

ANEXO 1

ANEXO 1. FORMACIÓN INICIAL PARA FUTUROS MAESTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA SOBRE VIDEOJUEGOS- EDUCACIÓN EN ASIGNATURAS TIC

Universidad	Nombre asignatura	Carácter	Créditos	Curso	Mención/ itinerario	Contenido sobre videojuegos
Universidad de Mondragón	Las tecnologías de la información y la comunicación en educación	FD	6	2º		No se menciona.
	La contribución de las tecnologías de la información y la comunicación al desarrollo de la competencia plurilingüe	OP	6	2º	Lengua extranjera	No se menciona.
Universidad a Distancia de Madrid	Tecnologías de la Información y Gestión del Conocimiento	OB	6	1º		No se menciona.
	Métodos, Recursos y Nuevas Tecnologías para el Aprendizaje	OB	6	1º		No se menciona.
	Recursos Tecnológicos e Innovación Docente	OP	6	3º/4º	Tecnología Educativa	8. Tendencias en el uso educativo de las TIC. Epígrafe 8.3.- Desarrollos importantes en tecnología educativa. Epígrafe 8.3.3.- Gamificación educativa.
	Desarrollo Tecnológico y Educación Intercultural	OP	6	3º/4º	Tecnología Educativa	No se menciona.
	Diseño de Materiales Didácticos con TIC	OP	6	3º/4º	Tecnología Educativa	8. Diseño y creación de juegos educativos. 8.1.- Introducción. 8.2.- ¿Qué son los juegos educativos? 8.3.- Juegos de ordenador educativos. 8.3.1.- Metodología. 8.3.2.- Contenido. 8.3.3.- Clasificación. 8.3.4.- Tipología de juegos. 8.4.- Creación de juegos educativos. 8.4.1.- Zondle (cuestionarios). 8.4.2.- Phpwebquest (caza del tesoro). 8.4.3.- Constructor (ahorcado). 8.4.4.- Jigsaw Planet (puzles). 8.4.5.- Educaplay (sopa de letras).

						8.4.6.- Cerebriti (ránking). 8.4.7.- Adora (crucigrama). Contenidos prácticos: Realización de un juego educativo: la caza del tesoro.
	Integración de las TIC en la Enseñanza de las Artes y las Humanidades	OP	6	3º/4º	Tecnología Educativa	No se menciona.
	Integración de las TIC en la Enseñanza de las Ciencias y las Matemáticas	OP	6	3º/4º	Tecnología Educativa	No se menciona.
Universidad Antonio de Nebrija	TICs en Educación	OB	6	2º		No se menciona.
Universidad Autónoma de Madrid	TIC para la Sociedad Digital	FB	6	1º		Facultad de Formación de Profesorado y Educación: 2. Las TIC en educación y formación. Características de las TIC. Rol del profesor y rol del alumno. Posibilidades de las TIC. Gamificación y métodos activos. Los contenidos se pueden organizar trabajando las competencias específicas desde el desarrollo de un proyecto acordado entre profesor y grupo formativo. A título de ejemplo, los proyectos pueden ser: 10. Cómo investigar a qué juegan (con o sin juguetes) los niños. 16. Cómo utilizar los videojuegos en las escuelas. Centro Universitario La Salle: No se menciona.
	Matemáticas y TICs	OP	6	4º	Matemáticas	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Comunicación Audiovisual y TIC en la Educación Artística	OP	6	4º	Arte, Cultura Visual y Plástica	No se menciona.

