



Juego, Gamificación y TIC como herramienta para el aprendizaje

Máster Universitario en
Procesos Educativos de
Enseñanza y Aprendizaje
2018-19



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Juego, Gamificación y TIC como herramientas para el aprendizaje

Titulación: Máster Universitario en Procesos Educativos de Enseñanza y Aprendizaje

Curso Académico: 2018-19

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: a distancia

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dña. Alicia Alvarado Escudero

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

CB6 Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 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.

CB10 Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto-dirigido o autónomo.

CG6 Ser capaz de desarrollar intervenciones didácticas innovadoras basadas en formas de aprendizaje activo, atendiendo a las demandas de la sociedad digital.

CG7 Ser capaz de comprender las implicaciones educativas, comunicativas, sociales y tecnológicas en el diseño de propuestas didácticas con TIC.

CG8 Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos sobre el aprendizaje digital a la práctica docente con el uso de TIC como estrategia educativa.

CG9 Ser capaz de comprender los procesos comunicativos digitales y ser capaz de comunicarse de manera efectiva a través de la tecnología en el contexto educativo.

CE7 Analizar distintas técnicas e instrumentos de actualidad para la enseñanza personalizada, así como su utilidad y aplicación para el aula ordinaria.

CE9 Analizar, desarrollar y crear iniciativas educativas con TIC de manera creativa y original.

CE11 Diseñar, analizar y aplicar estrategias de comunicación y dinamización de comunidades de aprendizaje en línea, redes sociales y entornos abiertos.

CE12 Conocer las mecánicas del juego y la simulación y saber aplicarlas en el diseño de propuestas didácticas con TIC.

CE13 Utilizar los sistemas de gestión de contenidos en la red para facilitar el aprendizaje digital.

1.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante al finalizar esta materia deberá:

- Conocer en profundidad los aspectos educativos, comunicativos y tecnológicos que comprenden el aprendizaje digital.
- Reflexionar sobre el papel del docente en el proceso de enseñanza y aprendizaje con TIC.
- Comprender los principios de interacción en la sociedad hiperconectada.
- Reconocer los componentes de la comunicación digital y su rol en el proceso de enseñanza y aprendizaje mediado por TIC.
- Analizar, diseñar y aplicar prácticas innovadoras en el aula mediante TIC de manera creativa y original.
- Identificar e implantar mecanismos del juego en el diseño de actividades de aprendizaje.
- Integrar los elementos de los juegos analógicos y de rol, así como los videojuegos y los Serious Games y simulaciones, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Reconocer el potencial de la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada en la educación y aplicarlo para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Analizar y aplicar en el contexto educativo los principios básicos de la computación afectiva y la robótica en la educación.

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

Unidad 2 – El juego y sus componentes.

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

Unidad 4 - Videojuegos

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

Unidad 6 – Ética en la gamificación y experiencias

Módulo 4 – Didáctica y diseño de juegos

Unidad 7 – Game Based Learning

Unidad 8 – Diseño de juegos

2.4. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD (sesiones síncronas)
AF1	Clases teóricas asíncronas	10	0%
AF2	Clases prácticas. Seminarios y talleres	10	0%
AF3	Tutorías	8	0%
AF4	Estudio individual y trabajo autónomo	44	0%
AF5	Actividades de evaluación	28	10%
TOTAL		100	

Metodologías docentes:

Código	Metodologías docentes	Descripción
MD1	Método expositivo. Lección magistral	Presentación estructurada del tema por parte del profesor con el fin de facilitar la información a los estudiantes, transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos. Se promueve la participación activa del alumno con actividades de debate, discusión de casos, preguntas y exposiciones.
MD2	Estudio individual	Trabajo autónomo y reflexivo del estudiante, con el fin de profundizar en la adquisición de las competencias asociadas (preparación de clases y exámenes; uso de las fuentes de información; realización de trabajos, presentaciones; uso de las TICs; participación en foros de discusión, etc.)
MD3	Resolución de problemas	Metodología activa que permite ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
MD4	Estudio de casos	Análisis de un caso real o simulado con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimiento, etc.
MD5	Aprendizaje orientado a proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.
MD6	Tutoría (individual y/o grupal)	Metodología basada en el profesor como guía del aprendizaje del estudiante, mediante el uso de herramientas tecnológicas como los foros, correo o videoconferencias.
MD7	Autoevaluación	Valoración de los propios conocimientos, aptitudes y adquisición de competencias.
MD8	Heteroevaluación	Evaluación del alumno realizada por el profesor

2.5. Actividades Dirigidas

Estudio y trabajo individual del alumno utilizando los manuales, las notas de clase, las actividades y ejercicios facilitados por el profesor, todos ellos disponibles en el campus virtual. El alumno tendrá que realizar cuatro actividades, seleccionadas por el profesor entre las diversas actividades propuestas para el master: participación asíncrona a través de las diferentes herramientas de interacción sobre lecturas previas y temas de discusión, reseñas, informes, portafolios y diversas actividades de síntesis relacionadas con la asignatura.

Además el alumno tendrá que participar en dos foros sobre la temática de la asignatura. Su actividad en los mismos determinará su calificación de participación.

El alumno tendrá a su disposición un test de autoevaluación para cada uno de los temas.

El trabajo en grupo se llevará a cabo online mediante la elaboración de salas privadas. Los alumnos deben debatir sobre casos prácticos y hacer una puesta en común final.

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

Modalidad: a distancia

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación	10%	
SE2. Actividades dirigidas	50%	
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	40%	

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 está supeditada a aprobar las pruebas finales presenciales correspondientes.

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: a distancia

Sistema de evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1. Participación	0%	

SE2. Actividades dirigidas	60%
SE3. Prueba final (examen o proyecto)	40%

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.

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.

Asistencia

Asistencia asíncrona.

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

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

- 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 PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dña. Alicia Alvarado Escudero
Departamento	Educación
Titulación académica	Humanidades
Correo electrónico	aalvarado@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa.
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>ALICIA ALVARADO ESCUDERO</p> <p>Doctoranda en el departamento de Estudios americanos de la Universidad Pablo de Olavide, estudios de postgrado en la Universidad Complutense de Madrid con el Diploma de Estudios Avanzados y Curso de Adaptación Pedagógica. Ha impartido docencia en cursos de formación de la Comunidad de Madrid sobre herramientas digitales aplicadas a la educación, gamificación y Tics aplicadas a la innovación educativa, y diferentes asignaturas pertenecientes al área de humanidades en el IES Iturralde y Colegio Gredos San Diego. Ha llevado a cabo una investigación científica internacional en la Pontificia Universidad Católica del Perú. Participa y ha participado en numerosos congresos nacionales e internacionales: como ponente y miembro del comité Científico y Organizador. Ha publicado artículos científicos tanto en revistas nacionales como internacionales.</p>