



Juegos y recursos
digitales para la
innovación
educativa

**Máster Universitario
en Calidad e
Innovación Educativa**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Juegos y recursos digitales para la innovación educativa

Titulación: Máster Universitario en Calidad e Innovación Educativa

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: A distancia

Créditos: 5

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. Guillermo Paredes Otero

1. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

1.1. Habilidades o destrezas (*skills*)

El estudiante al finalizar esta materia podrá:

S5: Utilizar herramientas juegos y recursos digitales en el contexto de un programa de innovación educativa.

1.2. Competencias (*Competences*)

El estudiante al finalizar esta materia podrá:

C2: Adaptar e incorporar el uso de las nuevas tecnologías para la evaluación y la gestión de la calidad en los centros educativos.

C3: Valorar y promover el trabajo en equipo e interdisciplinar en contextos educativos.

C5: Expresar actitudes positivas hacia la innovación y la evaluación de la calidad como medio de mejora continua en educación.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

- Educación 2.0. Recursos educativos en la web 2.0.
- Redes sociales como recurso educativo.
- Aprendizaje basado en el juego (Game-Based Learning).
- Videojuegos educativos.

2.3. Contenido detallado

Unidad 1. Educación 4.0.

- Introducción

- De la Educación 1.0 a la Educación 4.0.
- La competencia digital docente.
- De las TIC a las TAC.
- El modelo TPACK

Unidad 2. Recursos digitales en educación

- Tipos de recursos digitales en la educación.
- Uso de recursos digitales en la educación.
- Buenas prácticas en el uso de recursos digitales.
- El rol del docente en la era digital.

Unidad 3. Recursos educativos abiertos

- Recursos educativos abiertos.
- Uso de recursos educativos abiertos.
- Ejemplos de recursos educativos abiertos.
- Recursos educativos abiertos para Educación Primaria.
- Recursos educativos abiertos para Secundaria y Bachillerato.
- Derechos de autor: Copyright y licencias Creative Commons.

Unidad 4. El blog y el podcast educativos.

- El blog como recurso educativo.
- Diseñando un blog educativo.
- El podcast como recurso educativo.

Unidad 5. Internet y redes sociales en educación

- Internet como recurso educativo.
- El docente y su identidad digital.
- Las redes sociales en la docencia.
- Creación de perfiles docentes.

Unidad 6. Fundamentos del juego

- Definición de juego.
- El pacto lúdico.
- El círculo mágico.
- La visión de Caillois sobre el juego.
- El contexto del juego.

Unidad 7. Los componentes del juego

- Los elementos del juego.
 - Las reglas.
 - Las mecánicas.
 - Las entidades.
 - Recompensas y penalizaciones.
- La narrativa del juego.
- Los jugadores.
- Tipologías de jugadores según Richard Bartle.

Unidad 8. El juego en la educación

- Introducción.
- Incorporación del juego en entornos educativos.

- Aprendizaje Basado en Juegos.
- Game Based Learning y Gamificación.
- Beneficios y desafíos del Aprendizaje Basado en Juegos.

Unidad 9. Videojuegos educativos

- Origen de los videojuegos.
- Los videojuegos y la educación.
- Ventajas y desventajas del uso de los videojuegos en la educación.

Unidad 10. Diseño de juegos educativos

- El modelo MDA en el diseño de juegos.
- Diseñando un juego.
 - Definición del tema.
 - Audiencia.
 - Colaboradores.
 - Restricciones del entorno.
- Logremos un "Juego Serio".
- Contenido estático vs. dinámico.
- Integración intrínseca vs. extrínseca.
- Mostrar u ocultar el objetivo principal.
- Ritmo rápido vs. Lento.

2.4. Actividades formativas

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS TOTALES	HORAS SÍNCRONAS
A1- Clases Teóricas	24	13
A3 - Clases prácticas. Seminarios y talleres	15,5	15,5
A4 - Estudio individual y trabajo autónomo	60	0
A5 -Trabajos individuales o en grupo	15	0
A6 - Presentaciones	4	0
A7 – Foros y chats	4	0
A8 - Evaluación	2,5	2,5
NÚMERO TOTAL DE HORAS	150	

2.5. Metodologías docentes

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

- **M1-Método expositivo:**

Exposición de los contenidos junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía.

Se promueve la participación activa del alumnado. Dispondrá previamente de materiales didácticos guiones, cronograma y recursos.

- **M4-Aprendizaje basado en problemas:** Resolución de problemas o situaciones, con las que se puede enfrentar el alumno en la práctica educativa.
- **M5-Aprendizaje orientado a proyectos:** diseño y elaboración de proyectos del ámbito y de investigación.

Código	Metodologías docentes	Descripción
M1	Método expositivo	Exposición de los contenidos junto con indicaciones sobre fuentes de información y bibliografía. Se promueve la participación activa del alumnado. Dispondrá previamente de materiales didácticos guiones, cronograma y recursos.
M4	Aprendizaje basado en problemas	Resolución de problemas o situaciones, con las que se puede enfrentar el alumno en la práctica educativa.
MD5	Aprendizaje orientado a proyectos	diseño y elaboración de proyectos del ámbito y de investigación.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

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" podrá ser otorgada 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	Mínimo	Máximo
S2 Participación en foros y actividades tutorizadas	10%	10%
S5 Examen final individual	60%	60%

S7 Presentación de trabajos y proyectos:	30%	30%
--	-----	-----

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Mínimo	Máximo
S5 Examen final individual	60%	60%
S7 Presentación de trabajos y proyectos:	40%	40%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final y en cada uno de los criterios de evaluación especificados.