	TIC Aplicadas a la Educación	OP	9	4º	Tecnologías de la Información y la Comunicación	No se menciona.
	Niños y Jóvenes ante la Cultura Audiovisual y Digital	OP	6	4º	Tecnologías de la Información y la Comunicación	Bloque 4. Prácticas educativas innovadoras (Flipped Classroom, webquest, gamificación, grupos interactivos). Buenas prácticas 2.0. Iniciativas de aprendizaje a lo largo de la vida y e-learning. Diseño, implementación y evaluación de proyectos de innovación con recursos tecnológicos.
	Materiales Educativos Multimedia	OP	6	4º	Tecnologías de la Información y la Comunicación	No se menciona.
	Docencia Virtual	OP	6	4º	Tecnologías de la Información y la Comunicación	No se menciona.
	Producción de Materiales Aplicados a la Enseñanza de las Lenguas y las Ciencias Sociales	OP	6	4º	Tecnologías de la Información y la Comunicación	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Producción de Materiales Aplicados a la Enseñanza de las Matemáticas y Ciencias Experimentales	OP	6	4º	Tecnologías de la Información y la Comunicación	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Formación Musical V: Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación Musical	OP	6	4º	Educación Musical	No se menciona.
Universidad Camilo José Cela	Tecnología y Medios de comunicación en el aula	OB	6	2º		No se menciona.
	Las tecnologías avanzadas de la comunicación como instrumento de innovación educativa	OP	6	3º	Técnicas Avanzadas de la Comunicación en Educación	Unidad 5: Enfoques student-centered. Epígrafe: Gamificación y micrologros.

	Gestión y organización de recursos tecnológicos en educación	OP	6	3º	Técnicas Avanzadas de la Comunicación en Educación	No se menciona.
	Software aplicado a la educación	OP	6	4º	Técnicas Avanzadas de la Comunicación en Educación	No se menciona.
	Diseño y edición multimedia aplicado a la educación	OP	6	4º	Técnicas Avanzadas de la Comunicación en Educación	No se menciona.
	Creación de páginas web y uso educativo de Internet 2.0	OP	6	4º	Técnicas Avanzadas de la Comunicación en Educación	No se menciona.
	Los sistemas aumentativos y alternativos de comunicación y las TIC	OP	6	4º	Audición y Lenguaje	No se menciona.
	TIC aplicadas a la educación musical	OP	6	4º	Música	No se menciona.
	Computer-assisted instruction in English	OP	3	4º	Lengua extranjera	Unidad 3: Aplicaciones para el aprendizaje de vocabulario y gramática. Epígrafe: Juegos interactivos con StudyStack y Classtools arcade games.
Universidad Cardenal Herrera-CEU	Innovación educativa y nuevas tecnologías aplicadas a la educación	FB	6	2º		No se menciona.
Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir	Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la Educación Musical	OP	6	-	Educación Musical	No se menciona.
	Nuevas Tecnologías y Educación	OP	6	-	Tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la educación	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.

	La tecnología digital y su implicación en la educación	OP	6		Tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la educación	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Diseño y evaluación de materiales didácticos educativos	OP	6	-	Tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la educación	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Las TIC como recurso didáctico en la educación Primaria	OP	6	-	Tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la educación	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Gestión e innovación en Nuevas Tecnologías en el centro escolar	OP	6	-	Tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la educación	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
Universitat Internacional Valenciana (Grado conjunto de las Universidades Católica de Valencia San Vicente Mártir e Internacional Valenciana)	TIC en educación	FB	6	1º		Tema 6: Aprender de modo autónomo. Epígrafe: 6.3.- Simulaciones y laboratorios virtuales.
	Música y TIC	OP	6	4º	Educación Musical	No se menciona.
	Nuevas Tecnologías y educación	OP	6	3º	TIC en Educación	No se menciona.
	La tecnología digital y su implicación en la Educación	OP	6	3º	TIC en Educación	Tema 5: Aprovechamiento educativo de los videojuegos (El juego al alcance de un clic).
	Diseño, creación y evaluación de materiales didácticos	OP	6	3º	TIC en Educación	No se menciona.
	Las TIC como recurso didáctico en la Educación Primaria	OP	6	4º	TIC en Educación	Tema 2: Las TIC como recurso didáctico para las matemáticas. Epígrafe: 2.1.- El juego basado en herramientas TIC, como recurso para el aprendizaje matemático.

