

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	MÓDULO 4: Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos
Titulación	Máster Metodologías Activas
Escuela/ Facultad	Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación
Curso	Único
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Virtual
Semestre	S1
Curso académico	2023 - 2024
Docente coordinador	Pablo Osma Rodríguez
Docente	Fernando Boillos García

2. PRESENTACIÓN

Gamificar no es jugar. Por eso, en este módulo te enseñaremos los principios básicos sobre gamificar. A lo largo de las unidades comprenderás la necesidad de redescubrir el espacio lúdico dentro del aula. Diferenciarás entre gamificación, aprendizaje basado en juegos y serious game. Además, conocerás lo que para muchos expertos es la actividad gamificada 360: los escape room educativos.

La gamificación educativa es una estrategia o metodología pedagógica que utiliza elementos y mecánicas de los juegos en el ámbito educativo para motivar, involucrar y potenciar el aprendizaje de los estudiantes. En esta unidad nos acercaremos al término gamificación y lo haremos de una manera amena y cercana. Distinguiremos lo que es gamificar de lo que no es gamificar, algo que al docente siempre le cuesta distinguir porque a cualquier aprendizaje lúdico le llamamos ludificación o gamificación. Lo que sí aprenderás es que, al combinar elementos de juego con objetivos educativos, se crea un entorno estimulante que fomenta la participación de una manera activa, el desarrollo de habilidades, competencias y el logro de objetivos de aprendizaje. La gamificación en la escuela ofrece un enfoque innovador y efectivo para promover el compromiso y el éxito académico de los alumnos.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON1. Examinar la influencia de los procesos de enseñanza y aprendizaje innovadores en el contexto educativo.

- Comparar las principales características de la gamificación frente al aprendizaje basado en juegos para su aplicación en el contexto educativo.

CON4. Identificar las principales características de las metodologías innovadoras para su aplicación en el contexto educativo.

- Identificar los componentes de las actividades gamificadas en contextos educativos de enseñanza y aprendizaje.

Habilidades

HAB1. Diseñar acciones de aprendizaje a través de la aplicación de metodologías innovadoras

- Diseñar acciones de aprendizaje a través de la gamificación y del aprendizaje basado en juegos.
- Construir actividades de aprendizaje basadas en Serious games, Escape Rooms y Breakout educativos.

HAB2. Utilizar herramientas innovadoras que fomenten la cultura innovadora

- Utilizar herramientas innovadoras que fomenten la cultura innovadora a través de la gamificación y del aprendizaje basado en juegos.

HAB3. Desarrollar prácticas innovadoras que promuevan la motivación en el aula a través de las metodologías innovadoras

- Desarrollar prácticas innovadoras que promuevan la evaluación a través la gamificación frente al aprendizaje basado en juegos.

HAB4. Construir actividades de aprendizaje incorporando las metodologías activas

- Construir actividades de aprendizaje a través del aprendizaje basado en proyectos.

Competencias

COM3 Desarrollar el pensamiento creativo para la integración de metodologías y actitudes innovadoras en las instituciones educativas

COM5 Diseñar y aplicar nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta las principales tendencias innovadoras

COM6 Diseñar recursos didácticos y tecnológicos innovadores interrelacionando los elementos curriculares

COM8 Evaluar la calidad, efectividad y eficiencia de aplicaciones educativas integradas con metodologías activas.

4. CONTENIDOS

UNIDAD 1: GAMIFICACIÓN 1

- Tema 1: Introducción a la Gamificación Educativa.
- Tema 2: Mecánicas, dinámicas y estética en Gamificación.
- Tema 3: Las fases de un proyecto gamificado.

UNIDAD 2: GAMIFICACIÓN 2

- Tema 4: Plataformas y herramientas digitales para gamificar en el aula.
- Tema 5: Tipos de Jugadores en una gamificación.
- Tema 6: La importancia de la Narrativa en Gamificación.

UNIDAD 3: EL JUEGO

- Tema 7: El juego y su importancia en el desarrollo infantil.

- Tema 8: Aprendizaje basado en juegos: teoría y ejemplos.
- Tema 9: El proceso para crear juegos educativos: herramientas y recursos.

UNIDAD 4: EL JUEGO TRADICIONAL

- Tema 10: Explorando la diversidad lúdica de los juegos tradicionales.
- Tema 11: Los juegos tradicionales como medio de atención a la diversidad.
- Tema 12: La adaptación de los juegos tradicionales en la actualidad.

