

Juegos, gamificación y TIC
**Máster Universitario en Tecnologías
de la Información y la Comunicación
para la Educación y Aprendizaje
Digital**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Juego, gamificación y TIC

Titulación: Máster Universitario en Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: a distancia

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Mª Beatriz Juárez Escribano; Dr. D. Alién García Hernández; Dr. D. Juan Carlos Dobado Castañeda, Dr. D. Guillermo Paredes Otero y Dra. Dña. Dagmar Herrera Berreda.

1. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y APRENDIZAJE

A lo largo del proceso formativo, los estudiantes podrán alcanzar los siguientes resultados de aprendizaje, para lo que se utiliza el siguiente código: K para conocimientos, S para habilidades y C para competencias.

1.1. Conocimientos o contenidos (Knowledge)

- **K1** Identificar las teorías, los modelos pedagógicos y las metodologías de enseñanza y para el aprendizaje mediado a través de TIC.
- **K4** Reconocer los procesos comunicativos digitales y su aplicación en contextos educativos mediados por tecnología.
- **K8** Conocer estrategias, modelos y recursos para el diseño de propuestas educativas digitales inclusivas, accesibles e innovadoras.

1.2. Habilidades o destrezas (Skills)

- **S1** Aplicar modelos y estrategias de integración de TIC en contextos educativos diversos.
- **S2** Diseñar propuestas educativas digitales adaptadas a diferentes modalidades de enseñanza y aprendizaje.
- **S4** Integrar plataformas, herramientas y recursos digitales en experiencias de aprendizaje mediadas por tecnología.
- **S8** Desarrollar propuestas didácticas innovadoras utilizando tecnologías emergentes y metodologías activas.

1.3. Competencias (Competences)

- **C3** Diseñar y desarrollar propuestas educativas digitales fundamentadas pedagógica, tecnológica y comunicativamente.
- **C5** Evaluar, seleccionar e integrar tecnologías digitales y recursos educativos en función de objetivos

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Juegos analógicos y de rol.
- Serious Games y simulaciones.
- Gamificación del aprendizaje digital.

2.3. Contenido detallado

Módulo 1 – Juegos

Objetivo: entender qué es un juego y qué componentes lo forman.

Unidad 1. Definiciones

- Introducción y contexto
- Definición de Juego
- Resumen, otras aproximaciones y ejemplos.

Unidad 2. El juego y sus componentes.

- Introducción
- El sistema exterior. Contexto.
- Reglas, mecánicas, entidades y objetivos. El núcleo.
- Narrativa y espacio de juego.
- Jugadores.
- La experiencia de juego. Meaningful play.

Módulo 2 – Analógicos y digitales

Objetivo: Entender y conocer los juegos de mesa y los juegos de rol más allá de los ejemplos clásicos. Visualizar su potencial y contraponerlos a los casos más digitales.

Unidad 3. Juegos de mesa y Juegos de rol.

- Introducción.
- Juegos de mesa.
- Juegos de rol.
- Experiencias con juegos analógicos.

Unidad 4. Game Based Learning

- Introducción
- Potencial
- Implementación
- Ejemplos no comerciales
- Ejemplos comerciales
- Recursos recomendados

Módulo 3 – Gamificación, Simulaciones y Serious Games

Objetivo: Ser capaz de visualizar las capacidades y posibilidades de la aplicación del juego o sus principios a otros ámbitos, ya sea para potenciar el aprendizaje o la productividad. Entender los dilemas morales que surgen y la aparente perversión del juego.

Unidad 5. Principios de Gamificación y Serious Games

- Introducción.
- Conceptos
- Gamificación
- Simulaciones
- Serious Games.

Unidad 6. La gamificación en el aula

- Introducción.
- Diseño de experiencia gamificada
- Perspectivas críticas
- Ejemplos.

Módulo 4 – Didáctica y diseño de juegos

Objetivo: Mediante ejemplos y principios de diseño, ser capaz de realizar una propuesta educativa basada en el juego.