						Tema 6: Las TIC como recurso didáctico para el aprendizaje de idiomas. Epígrafe: 6.1.- La inclusión de los juegos tecnológicos en el aprendizaje de la lengua inglesa.
	Gestión e innovación en Nuevas Tecnologías en el centro escolar	OP	6	4°	TIC en Educación	No se menciona.
Universidad Católica San Antonio	Medios, Materiales y Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación	FB	6	1°		No se menciona.
Universidad Católica Santa Teresa de Jesús de Ávila	Innovación educativa y TICs en Educación Especial	OP	6	3°/4°	Educación Especial	Centro en Ávila: No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente. E.U. de Magisterio Fray Luis de León: no se menciona.
	Innovación educativa y TICs en Educación Física	OP	6	3°/4°	Educación Física	Centro en Ávila: No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente. E.U. de Magisterio Fray Luis de León: no se menciona.
	Innovación educativa y TICs en la Didáctica de la Lengua Inglesa	OP	6	3°/4°	Lengua Inglesa	Centro en Ávila: No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente. E.U. de Magisterio Fray Luis de León: no se menciona.
	Innovación educativa y TICs aplicadas a la Educación	OP	6	3°/4°		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
Universidad Complutense de Madrid	Tecnologías de la Información y la Comunicación	OP	6	2° / 3° / 4°		No se menciona.
	TIC para Matemáticas de Primaria	OP	6	2° / 3° / 4°		- Introducción a la Geometría de la Tortuga y la programación en Logo/Scratch. - Resolución de cuestiones de la vida diaria, para las que convenga realizar un sencillo programa con Logo/Scratch.

						- Aplicaciones de la Geometría de la Tortuga y la programación en Logo/Scratch en Enseñanza primaria.
Universidad de Alcalá	Comunicación y medios socioculturales: enseñanza y aprendizaje (Communication and sociocultural media: learning and teaching)	FB	6	1º		No se menciona.
	Cultura visual en educación	OP	6	3º	Artes en Educación Primaria	No se menciona.
	Interculturalidad y recursos tecnológicos	OP	6	4º	Necesidades Educativas Especiales en Educación Primaria	No se menciona.
	Web 2.0 y competencia digital en educación	TR*	6	4º		Módulo 4. Gestión y seguimiento de la información. Epígrafe: 4.5.- Otras tendencias educativas. Epígrafe: 4.5.2.- Gamificación.
	Comunicación digital efectiva	TR*	6	4º		No se menciona.
Universidad de Alicante	Desarrollo Curricular y Aulas Digitales en Educación Primaria	FB	6	2º		Bloque 5: La sociedad digital y sus implicaciones educativas. Problemáticas y posibilidades de los contextos virtuales para el aprendizaje. Epígrafe: Redes sociales en el contexto educativo. Videojuegos educativos.
Universidad de Almería	Literatura, Imagen y Tecnología de la Comunicación	OP	6	4º		II. Tecnología, literatura, comunicación. Epígrafe: II. 4.- Tipologías: ficción interactiva, poesía digital, hipernovela, ciberdrama, fan fictions...
Universidad de Barcelona	Animación y Video	OP	3	4º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Aplicación de las TIC en la Enseñanza: Aprendizaje de la Música	OP	3	4º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.

Aplicaciones en Línea para el Aprendizaje	OP	3	4º	Tecnologías Digitales para el Aprendizaje, la Comunicación y la Expresión	No se menciona.
Aprender y Enseñar con Tecnologías Digitales	OP	6	4º	Tecnologías Digitales para el Aprendizaje, la Comunicación y la Expresión	No se menciona.
Aprendizaje Colaborativo en Red	OP	3	4º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
Comunicación Audiovisual	OP	6	4º	Tecnologías Digitales para el Aprendizaje, la Comunicación y la Expresión	No se menciona.
Cultura Visual e Infancia	OP	6	4º	Educación Visual y Plástica	No se menciona.
Dinamización, Coordinación y Gestión de las TIC en la Escuela	OP	3	4º	Tecnologías Digitales para el Aprendizaje, la Comunicación y la Expresión	No se menciona.
Diseño, Creación y Evaluación de Actividades Mediadas por la Tecnología Digital	OP	6	4º	Tecnologías Digitales para el Aprendizaje, la Comunicación y la Expresión	No se menciona.
Entornos Virtuales y Aprendizaje	OP	3	4º	Tecnologías Digitales para el Aprendizaje, la Comunicación y la Expresión	2. Entornos virtuales de programación. Epígrafe: 2.3.- Aprendizaje basado en problemas: entorno de programación Scratch y Scratch Jr. Introducción a la robótica escolar.

