagógicas y de seguridad.

FASE APLICACIÓN Y COMUNICACIÓN (Act. posterior)

- Se completará un a encuesta para evaluar el aprendizaje.

CONTRIBUCIÓN A LAS COMPETENCIAS

DISCIPLINARES

- Competencia comunicativa, lingüística y literaria.
- Competencia tecnológica.

TRANSVERSALES

- Competencias para la comunicación verbal, no verbal y digital.
- Competencia de aprender a convivir.
- Competencia para aprender a aprender y pensar.
- Competencia para saber ser.

METODOLOGÍA

- Trabajo colaborativo.
- Trabajo individual.
- Thinking based learning.

ORGANIZACIÓN

*Recursos y herramientas TIC	Espacios y grupos	Duración
Pantalla digital/proyector. Acceso a internet. Ordenador o tablet.	Un aula. División del grupo en grupos pequeños.	1 sesión - 90'

* Comunicar la disponibilidad o no de los recursos en el caso de que la experiencia se desarrolle fuera de los centros de Kontsumobide.

EVALUACIÓN

PROFESORADO

Encuesta de satisfacción

ALUMNADO

Encuesta de satisfacción