



Co-funded by
the European Union



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

STEAME ACADEMY
PLANIFICACIÓN DOCENTE - NIVEL 1 (ESTUDIANTES)
: EL MUNDO DE LOS JUEGOS

C T / A M E



1. Descripción general

Título	El mundo de los videojuegos		
Pregunta o tema de conducción	<ol style="list-style-type: none">1. ¿Cómo influyen los juegos en la sociedad y qué papel pueden desempeñar en la educación?2. ¿Cómo puede la comprensión del mundo de los juegos mejorar la educación STEAME y fomentar la creatividad en los y las alumnas?		
Edades, cursos, ...	16-18	ESO	
Duración, cronograma, actividades			
Contenidos curriculares			
Colaboradores, Socios	Docentes universitarios, diseñadores de juegos, expertos en tecnología educativa		
Resumen - Sinopsis	Este plan de estudios tiene como objetivo explorar el impacto cultural, educativo y social de los juegos. Los y las alumnas profundizarán en la historia de los juegos, analizarán su influencia y crearán juegos educativos para abordar problemas del mundo real. A través de actividades prácticas y proyectos colaborativos, los y las alumnas desarrollarán habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas y creatividad mientras obtienen una comprensión más profunda del mundo de los juegos.		

2. Marco de STEAME ACADEMY*

Cooperación entre docentes

Relación con el contexto

Plan de Acción

* En desarrollo Los elementos finales del marco

3. Objetivos y metodologías

Objetivos de aprendizaje

Conocimiento:

- Comprender la historia y la evolución de los juegos de formatos tradicionales a digitales y reconocer la importancia cultural de los juegos en diferentes sociedades y períodos de tiempo.
- Identificar varios géneros de juegos y sus características, así como conceptos clave en el diseño de juegos, como la mecánica, la dinámica, la estética y los avances tecnológicos que han dado forma a la industria del juego.
- Reconocer el potencial educativo de los juegos para mejorar el aprendizaje STEAME y analizar su impacto en la sociedad y el comportamiento individual.
- Realizar investigaciones primarias y secundarias sobre temas relacionados con los juegos y la cultura de los videojuegos para profundizar en la comprensión e informar las decisiones de diseño de juegos.

Habilidades:

- Aplicar los principios del diseño de juegos para crear experiencias de juego atractivas y educativas, utilizando herramientas y tecnologías digitales para el desarrollo y la presentación de juegos.
- Diseñar y desarrollar prototipos básicos de juegos, demostrando competencia en pensamiento crítico y resolución de problemas a través de actividades de aprendizaje basadas en juegos.
- Colaborar eficazmente con sus compañeros para diseñar y desarrollar

juegos educativos, evaluando su potencial para enseñar conceptos y habilidades de STEAME.

- Utilizar el pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas para abordar los desafíos en el diseño y la implementación de juegos, adaptándose a los cambios en las tecnologías y tendencias de los juegos.

Actitudes:

- Apreciar el valor del juego y la exploración en el aprendizaje y la creatividad, abrazando diversas experiencias y perspectivas de juego.
- Participar en la práctica reflexiva para evaluar la eficacia de las estrategias de aprendizaje basadas en juegos y demostrar apertura a perspectivas interdisciplinarias en la comprensión del mundo de los juegos.
- Colabora eficazmente con tus compañeros para generar ideas, iterar en diseños y resolver problemas, mientras reflexionas sobre las consideraciones éticas del contenido del juego y su impacto en los jugadores y la sociedad.
- Fomentar una mentalidad de crecimiento hacia el aprendizaje y la innovación en el diseño y la educación de juegos, adaptándose a los cambios en el panorama de los juegos y explorando nuevas tecnologías y tendencias de juego.

Resultados de aprendizaje

Resultados de aprendizaje:

Los y las alumnas obtendrán una comprensión integral de los aspectos culturales, históricos y tecnológicos de los juegos, lo que les permitirá reconocer las diversas formas y funciones de los juegos en la sociedad. Serán capaces de analizar y evaluar el potencial educativo de los juegos para mejorar el aprendizaje STEAME, demostrando competencia en la aplicación de los principios de diseño de juegos para crear experiencias de juego atractivas y educativas, y desarrollarán habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas a través de la participación práctica en actividades de aprendizaje basadas en juegos, fomentando su capacidad para adaptarse a los cambios en las tecnologías y tendencias de los juegos. Los y las alumnas también colaborarán de manera efectiva con sus compañeros para diseñar, desarrollar y evaluar juegos educativos, demostrando apertura a perspectivas interdisciplinarias y reflexionando sobre las consideraciones éticas del contenido del juego y su impacto en los jugadores y la sociedad. Por último, fomentarán una mentalidad de crecimiento hacia el aprendizaje y la innovación en el diseño y la educación de juegos, reconociendo el valor del juego y la exploración en el aprendizaje y la creatividad.