	Imagen Digital y Aprendizaje	OP	6	4º	Educación Visual y Plástica	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	La Integración de las TIC en la Educación Infantil	OP	3	4º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Sistemas Aumentativos de Comunicación y Tecnología de Apoyo para el Alumnado con Discapacidad	OP	3	4º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
Universidad de Burgos	Las TIC aplicadas a la Educación	FB	6	1º		No se menciona.
Universidad de Cádiz	Comunicación y tecnología de la información en educación	OP	6	4º		4. Tecnologías Digitales: un paso hacia el futuro. Epígrafe: Los videojuegos como contexto de aprendizaje.
Universidad Cantabria	Investigación, Innovación y TICs Aplicadas a la Educación	OB	6	4º		No se menciona.
	Las TIC en el Contexto Organizativo e Interactivo del Centro Escolar	OP	6	4º	Las TIC en el Contexto del Centro Escolar: Integración, Organización e Interactividad	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Utilización y Evaluación de las TIC como Instrumentos de Innovación e Investigación	OP	6	4º	Las TIC en el Contexto del Centro Escolar: Integración, Organización e Interactividad	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Particularidades de la Personalidad y Aprendizaje de las TIC	OP	6	4º	Las Tic en el Contexto del Centro Escolar: Integración, Organización e Interactividad	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Alfabetización en la Sociedad de la Información	OP	6	4º	Alfabetizaciones Múltiples	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.

	Leer y Escribir en la Era Digital	OP	6	4°		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
Universidad de Castilla-La Mancha	Educación y sociedad	FB	6	2°		No se menciona.
	Cultura y Pedagogía Audiovisual	PE* (prácticas externas)	6	3°	Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación (TICE)	No se menciona.
	Las TIC aplicadas a la educación y la didáctica de las ciencias experimentales	OP	6	3°	Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación (TICE)	No se menciona.
	Diseño y desarrollo de recursos tecnológicos educativos	OP	6	4°	Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación (TICE)	No se menciona.
	Comunidades virtuales y redes sociales en educación	OP	6	4°	Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación (TICE)	No se menciona.
	Organización y gestión de las TIC en los centros educativos	OP	6	4°	Tecnologías de la Información y la Comunicación en Educación (TICE)	No se menciona.
	Metodología y nuevas tecnologías	OP	6	3°		No se menciona.
Universidad de Córdoba	Métodos de Investigación Educativa y Aplicaciones de las	FB	6	1°		No se menciona.

	TIC					
	Educación Mediática y Aplicaciones Didácticas de las TIC	OB	4	2°		No se menciona.
Universidad de Deusto	No se establecen asignaturas específicas sobre TIC					-
Universidad de Extremadura	Recursos Tecnológicos Didácticos y de Investigación	FB	6	1°		No se menciona.
Universidad de Girona	Sociedad, familia y escuela. Tecnologías	FB	6	1°		No se menciona.
	Alfabetización digital de personas adultas	OP	3	-	Educación de personas adultas	No se menciona.
	Arte, comunicación y juego visual espacial en contextos tecnológicos	OP	3	-	Educación de artes visuales y plásticas (3-12)	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Oído y comprensión musical y uso de las tecnologías audiovisuales	OP	3	-	Educación musical (3-12)	No se menciona.
	Educación musical y nuevas tecnologías	OP	3	-	Educación musical (3-12)	No se menciona.
	Vídeo digital para educadores 0-3	OP	3	-	Tecnologías de la información y la comunicación (3-12)	No se menciona.
	Diseño, creación y evaluación de materiales interactivos	OP	3	-	Tecnologías de la información y la comunicación (3-12)	4. Diseño y creación de materiales interactivos. Epígrafe: 4.2.- Scratch.
	Análisis, evaluación y uso de entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje	OP	3	-	Tecnologías de la información y la comunicación (3-12)	No se menciona.
	Videojuegos y educación	OP	3	-	Tecnologías de la información y la comunicación (3-12)	1. Videojuegos. 1.1.- Historia. 1.2.- Géneros. 1.3.- Vocabulario. 1.4.- Control sobre los videojuegos. 1.5.- Tipos de jugadores.

