

Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	Tema 1. Videojuegos y aprendizaje 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Aprendizaje, motivación y videojuegos 1.3. Videojuegos y simulaciones con elementos de juego 1.4. Perspectivas: ¿Se puede aprender jugando?	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,25 puntos cada una) Test - Tema 01 (0.3 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	Tema 2. Uso de videojuegos y simulaciones en el campo educativo 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Aprendizaje basado en juegos 2.3. Reutilización de juegos comerciales 2.4. Diseño específico de juegos educativos 2.5. Problemas y obstáculos	Actividad: Propuesta de un juego educativo (6.5 puntos) Test - Tema 02 (0.3 puntos)	Clase del tema 2 y presentación de la actividad 1
Semana 3	Tema 3: Diseño de videojuegos y simulaciones con elementos de juego 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. La disciplina del diseño de videojuegos 3.3. Elementos de diseño 3.4. Elementos de diseño y aprendizaje		Clase del tema 3
Semana 4	Tema 3: Diseño de videojuegos y simulaciones con elementos de juego (continuación) 3.5. Géneros y aprendizaje 3.6. Juegos de aventuras y aprendizaje	Test - Tema 03 (0.3 puntos)	Clase del tema 3

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	Tema 4. Desarrollo de videojuegos y simulaciones educativas 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. La dificultad de programar videojuegos 4.3. Lenguajes y motores específicos para videojuegos 4.4. Herramientas de autoría 4.5. Otros enfoques alternativos	Actividad grupal: Proyecto de un juego educativo (6.5 puntos) Test - Tema 04 (0.3 puntos)	Clase del tema 4 y presentación de la actividad grupal Clase de resolución de la actividad 1
Semana 6	Tema 5. Videojuegos y simulaciones en elearning 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Las características del medio online 5.3. Modelos de integración		Clase del tema 5
Semana 7	Tema 5. Videojuegos y simulaciones en elearning (continuación) 5.4. Juegos, evaluación y adaptación 5.5. Retos técnicos y de investigación	Test - Tema 05 (0.3 puntos)	Sesión de explicación del modelo de examen Clase de resolución de la actividad grupal
Semana 8	Semana de exámenes		