

LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN ADOLESCENTES

Nombre del proyecto



Descripción del proyecto

Objetivos del proyecto:

- Poner en práctica las etapas del método científico, trabajadas en la Ud1 de la materia de Ciencias Aplicadas, para llevar a cabo una investigación sobre la adicción a los videojuegos en adolescentes.
- Reforzar, desde la experiencia, los contenidos tratados en diferentes unidades didácticas tanto de la materia de Ciencias Aplicadas como de Matemáticas relacionados con la toma de datos y con su tratamiento, análisis estadístico y exposición en el transcurso de una investigación.
- Dar a conocer a todo el alumnado del IESO CASTEJÓN la importancia de llevar a cabo un uso adecuado y moderado de los videojuegos.
- Favorecer la construcción de conocimientos y la adquisición de competencias y habilidades mediante la aplicación de técnicas de aprendizaje cooperativo.
- Potenciar la búsqueda de información y el tratamiento crítico de la misma empleando las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación como herramientas de trabajo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Secuencia de actividades:

- 1ª. Trabajando en grupos de 4 o 5 miembros y tomando como base las etapas del método científico, los alumnos llevarán a cabo una **investigación sobre la adicción a videojuegos en adolescentes**.
- 2ª. A continuación, elaborarán un cuestionario en Google Drive sobre el uso de videojuegos que pasarán al resto del alumnado del IESO CASTEJÓN para la obtención de datos objetivos al respecto.
- 3ª. En la asignatura de Matemáticas, realizarán una recopilación de los datos derivados de los cuestionarios compartidos y los analizarán estadísticamente creando además las tablas y gráficas correspondientes para facilitar su visualización y comprensión.
- 4ª. A partir de los resultados obtenidos sacarán las conclusiones oportunas sobre el uso que hacen de los videojuegos los alumnos del IESO CASTEJÓN.

	5ª. Todo el trabajo realizado será recopilado en una única presentación que expondrán y grabarán empleando la extensión Loom de Google Chrome. 6ª. Finalmente, darán a conocer a todo el alumnado del IESO CASTEJÓN el trabajo de investigación realizado con la finalidad de concienciar sobre la necesidad de llevar a cabo un uso adecuado de los videojuegos, principalmente durante la adolescencia.
Materias implicadas	Ciencias Aplicadas y Matemáticas.
Competencias trabajadas	Enlace a la secuenciación competencias clave por niveles.
Dinámicas y/o estrategias empleadas	✓ Técnicas cooperativas simples, ✓ Material Pere Pujolàs
Materiales elaborados	✓ ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA PRESENTACIÓN.
Evaluación	Instrumentos de evaluación: ✓ OBSERVACIÓN DEL TRABAJO DIARIO EN EL AULA. ✓ RÚBRICA DE EVALUACIÓN CIENCIAS APLICADAS.
Enlaces de interés	✓ Selección de enlaces.
Bibliografía y webgrafía empleada	Bibliografía, Webgrafía (enlaces...): material de trabajo proporcionado por la profesora, Google, Youtube,...
Imágenes y/o vídeos	Evidencias