						<p>2. Videojuegos y educación. 2.1.- Serious Games. 2.2.- Experiencias de uso de videojuegos en docencia.</p> <p>3. Creación de videojuegos. 3.1.- Componentes de un videojuego. 3.2.- Herramientas para crear videojuegos. 3.3.- Creación de videojuego utilizando herramientas libres.</p> <p>4. Otros aspectos relacionados. 4.1.- Ludificación (gamificación).</p>
	Productos multimedia infantiles y juveniles	OP	3	-	Tecnologías de la información y la comunicación (3-12)	No se menciona.
	La imagen digital en contextos educativos	OP	3	-	Tecnologías de la información y la comunicación (3-12)	No se menciona.
	El sonido digital en los materiales didácticos	OP	3	-	Tecnologías de la información y la comunicación (3-12)	No se menciona.
	Recursos tecnológicos y aprendizaje matemático	OP	3	-	Educación Científica y Ambiental	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
Universidad de Granada	Recursos Didácticos y Tecnológicos Aplicados a la Educación Primaria	FB	6	2º		Unidad 1: Las TIC en la educación hoy. Epígrafe: Redes sociales, audiovisuales y videojuegos en la sociedad del conocimiento. (Campus de Granada, Campus de Ceuta y Campus de Melilla).

						4. Trabajo colaborativo en espacios virtuales: Materiales interactivos. Epígrafe: Análisis de juegos tecnológicos. (Centro de Magisterio “La Inmaculada”).
	Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Enseñanza de la Lengua Extranjera	OP	6	4º	Lengua Extranjera	No se menciona.
	Tic como Recurso Didáctico con Alumnos con Necesidades Educativas Especiales	OP	6	4º	Atención a la Diversidad / Tecnologías de la Información y la Comunicación	No se menciona.
	Didáctica de las Lenguas Extranjeras y las Nuevas Tecnologías Audiovisuales de la Comunicación	OP	6	4º	Lengua Extranjera / Tecnologías de la Información y la Comunicación	Tema 3: La gamificación de la enseñanza: webquests, quizzes, web exams... etc del portfolio al e-folio. El uso del video en el aula.
	Introducción a la Investigación, Biblioteca Escolar y Nuevas Tecnologías	OP	6	4º	Arte y Humanidades / Tecnologías de la Información y la Comunicación	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Elaboración y Utilización de los Recursos Informáticos para las Ciencias	OP	6	4º	Matemáticas y Ciencias Experimentales / Tecnologías de la Información y la Comunicación	Tema 3: Tecnología y aprendizaje científico. Epígrafe: Iniciación a la programación orientada a objetos. Scratch. Elegoo. Tema 4: Enseñar ciencias y matemáticas con material multimedia. Epígrafe: Hot Potatoes. Juegos online.
Universidad de Huelva	Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación primaria	OB	3	2º		No se menciona.
Universidad de Jaén	Las Artes Plásticas y la Cultura	OB	9	2º		No se menciona.

