

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Gamificación y aprendizaje basado en juegos
Titulación	Máster Universitario en Metodologías Activas
Escuela/ Facultad	Facultad de Ciencias Jurídicas, Educación y Humanidades
ECTS	6
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Español
Modalidad	Virtual
Semestre	S1
Curso académico	2024 - 2025
Docente coordinador	Eloy José Villaverde Caramés
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 si 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. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB4. Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

Conocimientos:

- CON1. Examinar la influencia de los procesos de enseñanza y aprendizaje innovadores en el contexto educativo.
- CON4. Identificar las principales características de las metodologías innovadoras para su aplicación en el contexto educativo.

Habilidades:

- HAB1. Diseñar acciones de aprendizaje a través de la aplicación de metodologías innovadoras.
- HAB2. Utilizar herramientas innovadoras que fomenten la cultura innovadora.
- HAB3. Desarrollar prácticas innovadoras que promuevan la motivación en el aula a través de las metodologías innovadoras.
- HAB4. Construir actividades de aprendizaje incorporando las metodologías activas.

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

En este módulo se desarrollan dos bloques de contenidos: (1) gamificación y aprendizaje basado en juegos: consideraciones teóricas, y (2) gamificación y aprendizaje basado en juegos: consideraciones prácticas para la enseñanza presencial y online. Ambos se desarrollan de forma transversal en las siguientes unidades didácticas:

UD 1. Gamificación I: introducción a una metodología lúdica.

- Introducción a la gamificación educativa.
- Mecánicas, dinámicas y estética en gamificación.
- Las fases de un proyecto gamificado.

UD 2. Gamificación II: plataformas y herramientas para llevarla al aula.

- Plataformas y herramientas para llevarla al aula.
- Tipos de Jugadores en una gamificación.
- La importancia de la narrativa en gamificación.

UD 3. El juego: introducción e importancia en el aprendizaje.

- El juego y su importancia en el desarrollo infantil.
- Aprendizaje basado en juegos: teoría y ejemplos.
- El proceso para crear juegos educativos: herramientas y recursos.

UD 4. El juego tradicional.

- Explorando la diversidad lúdica de los juegos tradicionales.
- Los juegos tradicionales como medio de atención a la diversidad.
- Adaptación de los juegos tradicionales en la actualidad.

UD 5. Escape room educativo.

- Escape room educativo: la actividad gamificada 360º.
- Explorando los elementos de los escape rooms.
- Tipos de pruebas del escape room y del breakout educativo.

UD 6. Videojuegos en el aula.

- Los videojuegos: una herramienta educativa.
- Elementos, características y fases de la creación de videojuegos.
- Utilización de videojuegos 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.
- Aprendizaje basado en retos.
- 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
Exposiciones orales de trabajos (modalidad a distancia)	2
Elaboración de informes y escritos (modalidad a distancia)	18
Diseño de estrategias y planes de intervención (modalidad a distancia)	20
Estudios de contenido 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**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%
Exposiciones orales (modalidad a distancia)	10%
Informes y escritos (modalidad a distancia)	10%
Trabajos de diseño de estrategias y planes de intervención (modalidad a distancia)	20%

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.

NOTA: Las actividades de evaluación estarán disponibles con, al menos, 2 semanas de antelación para poder ser pensadas, realizadas y presentadas con tiempo suficiente. Únicamente se admitirá una entrega por actividad. Las entregas con retraso no serán evaluadas bajo ningún concepto y se tendrán como no entregadas con una calificación de 0. Asimismo, se realizará una sola corrección formal por actividad.

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 obtener una calificación mayor o igual que 5,0 en la media de las actividades y también en la prueba final, para que ambas partes puedan hacer media.

Recuerda que el plagio supone una falta muy grave, implica el suspenso de la actividad y pérdida de convocatoria, tal y como queda recogido en el Artículo 5, Capítulo II de la normativa disciplinaria de la Universidad Europea. Esto incluye el reutilizar actividades (autoplagio) de una asignatura y entregarlas en otra, en especial para situaciones de aprendizaje (salvo que se trate de una actividad interdisciplinar planificada por los docentes de las asignaturas implicadas).

Cualquier estudiante que disponga o se valga de medios ilícitos en la celebración de una prueba de evaluación, tendrá la calificación de suspenso (0) en la prueba de evaluación de la convocatoria en la que se haya producido el hecho y podrá asimismo ser objeto de sanción, previa apertura de expediente disciplinario (Reglamento de Evaluación de las Titulaciones Oficiales de Grado de la Universidad Europea, Artículo 7, apartado 12).

Como futuros docentes, debemos ser muy cuidadosos en el uso de nuestra lengua. Por eso, será de aplicación la normativa lingüística y, por ello, se podrán deducir hasta 2 puntos de la calificación.

Supuestos prácticos de calificación y media de la asignatura:

Prueba de conocimiento NP o suspenso:

- Si se obtiene una calificación igual o superior a 5 en la media de las actividades, pero el alumno no se presenta a la prueba final, la calificación media final de la asignatura será un 4,0 (suspenso).
- Si se obtiene una calificación igual o superior a 5 en la media de las actividades, pero la calificación de la prueba final es inferior a 5, la calificación media final de la asignatura será la de la prueba de conocimiento.

Actividades evaluables NP o suspenso:

- Si se obtiene una calificación igual o superior a 5 en la prueba de conocimiento, pero la calificación media de las actividades es inferior a 5, la calificación final de la asignatura será la media de las actividades.
- Si se obtiene una calificación igual o superior a 5 en la prueba de conocimiento, pero el alumno no presenta ninguna actividad, la calificación media final de la asignatura será un 4,0 (suspenso).

