Guía Docente
Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: Bases de Aprendizaje a través del Juego y la Gamificación
Titulación: MÁSTER UNIVERSITARIO EN JUEGO, GAMIFICACIÓN Y TECNOLOGÍA APLICADOS A LA EDUCACIÓN
Carácter: BÁSICA
Créditos ECTS: 9 ECTS
Curso: 1º
Distribución temporal: semestre, año, etc.: ANUAL
Idioma de impartición: CASTELLANO
Equipo docente: Mar Cano, Oscar de Paula, Oriol Ripoll, María Sabiote, Carlos Díaz, Víctor Gómez Muñiz

Presentación de la asignatura:

Esta asignatura sentará las bases teóricas y prácticas que serán esenciales para los módulos posteriores, proporcionando un marco de referencia integral para entender y aplicar de manera efectiva el juego y la tecnología en la educación.
Se enfoca en los marcos conceptuales, pedagógicos y psicológicos que fundamentan la acción educativa a través de estas herramientas. Se abordarán también los aspectos críticos de los videojuegos y su influencia ideológica, proporcionando referentes y modelos clave para su comprensión.
En las clases no presenciales, se profundizará en los temas de aprendizaje, evaluación de juegos y gamificación en educación, y la psicología involucrada en el juego y el comportamiento del jugador.
Las clases presenciales se centrarán en el aprendizaje práctico y la creación de experiencias de juego aplicadas. Los estudiantes experimentarán con escape rooms y otras experiencias de aprendizaje, explorarán el uso de videojuegos en contextos educativos, y se adentrarán en el pensamiento computacional y experiencias de realidad virtual. Además, participarán en una "jam de creación", donde podrán aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Conocimientos o contenidos (CON)	CO2	Analizar de forma crítica las experiencias o recursos donde se aplica el juego a la educación para adaptarlos a su realidad profesional.
	CO4	Realizar comunicaciones orales o escritas de forma efectiva que faciliten el conocimiento y el aprendizaje de la disciplina.
Competencias (COM)		
Habilidades y destrezas (H)	H2	Desarrollar la capacidad de trabajo y aprendizaje autónomo.
	H3	Comunicar de forma clara y sin ambigüedades, oral o por escrito, los conocimientos adquiridos a cualquier tipo de audiencias.
	H4	Disponer de los recursos y las habilidades de aprendizaje que le permitan continuar profundizando de forma autónoma en los temas relacionados con juego, gamificación y tecnología.

Contenido de la Asignatura

En esta asignatura se estudiarán los siguientes contenidos:

- Bases del aprendizaje en el siglo XXI
- Evaluación del juego y la gamificación aplicados a entornos educativos.
- El proceso de crear un juego como herramienta educativa.
- Uso de las tecnologías para el aprendizaje en el siglo XXI
- Aprender con videojuegos
- Escape Room y experiencias de aprendizaje
- Psicología del juego y del jugador.
- Jam de creación

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
MD2	Estudios de caso
MD3	Aprendizaje basado en problemas
MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	**Horas previstas**	**% presencialidad**
AF1: Clase teórica	75	20
AF2: Clase prácticas	10	80
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	15	0
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	0
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	111	0
AF6: Pruebas de evaluación	4	100
Total	225	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	10	20
SE2 Evaluación de trabajos	30	50
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	40	60

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 90%[1] a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continué en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de

[1] Se permite definir otro % pero no inferior al 80%.

un decimal.

- 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 una 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»
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
- Las faltas orto-tipográficas serán evaluadas negativamente hasta un máximo de 3/examen.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
  - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
  - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Ocde, O. (2016). La naturaleza del aprendizaje: Usando la investigación para inspirar la práctica. *Revista Entornos/Entornos*, *29*(2), 467–468. https://doi.org/10.25054/01247905.1608
- Martín, H. R. (2020). *¿Cómo aprendemos?: una aproximación científica*. Graó.
- Brookhart, S. M. (2017). *How to give Effective Feedback to your Students, Second edition*. ASCD.

Bibliografía Complementaria

- Zapata-Rivera, D. & Bauer, M. (2012) Exploring the Role of Games in Educational Assessment. In J. Clarke-Midura, M. Mayrath, and D. Robinson (Eds.), Technology-Based Assessments for 21st Century Skills: Theoretical and Practical Implications from Modern Research.147–169
- Eseryel, D., Ifenthaler, D., & Ge, X. (2010). Alternative assessment strategies for complex problem solving in Game-Based learning environments. In *Springer eBooks* (pp. 159–178). https://doi.org/10.1007/978-1-4419-7612-3_11

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados[2]

- OECD. Organisation for Economic Cooperation and Development, UNESCO. Oficina Internacional de Educación, & UNICEF. (2016). *La naturaleza del aprendizaje: Usando la Investigación Para Inspirar la Práctica*. https://siteal.iiep.unesco.org/investigacion/1561/naturaleza-aprendizaje-usando-investigacion-inspirar-practica
- Fundació La Caixa. (n.d.). *La espiral de indagación*. https://educaixa.org/es/-/formacion/la-espiral-de-indagaci-1

[2] Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.