	Audiovisual en Educación Primaria					
	Elaboración y evaluación de materiales TIC para infantil y primaria	OP	6	3° / 4°		No se menciona.
	Multimedia en infantil y primaria	OP	6	3° / 4°		No se menciona.
	Recursos informáticos en la enseñanza de las ciencias	OP	6	3° / 4°		No se menciona.
	Valores educativos de la imagen y la narrativa audiovisual	OP	6	3° / 4°		No se menciona.
Universidad de La Laguna	Las Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación	OP	6	3°		No se menciona.
	El uso de las TIC en la enseñanza de la lengua extranjera (Inglés)	OP	6	4°	Lengua Extranjera en Educación Primaria: Inglés	No se menciona.
	El uso de las Tic en la enseñanza de la lengua extranjera (Francés)	OP	6	4°	Lengua Extranjera en Educación Primaria: Francés	No se menciona.
Universidad de La Rioja	A fecha de esta búsqueda no hay disponibles asignaturas específicas de TIC					-
Universidad de las Illes Balears	TICs aplicadas a la educación primaria	FB	6	1°		No se menciona.
	Medios y recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza/aprendizaje en la educación primaria	OB	6	3°		Bloque 2: Creación y adaptación de materiales y recursos tecnológicos. Taller: Programación para educación primaria con Scratch: introducción a la programación mediante Scratch.
	Gestión de proyectos TICs	OP	6	3°	Tecnología Educativa	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Diseño de materiales didácticos	OP	3	4°	Tecnología Educativa	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje	OP	3	4°	Tecnología Educativa	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.

	Medios de comunicación y educación	OP	3	4°	Tecnología Educativa	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria	Familia y escuela en la sociedad de la comunicación	FB	6	2°		No se menciona.
	Nuevas tecnologías aplicadas a la didáctica musical	OP	3	3°	Educación musical	No se menciona.
	Recursos informáticos para matemáticas de educación primaria I	OP	3	4°	Profundización curricular	No se menciona.
	Recursos informáticos para matemáticas de educación primaria II	OP	3	4°	Profundización curricular	No se menciona.
Universidad de León	Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación	FB	3	1°		No se menciona.
Universidad de Lleida	Innovación educativa a través de las TIC en educación primaria	OP	6	4°		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
Universidad de Málaga	Tecnologías de la Comunicación y la Información Aplicadas a la Educación	FB	6	1°		No se menciona.
Universidad de Murcia	Investigación educativa y TICs	FB	6	1°		No se menciona.
	Nuevas tecnologías para la intervención logopédica	OP	3	4°	Apoyo educativo en dificultades de audición y lenguaje	No se menciona.
	Aplicaciones sociales de las TIC para la escuela y el tiempo libre	OP	6	4°	Recursos educativos para la escuela y el tiempo libre	No se menciona.
	Música y TICs	OP	3	4°	Educación Musical	No se menciona.
Universidad de Navarra	A fecha de esta búsqueda no hay asignaturas disponibles específicas de TIC					-

Universidad de Oviedo	Tecnologías de la Información y Comunicación Aplicadas a la Educación	FB	6	1º		Tema 5. Innovación educativa y virtualización en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Epígrafe: Innovaciones educativas: impresión 3D, realidad virtual y aumentada, gamificación, videojuegos, programación para niños, equipos reducidos de bajo coste.
Universidad de Salamanca	Las tecnologías de la información y la comunicación en educación	FB	6	1º		Facultad de Educación (Salamanca): Contenidos prácticos: i. Edición de videojuegos. E.U. de Magisterio de Zamora: Contenidos teóricos: Tema 1. Sociedad de la Información y Educación. Epígrafe: 3. Nuevos escenarios de aprendizaje (E-learning, M-learning, U-learning, computación en la nube, PLE, gamificación...). Contenidos prácticos: 9. Edición de videojuegos. E.U. de Educación y Turismo de Ávila: Contenidos teóricos: Tema 1. Sociedad de la Información y Educación. Epígrafe: 1.2. Medios de comunicación social y educación (prensa, tv, videojuegos, cine, radio...)
	El francés en los programas de enseñanza bilingües. Nuevas tecnologías en la enseñanza del francés	OP	6	4º	Lengua Extranjera: Francés	No se menciona.
	Incorporación de las nuevas tecnologías en la didáctica de la lengua y la literatura	OP	-	3º/4º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.