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. En cada actividad de evaluación se descontará 0.25 por cada falta de ortografía y 0.1 por cada error de puntuación. En cuanto a la redacción y estilo académico, se seguirá la siguiente rúbrica de evaluación y se podrá descontar hasta 1 punto en cada actividad.

3.4. Advertencia sobre plagio

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.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Battro, A. M., & Denham, P. J. (1997). La educación digital. Buenos Aires: Emecé.
- Cabrero, J. (Ed.). (2007). Nuevas tecnologías aplicadas a la educación. McGraw-Hill Interamericana.
- Carneiro, R., Toscano, J. C., & Díaz, T. (2009). Los desafíos de las TIC para el cambio educativo.
- Castillo, D. P. (1999). La comunicación en la educación. Ediciones Ciccus-La Crujía.
- Claro, M. (2010). La incorporación de tecnologías digitales en educación: Modelos de identificación de buenas prácticas.
- Development-of-a-set-of-indicators-2013-for-inclusive-educationineurope/indicators-ES.pdf [Consultado el 27 de Enero de 2010].
- García, F., Portillo, J., Romo, J., & Benito, M. (2007, September). Nativos digitales y modelos de aprendizaje.
- In SPDECE. GRUPO F9 (2002): Diseñar formación en un mundo complejo. Informe interno del grupo. Disponible en: <http://www.xtec.cat/~abernat/altres%20articles/disenar.pdf> [Consultado 14 de Abril de 2010].
- Gutiérrez, A., & Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. Comunicar, 19(38), 31-39.

- Himanen, P. (2002): La ética del hacker y el espíritu de la era de la información. Destino. Barcelona.
- Illán, N. y colaboradores (2001): La construcción del Proyecto Curricular Integrado: una alternativa para dar respuesta a la diversidad en la ESO, en Bueno, J.J.; Núñez, T. y A. Iglesias (coords.), Atención educativa a la diversidad. XVIII jornadas Nacionales de Universidad y Educación Especial: 347-362.
- Kerchove, D. (1999): Inteligencias en conexión. Hacia una Sociedad de la web. Gedisa. Barcelona.
- Kirsh, S. J. (2003): "The effects of violent video games on adolescents. The over looked influence of development". Aggression and Violent Behaviour, 8: 377-389.
- Kyriazopoulou, M. y Weber, H. (2009) (eds.): Desarrollo de indicadores sobre educación inclusiva en Europa. Odense, Denmark: European Agency for Development in Special Needs Education. Desarrollo de indicadores sobre educación inclusiva en Europa. Bruselas: Agencia Europea para el Desarrollo de la Educación del Alumnado con Necesidades Educativas Especiales. Disponible en: <http://www.european-agency.org/publications/ereports/>
- La Casa, P.; Martínez-Borda, R.; Méndez, L.; Cortés S. y Checa M. (2008): Aprendiendo con los videojuegos comerciales. Un puente entre ocio y educación. Disponible en http://www.aprendeyjuegaconea.net/uah/informe/informe_UAH.pdf. [Consultado el 14 de abril de 2010].
- LaCasa, P (2009): Videojuegos en el instituto. Ocio digital como estímulo en la enseñanza. Informe de investigación. Disponible en http://www.aprendeyjuegaconea.com/files/informe_UAH_2009.pdf. [Consultado el 21 de abril de 2010].
- Levis, D. (1997): Los videojuegos, un fenómeno de masas. Paidós. Barcelona.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (Boletín Oficial del Estado número 106, de 4 de mayo de 2006).
- Licona, A. L y Carvalho, D. P. (2001): "Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías: relación entre las actividades lúdicas actuales, la conducta y el aprendizaje". Píxel-Bit, 17. Disponible en <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n17/n17art/art174.htm> . [Consultado el 10 de enero de 2010].
- Marqués, P. (2000): Los videojuegos y sus posibilidades educativas. UAB. <http://peremarques.pangea.org/pravj.htm#conclusiones>. [Consultado el 26 de marzo de 2010].
- Marqués, P. (2001): Aportaciones de los más media en educación. Problemáticas asociadas. Disponible en <http://dewey.uab.es/pmarques/masme.htm>. [Consultado el 26 de octubre de 2004].
- Martín, M.D.; Domínguez, F. y Fernández, E. (2001): Procesos Psicológicos. Pirámide. Madrid.
- Martínez, F., & Prendes, M. (2007). Nuevas tecnologías y educación. Estimado colega:», 27.
- Núñez, M. E. C. (2004). Entornos de aprendizaje digitales.
- Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. On the horizon, 9(5), 1-7.
- Prensky, M. (2010). Nativos e inmigrantes digitales. Distribuidora Sek.
- Quevedo, I. D. L. A. (2010). Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. Documento básico.

5. DATOS DEL PROFESOR

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/innovacion-educativa/#masInfo](https://www.nebrija.com/programas-postgrado/master/innovacion-educativa/#masInfo)