UNIDAD 5: ESCAPE ROOM EDUCATIVO

- Tema 13: El Escape Room Educativo: la actividad gamificada 360.
- Tema 14: Explorando los elementos de los Escapes Rooms.
- Tema 15: Tipos de pruebas del Escape Room y el Breakout Educativo.

UNIDAD 6: VIDEOJUEGOS O SERIOUS GAME

- Tema 16: Los videojuegos: una herramienta educativa.
- Tema 17: Elementos, características y fases de la creación de videojuegos.
- Tema 18: Utilización del videojuego en el aula.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase Magistral – Web conference.
- Método del Caso.
- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje Basado en Retos.
- Aprendizaje Basado en Juegos.
- Rutinas y destrezas de aprendizaje.
- Aprendizaje Inverso.

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases Magistrales (modalidad a distancia).	8
Clases Virtuales (síncrona) (modalidad a distancia).	24
Análisis de Casos (modalidad a distancia)	10
Exposiciones orales de trabajos (modalidad a distancia)	2
Elaboración de informes y escritos (modalidad a distancia)	10

Diseño de estrategias y planes de intervención (modalidad a distancia)	18
Estudios de contenidos y documentación complementaria (modalidad a distancia)	56
Foro virtual (modalidad a distancia)	8
Tutoría virtual (modalidad a distancia)	12
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad a distancia)	2
Total horas	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación presenciales (modalidad a distancia)	60%
Informes y escritos (modalidad a distancia)	10%
Caso/problema (modalidad a distancia)	20%
Trabajos de diseño de estrategias y planes de intervención (modalidad a distancia)	10%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 5,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	1 Febrero 2024
Actividad 2	15 Febrero 2024
Actividad 3	28 Febrero 2024
Prueba de conocimiento	Calendario proyecto sedes

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Arce, C. (1982): Juegue con sus niños. Barcelona. Martínez Roca
- Beza, O. (2011), Gamification – How games can level up our everyday life?, Universidad de Amsterdam, Holanda.
- De Freitas, S. & Oliver, M. (2006). How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated. Computers and Education, vol. 46, pp. 249-264.
- DeciE. y Ryanr. M. 1985. Intrinsic Motivation and SelfDetermination in Human Behavior. Springer
- Del Moral, M., Guzmán, A. y Fernández, L. (2014). Serious games: escenarios lúdicos para el desarrollo de las inteligencias múltiples en escolares de primaria. e-EDUTEC, vol. 47, pp. 1-20.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nackle, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In Proceedings of the 15th
- García Tudela, P.A (2018) Escapa y Aprende. El escape room como estrategia didáctica. España: Uno Editorial
- Gros, B. & Garrido, J. (2008). The use of video games to mediate curricular learning.
- Herranz, E. (2013). Gamification, I Feria Informática (febrero 2013), Universidad Carlos III Madrid España.
- Huizinga, J. (1990): Homo ludens. Alianza Ed., Madrid. Organización y animación de ludotecas. CCS, Madrid.
- Lazzaro, N. (2004). Why we play games: Four keys to more emotion without story.
- Lazzaro, N. (2009). Why we play: affect and the fun of games. Human-Computer Interaction: Designing for Diverse Users and Domains, 155.
- Morán Portero, MA. (S.D) Juegos populares y tradicionales de Cañaveral y su entorno.
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: a survey of escape room facilities.
- Orlick, T. (1988) "El juego cooperativo." En Cuadernos de Pedagogía, nº163.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American psychologist, 55(1), 68.
- Shi, L., Cristea, A. I., Hadzidedic, S., & Dervishalidovic, N. (2014). Contextual Gamification of Social Interaction—Towards Increasing Motivation in Social Elearning. In Advances in Web-Based Learning—ICWL 2014 (pp. 116-122). Springer International Publishing.
- Vaibhav, A., & Gupta, P. (2014). Gamification of MOOCs for increasing user engagement. In MOOC, Innovation and Technology in Education (MITE), 2014 IEEE International Conference on (pp. 290-295). IEEE.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Wharton Digital Press.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Abt, C. (1970). Serious games. Nueva York: Viking Press.
- Álvarez, F. (2013). Uso de videojuegos educativos, caso de estudio: México. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo, vol. 10.
- Marín, I. (2018) ¿Jugamos? Como el aprendizaje lúdico puede transformar la educación. España: Piados Educación.
- Trigueros Cervantes, C (2009). El juego tradicional en la escuela del siglo XXI. En Navarro Adelantado, V. y Trigueros Cervantes, C. (Universitat de Lleida) Investigación y juego motor en España. (234-269). España.
- Velázquez, C. (1999). Juegos de otros pueblos, países y culturas.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.