	Materiales y recursos didácticos e informáticos para la enseñanza de las matemáticas	OP	6	4°		No se menciona.
	Música y nuevas tecnologías	OP	6	4°		No se menciona.
Universidad de Santiago de Compostela	Escuela, comunidad y TIC	FB	6	1°		No se menciona.
	Experiencias de aprendizaje en la era digital	OP	4,5	3°/4°	TIC (3°) / - (4°)	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Diseño de materiales educativos digitales	OP	4,5	3°	TIC	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Ciudadanía digital, comunicación y colaboración con TIC	OP	4,5	4°	TIC	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Medios de comunicación social y educación	OP	4,5	4°	TIC	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
Universidad de Sevilla	Tecnologías de la Información y la Comunicación Aplicadas a la Educación	FB	6	1°		No se menciona.
Universidad de Valladolid	Tecnologías de la Información y la Comunicación Aplicadas a la Educación	FB	6	1°		No se menciona.
	TICs Aplicadas a la Educación Musical	OP	6	3°/4°	Educación Musical	No se menciona.
	Ciencia, Tecnología y Sociedad	OP	6	3°/4°	Entorno, Naturaleza y Sociedad	No se menciona.
Universidad de Vic – Universidad Central de Catalunya	Tecnologías de la Información y la Comunicación	OB	4	2°		No se menciona.
Universidad de Vigo	Nuevas tecnologías aplicadas a la educación primaria	FB	6	1°		Tema 6: Nuevos recursos TIC para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Epígrafe: 6.4.- Videojuegos y gamificación. (Campus de Pontevedra y Campus de Ourense). (Campus de Vigo no se menciona)
	Lengua extranjera a través de las nuevas tecnologías: francés/inglés	OP	6	3°	Lengua extranjera	No se menciona.

	Nuevas tecnologías para la educación musical en primaria	OP	6	3º	Educación Musical	No se menciona.
Universidad de Zaragoza	La educación en la sociedad del conocimiento	FB	6	1º		<p>Bloque 2. La formación con TIC en el aula y en el hogar.</p> <p>Tipos de productos educativos multimedia para el aula: presentaciones, páginas web, e-book, tutoriales interactivos, video digital, podcast, enciclopedias electrónicas, kits de construcción, simuladores, blogs, wikis, redes sociales y entornos colaborativos, conocimiento compartido, videoconferencia, pasatiempos educativos, webquest, foros, buscadores, etc. Conceptos de “interactividad” y “navegación”. Las TIC en el hogar. Valores y e-Adicciones en la televisión, juegos, videoconsolas y redes sociales. La tecnoética.</p> <p>Práctica 6. Software constructivista: juegos, simuladores y kits de construcción.</p> <p>Uso de un simulador educativo y kits de construcción para niños (tipo simulador de rana, KidPix, Historic Tale Construction Kit u otros).</p>
Universidad del País Vasco	Las Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación Primaria	FB	6	2º		No se menciona.
	Nuevos Escenarios Pedagógicos para el Aprendizaje Digital	OP	6	4º	La Innovación en la Escuela de Educación Primaria	No se menciona.
	Lengua y Tecnología: Recursos	OP	6	4º	El Euskera, Instrumento de Educación.	No se menciona.
Universidad Europea de Madrid	Nuevas Tecnologías	FB	6	1º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.

	Tecnología aplicadas a la pedagogía terapéutica	OP	6	3º/4º	Pedagogía Terapéutica	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	E-Learning	OP	6	3º/4º	Tecnologías de la Información y la Comunicación	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Informática	OP	6	3º/4º	Tecnologías de la Información y la Comunicación	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Plataformas para la formación	OP	6	3º/4º	Tecnologías de la Información y la Comunicación	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Juegos virtuales	OP	6	3º/4º	Tecnologías de la Información y la Comunicación	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
Universidad Europea de Valencia	No está disponible el plan de estudios					-
Universidad Europea del Atlántico	Estrategias de aprendizaje y competencias en TIC	-	6	1º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Análisis y diseño de materiales didácticos para la enseñanza de LLEE y las TIC	OP	6	3º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
Universidad Francisco de Vitoria	Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación	OB	6	2º		A.P.4.1. Unidad trabajo grupal. Epígrafe: Gamificación. A.P.5.11. Práctica de Scratch.
Universidad Internacional de Cataluña	Internet en Educación	OP	6	4º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	La Intranet de Centro como Recurso Didáctico e Instrumento de Gestión y de Organización Escolar. E-learning	OP	6	4º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.