Resultados esperados:

- Mayor conciencia y apreciación del valor y el impacto de los juegos en la

	<p>sociedad y el comportamiento individual.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Competencia en la aplicación de principios de diseño de juegos y herramientas digitales para el desarrollo y presentación de juegos. ● Pensamiento crítico mejorado y habilidades de resolución de problemas a través de la participación en actividades de aprendizaje basadas en juegos. ● Habilidades mejoradas de colaboración y comunicación a través del trabajo en equipo y la colaboración entre pares en el diseño y la evaluación de juegos educativos. ● Desarrollo de una mentalidad de crecimiento hacia el aprendizaje y la innovación en el diseño y la educación de juegos, fomentando el aprendizaje permanente y la adaptación a los cambios en el panorama del juego. <p>Conocimientos y requisitos previos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprensión básica de la mecánica del juego y la jugabilidad. ● Familiaridad con las herramientas y tecnologías digitales para la creación multimedia. ● Interés en explorar la intersección de la tecnología, las artes y la ingeniería en el desarrollo de juegos. <p>Motivación, Metodología, Estrategias, Andamiaje</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Enfoque de aprendizaje basado en proyectos con actividades prácticas y proyectos colaborativos. ● Integración de conceptos de tecnología, arte e ingeniería en el diseño y desarrollo de juegos. ● Diferenciación de la instrucción para adaptarse a diversos estilos de aprendizaje y niveles de habilidad. ● Técnicas de andamiaje para apoyar a los y las alumnas en la aplicación del pensamiento crítico y las habilidades de resolución de problemas.
--	--

4. Preparación y medios

<p>Preparación, configuración del espacio, consejos para la resolución de problemas</p>	<p><i>Procedimientos, espacios y preparación de materiales</i></p> <p><i>Ambientación en aula, actividad al aire libre, laboratorio de informática, entorno híbrido, etc.</i></p>
---	---

Recursos, Herramientas,
Material, Accesorios,
Equipos

Fuentes didácticas y material digital con las referencias relacionadas necesarias para la implementación del plan de aprendizaje.

Salud y seguridad

5. Implementación

Actividades

Clases y actividades:

- Facilitar sesiones de lluvia de ideas para generar ideas para conceptos de juegos, inspirándose en diversas fuentes, como la mitología, la literatura y las experiencias del mundo real.
- Asigne tareas después de clase y tareas centradas en tareas individuales y en equipo dirigidas por docentes experimentados, animando a los y las alumnas a explorar diversos aspectos del diseño y desarrollo de juegos.
- Involucrar a los y las alumnas en prácticas con el apoyo de docentes adicionales si es necesario, proporcionando orientación sobre experiencia multimedia y digital para mejorar sus habilidades de creación de juegos.

Retroalimentación y reflexión:

- Anime a los y las alumnas a llevar diarios y participar en sesiones de autorreflexión para documentar sus procesos de pensamiento y experiencias de aprendizaje a lo largo del proceso de desarrollo del juego.
- Facilitar sesiones de trabajo individual y en equipo dirigidas por docentes experimentados para animar a los y las alumnas a reflexionar sobre su progreso, identificar áreas de mejora y compartir ideas con sus compañeros.

Seguimiento y evaluación:

- Utilice sesiones de clase regulares para monitorear el progreso de aprendizaje de los y las alumnas y evaluar su comprensión de conceptos clave relacionados con el diseño y desarrollo de juegos.
- Emplear evaluaciones basadas en una rúbrica común para medir la competencia de los y las alumnas en la aplicación de los principios de diseño de juegos, su capacidad para colaborar de manera efectiva y sus habilidades de pensamiento crítico en el diseño y evaluación de juegos educativos.