Unidad 7. Videojuegos

- Introducción.
- El videojuego como medio.
- Videojuegos.
- Ventajas e inconvenientes.
- Videojuegos y Serious Games

Unidad 8. Diseño de juegos

- Introducción
- Características
- Tema
- Idea
- Conectando “Serious” y “Game”
- El ciclo de desarrollo
- Resumen final
- Breve ejemplo
- Recursos recomendados

2.4. Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas virtuales síncronas	Horas virtuales asíncronas
AF1. Foros y otras herramientas de interacción	20	4	16
AF2. Actividades de aprendizaje sobre casos prácticos	25,5	5	20,5
AF3. Estudio individual y trabajo autónomo	25,5	0	25,5
AF4. Tutorías	9	2	7
AF7. Actividades de evaluación	20	5	15
TOTAL	100	16	84

2.5. Metodologías docentes

El profesorado podrá elegir entre una o varias de las siguientes metodologías detalladas en la memoria verificada del título:

Código	Metodologías docentes	Descripción
MD1	Clases magistrales	Exposición por parte del profesor de los contenidos de las unidades didácticas por medio de explicaciones y presentaciones, junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía. Se promueve la participación activa

		del alumno con actividades, debates, discusiones de casos, preguntas y exposiciones. El alumno dispondrá previamente de materiales didácticos, que incluirán objetivos, guiones, cronograma y recursos.
MD2	Presentación de casos prácticos	Selección y presentación de casos prácticos reales y concretos para analizar diferentes aspectos a partir de la consulta de la bibliografía especializada.
MD3	Planteamiento de problemas	Presentación de diversos problemas o situaciones con las que se puede enfrentar el estudiante en la aplicación de TIC en la educación, para la toma de decisiones a partir de la consulta de bibliografía especializada.
MD4	Diseño de proyectos	Orientación para la organización, diseño y realización de proyectos que incluyan las TIC y su aplicación educativa.
MD5	Tutorías	Asesoramiento para la búsqueda de bibliografía, el análisis de documentos y casos, la interpretación de datos y elaboración de informes y presentaciones orales.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de “matrícula de honor” se podrá otorgar a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola “Matrícula de Honor”.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Modalidad virtual	MÍNIMO	MÁXIMO
SE1. Participación	10%	10%
SE2. Actividades dirigidas	30%	30%
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	60%

Convocatoria extraordinaria

SISTEMAS DE EVALUACIÓN		
Modalidad virtual	MÍNIMO	MÁXIMO
SE2. Actividades dirigidas	40%	40%
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	60%	60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Convocatoria Ordinaria

Restricciones y explicación de la ponderación: Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

En todo caso, la superación de cualquier asignatura estará supeditada a aprobar las pruebas finales correspondientes a las que los estudiantes deberán presentarse documentados con su DNI/NIE

Convocatoria Extraordinaria

La calificación final de la convocatoria extraordinaria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades y trabajos presentados en convocatoria ordinaria, siempre que la nota de la prueba extraordinaria sea igual o superior a 5. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades y trabajos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio y el uso de la IA

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

La adopción de herramientas de IA en la docencia debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa si tiene previsto el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.
- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación dictados por el profesor en cada actividad.
- La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Caillois, R. (2001). Man, Play and Games. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- Huizinga, J. (2012). Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial.
- Juul, J. (2011). Half-real: Video games between real rules and fictional worlds. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Navarro-Remesal, V. (2016). Libertad Dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos. Santander: Shangrila.

- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Schell, J. (2014). The Art of Game Design: A book of lenses. CRC Press.

Bibliografía recomendada

- Donovan, T. (2017). It's all a game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan. New York: Thomas Dunne Books.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2015). Understanding video games: The essential introduction. Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2015). Introduction to game analysis. New York: Routledge.
- Parkin, S. (2016). Death by Video Game. New York: Melville House.
- Pérez Latorre, Ó. (2010). Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Planells de la Maza, A.J. (2015). Diseño de juegos orientado al sistema lúdico en D. Aranda (Ed.), Game & Play: Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. Barcelona: UOC.

5. DATOS DEL EQUIPO DOCENTE

Puede consultar el correo electrónico de los profesores y el perfil académico y profesional del equipo docente, en <https://www.nebrija.com/programas-postgrado/master/TIC-educacion/#masInfo#profesores>