Media de la asignatura suspenso:

- Si la calificación media de las actividades y la calificación de la prueba de conocimiento son inferiores a 5, la calificación final de la asignatura será la media resultante entre ambas calificaciones.

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 media de las actividades y también en la prueba final, para que ambas partes puedan hacer media.

En caso de recuperar en convocatoria extraordinaria cualquier actividad que haya obtenido una calificación menor a 5,0 en la convocatoria ordinaria, se asumirá la calificación de la convocatoria extraordinaria, sea esta mayor o menor a la obtenida en la convocatoria anterior.

Recuerda que el plagio supone una falta muy grave, implica el suspenso de la actividad y pérdida de convocatoria, tal y como queda recogido en el Artículo 5, Capítulo II de la normativa disciplinaria de la Universidad Europea. Esto incluye el reutilizar actividades de una asignatura y entregarlas en otra, en especial para unidades didácticas (salvo que se trate de una actividad interdisciplinar planificada por los docentes de las asignaturas implicadas).

Cualquier estudiante que disponga o se valga de medios ilícitos en la celebración de una prueba de evaluación, tendrá la calificación de suspenso (0) en la prueba de evaluación de la convocatoria en la que se haya producido el hecho y podrá asimismo ser objeto de sanción, previa apertura de expediente disciplinario (Reglamento de Evaluación de las Titulaciones Oficiales de Grado de la Universidad Europea, Artículo 7, apartado 12).

Supuestos prácticos de calificación y media de la asignatura:

Se aplicarán los mismos criterios definidos en la convocatoria ordinaria

¿En qué supuestos puedo presentar una actividad en convocatoria extraordinaria?

Únicamente es posible presentar las actividades en convocatoria extraordinaria en el caso de NO haber superado la asignatura en convocatoria ordinaria, y, dentro de este único caso, se pueden dar estos supuestos:

Actividades superadas y Prueba de conocimiento no superada

- Si la calificación media de las actividades es igual o superior a 5 pero la prueba de conocimiento tiene una calificación inferior a 5, únicamente será posible realizar la prueba de conocimiento.

Actividades no superadas y Prueba de conocimiento superada

- Si la calificación media de las actividades es inferior a 5 y la prueba de conocimiento tiene una calificación igual o superior a 5, únicamente se podrán entregar las actividades no superadas (calificación inferior a 5) o no presentadas en convocatoria ordinaria.

Actividades no superadas y Prueba de conocimiento no superada

- Si la calificación media de las actividades y la calificación de la prueba de conocimiento son inferiores a 5, únicamente se podrán entregar las actividades no superadas (calificación inferior a 5) o no presentadas en convocatoria ordinaria y la prueba de conocimiento no superada deberá realizarse en convocatoria extraordinaria.

*** No se podrán presentar actividades ya aprobadas en convocatoria ordinaria para subir nota en convocatoria extraordinaria.**

8. CRONOGRAMA

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

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semana 12
Actividad 2	Semana 13
Actividad 3	Semana 14
Actividad 4	Semana 16
Prueba presencial de conocimiento	Semana 17

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 hijos*. Martínez Roca.

Beza, O. (2011). *Gamification: how games can level up our everyday life?* Universidad de Amsterdam.

De Freitas, S. y Oliver, M. (2006). How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated. *Computers and Education*, 46(3), 249-264. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2005.11.007>

Deci, E. y Ryan, M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination 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. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (47), 1-20. <https://doi.org/10.21556/edutec.2014.47.121>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nackle, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. En *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: envisioning future media environments* (pp. 9-15).

García, P.A (2018). *Escapa y Aprende. El escape room como estrategia didáctica*. Uno Editorial.

Gros, B. y Garrido, J. (2008). The use of video games to mediate curricular learning. En *2008 Second IEEE International Conference on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning*. <https://doi.org/10.1109/DIGITEL.2008.7>

Herranz, E. (2013). *Gamificación*. Universidad Carlos III.

Huizinga, J. (1990). *Homo ludens*. Alianza.

Lazzaro, N. (2004). *Why we play games: four keys to more emotion without story*. XEO Design.

Lazzaro, N. (2009). Why we play: affect and the fun in games. Designing emotions for games, entertainment interfaces and interactive products. En Sears, A. y Jacko, J. A. (Eds.), *Human-computer interaction: designing for diverse users and domains* (pp. 155–176). CRC Press

Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: a survey of escape room facilities*. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Orlick, T. (1988). El juego cooperativo. *Cuadernos de Pedagogía*, (163), 84-86.

Ryan, R. M. y Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist*, 55(1), 68-78. <https://psycnet.apa.org/doi/10.1037/0003-066X.55.1.68>

Shi, L., Cristea, A. I., Hadzidedic, S. y Dervishalidovic, N. (2014). Contextual gamification of social interaction-towards increasing motivation in social elearning. En *Advances in Web-Based Learning-ICWL 2014* (pp. 116-122). Springer International Publishing.

Vaibhav, A. y Gupta, P. (2014). Gamification of MOOCs for increasing user engagement. En *Proceedings of the 2014 IEEE International Conference on MOOC, Innovation and Technology in Education (MITE)* (pp. 290-295). <http://dx.doi.org/10.1109/MITE.2014.7020290>

Werbach, K. y 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*, (10), 1-17.

Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Como el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Piadós Educación.

Trigueros, C. (2009). El juego tradicional en la escuela del siglo XXI. En Navarro, V. y Trigueros, C. (coords.), *Investigación y juego motor en España* (pp. 243-272). Universidad de Lleida.

Velázquez, C. (1999). *Juegos de otros pueblos, países y culturas*. La Peonza Publicaciones.

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.