Valoración - Evaluación

- Utilice rúbricas para evaluar los proyectos de diseño de juegos y las reflexiones de los y las alumnas.
- Evaluar la competencia de los y las alumnas en la aplicación de los principios de diseño de juegos y las herramientas digitales.
- Evaluar las habilidades de colaboración y las contribuciones a los proyectos de equipo.
- Brinde oportunidades para la retroalimentación entre pares y la autoevaluación.

Presentación - Informes - Compartir

Documentos, salidas, artefactos, productos producidos por los y las alumnas con referencias, enlaces web, etc., para compartir con los medios de comunicación.

Extensiones - Más información

Recursos para llenar la plantilla de planificación docente de STEAME ACADEMY

En el caso del aprendizaje basado en proyectos

Principales pasos en el enfoque de aprendizaje de STEAME:

ETAPA I: Preparación por parte de uno o más docentes

1. Formulación de reflexiones iniciales sobre los sectores/áreas temáticas que se van a abarcar
2. Involucrarse en el mundo del medio ambiente / trabajo / empresa / padres / sociedad / medio ambiente / ética
3. Grupo de edad objetivo de los y las alumnas - Asociación con el currículo oficial - Establecimiento de metas y objetivos
4. Organización de las tareas de las partes involucradas - Designación de Coordinador - Lugares de trabajo, etc.

ETAPA II: Formulación del Plan de Acción (Pasos 1-18)

Preparación (por parte de los docentes)

1. Relación con el Mundo Real – Reflexión
2. Incentivo – Motivación
3. Formulación de un problema (posiblemente en etapas o fases) que resulte de lo anterior

Desarrollo (por parte de los y las alumnas) – Orientación y Evaluación (en 9-11, por los docentes)

4. Creación de antecedentes - Buscar / Recopilar información
5. Simplifique el problema: configure el problema con un número limitado de requisitos
6. Fabricación de casos - Diseño - identificación de materiales para la construcción / desarrollo / creación
7. Construcción - Flujo de trabajo - Implementación de proyectos
8. Observación-Experimentación - Conclusiones Iniciales
9. Documentación - Búsqueda de Áreas Temáticas (campos de IA) relacionadas con el tema en estudio - Explicación basada en Teorías Existentes y/o Resultados Empíricos
10. Recopilación de resultados / información basada en los puntos 7, 8, 9
11. Primera presentación grupal de los y las alumnas

Configuración y resultados (por parte de los y las alumnas) – Orientación y evaluación (por parte de los docentes)

12. Configurar modelos STEAME para describir/representar/ilustrar los resultados
13. Estudiar los resultados en 9 y sacar conclusiones, utilizando 12
14. Aplicaciones en la vida cotidiana - Sugerencias para desarrollar 9 (Emprendimiento - Días SIL)

Revisión (por parte de los docentes)

15. Revisar el problema y revisarlo en condiciones más exigentes

Finalización del proyecto (por parte de los y las alumnas) – Orientación y evaluación (por parte de los docentes)

16. Repita los pasos 5 a 11 con requisitos adicionales o nuevos tal como se formularon en 15
17. Investigación - Estudios de caso - Expansión - Nuevas teorías - Prueba de nuevas conclusiones

ETAPA III: STEAME ACADEMY Acciones y Cooperación en Proyectos Creativos para los y las alumnas de la escuela

Título del proyecto: _____

Breve descripción/esbozo de los arreglos organizacionales/responsabilidades para la acción

ETAP A	Actividades/Pasos Profesor 1(T1) Cooperación con T2 y orientación estudiantil	Actividades / Pasos Por los y las alumnas Grupo de edad: _____	Actividades / Pasos Profesor 2 (T2) Cooperación con T1 y Orientación a los y las alumnas
Un	Preparación de los pasos 1,2,3		Cooperación en la etapa 3
B	Orientación en el paso 9	4,5,6,7,8,9,10	Guía de soporte en el paso 9
C	Evaluación creativa	11	Evaluación creativa
D	Orientación	12	Orientación
E	Orientación	13 (9+12)	Orientación
F	Organización (SIL) STEAME en la vida	14 Reunión con representantes de las empresas	Organización (SIL) STEAME en la vida
G	Preparación de la etapa 15		Cooperación en la etapa 15
H	Orientación	16 (repetición 5-11)	Orientación de soporte
Yo	Orientación	17	Orientación de soporte
K	Evaluación creativa	18	Evaluación creativa