



GUÍA DOCENTE 2024-2025
Didáctica de los videojuegos y gamificación

1. Denominación de la asignatura:

DIDÁCTICA DE LOS VIDEOJUEGOS Y GAMIFICACIÓN

Titulación

Grado en Diseño de Videojuegos

Código

8365

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Ciencias de le Educación

3.a Profesor/a que imparte la docencia (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

Víctor Abella García (vabella@ubu.es,
<https://investigacion.ubu.es/investigadores/34939/detalle>)

3.b Coordinador/a de la asignatura

Víctor Abella García

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

3º. Segundo semestre.

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



7. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - Que los/as estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los/as estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los/as estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los/as estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los/as estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

COMPETENCIAS GENERALES

CG01 - Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad.

CG02 - Capacidad para saber comunicar y transmitir, tanto de forma oral como escrita, los conocimientos, habilidades y destrezas.

CG12* - Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad en el ámbito de los videojuegos y los medios digitales.

CG14 - Conocimiento y comprensión de un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CG15 - Capacidad para aplicar conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional. Capacidad para elaborar y defender argumentos y resolver problemas dentro de su área de estudio.

CG18 - Capacidad para aplicar las habilidades de aprendizaje adquiridas necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

*Competencia de sostenibilización curricular relacionada con el ODS 17.7.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT01 - Capacidad de comunicación oral y escrita en español y en inglés.

CT02 - Capacidad para la gestión de la información (incluyendo el uso eficaz y



eficiente de las Tecnologías de la Información y Comunicación, TIC, y otros recursos).

CT05 - Capacidad de trabajar en un equipo de carácter multidisciplinar.

CT07 - Motivación por la calidad.

CT08 - Adaptación a situaciones nuevas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE-DEP 01* - Comprensión y análisis del uso didáctico de los videojuegos.

*Competencia de sostenibilización curricular relacionada con el ODS 4.5

8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes
• Comprender la retórica de procesos y los mecanismos que convierten a un videojuego en una herramienta didáctica. • Ser capaz de aplicar los conocimientos teóricos a la creación de un videojuego. • Entender las normas de la gamificación y la interrelación de los serious games con la sociedad, especialmente en las desigualdades de género. • Analizar y evaluar los videojuegos desde una perspectiva psicológica: como medio para el aprendizaje, la salud o las habilidades sociales y como posibles generadores de adicciones, aislamiento o conductas agresivas.
8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Unidad I Tema 1. Introducción a los juegos serios Tema 2. Introducción a la gamificación Unidad II Tema 3. Diseño de juegos educativos Tema 4. Aplicaciones en contextos educativos



Unidad III

Tema 5. La psicología del jugador

8.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=8365&auth=SAML

9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:

Para superar la asignatura será necesario tener entregadas a tiempo y superadas todas las actividades propuestas. El hecho de presentar un trabajo no quiere decir que esté automáticamente aprobado. El alumnado será responsable de asegurarse de que la actividad está adecuadamente realizada. Al finalizar la fecha de entrega de la actividad se entenderá que la que se encuentre en UBUVirtual es la definitiva.

Las actividades se entregarán a través de UBUVirtual o, en caso de que sea necesario, se indicará la manera de entregarla.

De acuerdo con el artículo 17.2 del Reglamento de Evaluación de la Universidad de Burgos "Cada estudiante está obligado a observar las reglas básicas sobre autenticidad y autoría en la realización de cualquier prueba de evaluación ya sea presencial o no. [...]. Asimismo, será considerada realización fraudulenta la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia haciéndolos pasar como de elaboración propia. La realización fraudulenta de alguna prueba o de los trabajos exigidos en la evaluación de alguna asignatura comportará una calificación de cero en la convocatoria."

El profesorado podrá convocar al alumnado que se considere oportuno en caso de necesitar aclaraciones sobre alguna de las actividades entregadas.

Para comunicar cualquier novedad, incidencia o similar se utilizará el foro general de la asignatura o el e-mail de la UBU, por lo que es importante que se consulte con frecuencia.



Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas		40	20	60
Clases prácticas		13	13	26
Trabajo autónomo del alumnado: Lecturas y recensiones. Resolución de problemas. Realización de trabajos, informes y memorias...		0	48	48
Actividades evaluación: pruebas de evaluación, exposiciones, debates, seminarios...		1	15	16
Total		54	96	150

10. Sistemas de evaluación:

La nota final se obtendrá a través de la ponderación de la calificación obtenida en los procedimientos de evaluación. Para poder realizar esta ponderación es necesario obtener una calificación mínima de 5 en cada una de las tareas que se incluirán en los procedimientos que se señalan en esta guía docente.

Evaluación específica en Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado (a realizar en el mes de septiembre): El procedimiento de evaluación establecido en esta asignatura para el alumnado que se acoja a la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado será el mismo que el establecido para el alumnado de evaluación excepcional, con objeto de responder a la adquisición de competencias del Grado reflejadas en la guía docente de la asignatura del curso pasado.

El sistema de evaluación para alumnado de intercambio podrá flexibilizarse con el fin de atender las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse y ser modificado en el supuesto de que los calendarios académicos de las Universidades de origen y de destino no sean coincidentes.



Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	30 %	30 %
Realización de trabajos o evaluación de actividades de carácter práctico	40 %	40 %
Prueba de conocimiento y cuestiones teóricas de la materia	30 %	30 %
Total	100 %	100 %

11. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

En UBUVirtual (plataforma docente de la Universidad de Burgos) estarán a disposición del alumnado los materiales y recursos necesarios para el seguimiento de la asignatura, si bien en las sesiones presenciales se darán explicaciones sobre las actividades y materiales a utilizar.

El apoyo tutorial se realizará tanto de forma síncrona (comunicación a tiempo real) como asíncrona (la comunicación no es en tiempo real).

Para lograr una adecuada comunicación se utilizarán tutorías presenciales y diferentes herramientas de comunicación que el profesorado estime oportuno en cada momento.

12. Calendarios y horarios:

Los horarios se pueden consultar en la página web del grado:

<https://www.ubu.es/grado-en-diseno-de-videojuegos>

13. Idioma en que se imparte:

Castellano.