



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 r . D. Antonio Aznar Ballesta

### 1. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Conocimientos o contenidos (*knowledge*)

El estudiante al finalizar esta materia podrá:

**K5:** Identificar políticas de innovación en organización y gestión de los centros educativos, tanto en el ámbito europeo como el español.

**K6:** Comparar y relacionar el contexto educativo y sus objetivos para el diseño de programas de innovación educativa.

#### 1.2. Habilidades o destrezas (*skills*)

El estudiante al finalizar esta materia podrá:

**H6:** Utilizar las políticas de innovación educativa en diferentes ámbitos regionales.

**H7:** Diseñar programas para la innovación educativa en un contexto concreto.

**H8:** Utilizar herramientas juegos y recursos digitales en el contexto de un programa de innovación educativa.

#### 1.3. Competencias (*Competences*)

El estudiante al finalizar esta materia podrá:

**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.

**CG1** Proponer y organizar actividades y tareas propias de la gestión de la calidad y la innovación en instituciones educativas.

**CG2** Adaptar e incorporar el uso de las nuevas tecnologías para la evaluación y la gestión de la calidad en los centros educativos.

**CG3** Valorar y promover el trabajo en equipo e interdisciplinar en contextos educativos.

**CG4** Planificar y dirigir procesos de innovación y mejora educativa.

**CG5** Comunicar de forma clara conocimientos y conclusiones en el ámbito de la calidad y la innovación educativa.

**CG6** Expresar actitudes positivas hacia la innovación y la evaluación de la calidad como medio de mejora continua en educación.

**CE5** Comparar y valorar las bases que definen y justifican a la innovación educativa.

**CE6** Definir estrategias de innovación didáctica que puedan guiar y evaluar un modelo docente eficiente en las diversas áreas curriculares.

**CE7** Aplicar metodologías, técnicas, instrumentos y procedimientos rigurosos y avanzados para la innovación, evaluación y gestión de la calidad de los centros educativos.

**CE8** Utilizar juegos y recursos digitales como parte de un programa para la Innovación educativa.

**CE9** Compilar diferentes herramientas de trabajo para la Innovación educativa.

**CE10** Analizar las políticas de Innovación educativa en el ámbito autonómico, español y europeo.

**CE11** Analizar los datos obtenidos en una investigación y realizar una interpretación crítica del resultado.

**CE12** Elaborar proyectos e informes de investigación, innovación y cambio para la mejora de la calidad de centros educativos.

**CE13** Planificar y organizar programas para la Innovación en la Educación.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2. Descripción de los contenidos

- De la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento.
- La innovación educativa en el ámbito europeo y español.
- La innovación educativa en el ámbito de las comunidades autónomas.
- La innovación educativa vinculada al desarrollo de buenas prácticas.
- Gestión y difusión del impacto de los programas de innovación educativa.

### 2.3. Contenido detallado

#### Unidad 1. Educación 2.0.

Introducción

Objetivos

Mapa Conceptual

1. La sociedad del conocimiento

2. Web 2.0

3. Educación conectada

4. Enriqueciendo procesos cognitivos con tecnología.

5. Aplicaciones educativas de Internet

6. Estrategias didácticas que utilizan Internet

Recuerda

Autoevaluación

## **Unidad 2. Recursos educativos en la web 2.0.**

Introducción

Objetivos

Mapa Conceptual

1. Origen de la Web 2.0
2. Principales características de la Web 2.0
3. Aplicaciones Web
4. Ventajas de la Web 2.0
5. Recursos pedagógicos de la Web 2.0
- 5.1. Blogs
- 5.2. Webs
- 5.3. Wikis

Recuerda

Autoevaluación

## **Unidad 3. Redes sociales como recurso educativo**

Introducción

Objetivos

Mapa Conceptual

1. Conceptualización y origen
2. Tipos de redes sociales
3. Definición de redes sociales.
4. Las redes sociales aplicadas a la educación
5. Las redes sociales como innovación
6. Redes sociales generales
- 6.1. Facebook
- 6.2. Twitter

Recuerda

Autoevaluación

## **Unidad 4. Aprendizaje basado en el juego (game-based learning).**

Introducción

Objetivos

Mapa Conceptual

1. Conceptos básicos para tener en cuenta
2. ¿Qué es el aprendizaje a través del juego?
- 2.1. La simulación en game-based learning
3. Aplicación de game-based learning en el aula

Recuerda

Autoevaluación

## **Unidad 5. Videojuegos educativos**

Introducción

Objetivos

Mapa Conceptual

1. Los videojuegos educativos
2. Videojuegos y procesos cognitivos
- 2.1. Motivación y los videojuegos
- 2.2 Potencial didáctico de los videojuegos
3. Ejemplos de videojuegos educativos.
4. Videojuegos y discapacidad.

Recuerda

Autoevaluación

#### 2.4. Actividades formativas

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD SÍNCRONA
A2-Clases Teóricas	24	54%
A4-Tutorías	5	75%
A6-Clases prácticas. Seminarios y talleres	15,5	100%
A9-Estudio individual y trabajo autónomo	60	No
A12-Trabajos individuales de los estudiantes	10	No
A13- Presentaciones	4	No
A18 – Foros y chats	4	No
A14-Evaluación	2,5	100%
<b>NÚMERO TOTAL DE HORAS</b>		<b>125</b>

#### 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
<b>M1</b>	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.

<b>M4</b>	Aprendizaje basado en problemas	Resolución de problemas o situaciones, con las que se puede enfrentar el alumno en la práctica educativa.
<b>MD5</b>	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](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](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)