	Proyecto de Investigación: Integración de las TIC en la Escuela	OP	6	4º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Creación de Actividades Multimedia	OP	6	4º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Innovación Educativa y TIC: Atender la Diversidad en el Aula	OP	6	4º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Las Nuevas Tecnologías II: Creación Didáctica	OP	6	4º		No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
Universidad Internacional de La Rioja	Tecnologías de la Información Aplicadas a la Educación I	OB	4	1º		No se menciona.
	Tecnologías de la Información Aplicadas a la Educación II	OB	4	1º		Tema 4: El juego en el aula. Motivar el proceso de aprendizaje. Epígrafe: Aprendizaje Basado en Juegos (GBL). Epígrafe: La gamificación entra en las aulas a través de entornos virtuales de aprendizaje. Epígrafe: Experiencias en el aula.
	Las Tecnologías de la Información y Comunicación Aplicadas a la Educación Musical	OP	6	3º/4º	Educación Musical	No se menciona.
	Tecnologías de la Información Aplicadas al Aprendizaje de la Lengua Inglesa	OP	6	3º/4º	Enseñanza de la Lengua Inglesa	No se menciona.
Universidad Internacional Isabel I de Castilla	Las TIC en la escuela	FB	6	1º		Unidad 5. Herramientas de autor (II): Scratch (creación de juegos, programación y actividades interactivas para PC, tableta, PDI). 5.1.- ¿Qué es Scratch? 5.2.- Instalación de Scratch. 5.3.- Funcionalidades de Scratch 2.0 5.4.- Apariencia del programa. 5.5.- Bloques de Scratch. 5.6.- Conceptos específicos de programación.
	La integración de las TIC en el proceso educativo	OP	6	3º/4º	Educación y TIC	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.

	Diseño de entornos de aprendizaje basados en las TIC	OP	6	3º/4º	Educación y TIC	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
Universidad Jaume I	Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación	FB	6	2º		Bloque 1. Introducción a las tecnologías, lenguajes y medios educativos. Epígrafe: Tecnologías emergentes (videojuegos, transmedia, realidad virtual/aumentada, etc).
	Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Música	OP	6	4º		No se menciona.
Universidad Loyola Andalucía	Tecnologías de la Información y la Comunicación Aplicadas a la Educación	FB	6	2º		No se menciona.
Universidad Pontificia de Salamanca	Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo	FD	6	1º		No se menciona.
Universidad Pontificia Comillas	Recursos tecnológicos en educación	OB	6	2º		No se menciona.
Universidad Pública de Navarra	Habilidades comunicativas y TIC	FB	6	1º		No se menciona.
	Nuevas tecnologías aplicadas a la enseñanza del inglés	OP	3	4º	Lengua Extranjera: Inglés	No se menciona.
	Nueva tecnologías aplicadas a la enseñanza francés	OP	3	4º	Lengua Extranjera: Francés	No se dispone de la ficha del plan docente de la asignatura actualmente.
	Comunicación audiovisual y digital en la escuela	OP	6	4º		6. Uso de Scratch para generar materiales didácticos interactivos.
Universidad Ramón Llull	Comunicación oral, escrita y digital	FB	6	1º		No se menciona.
	Gestión de la información y TIC	OB	6	1º		No se menciona.
	Utilización didáctica de las TIC y de internet	OP	6	3º		No se menciona.
	Diseño de materiales didácticos y entornos de aprendizaje digitales	OP	6	4º		4. Herramientas, recursos y entornos digitales para el aprendizaje. Epígrafe: D. Scratch y robótica. Epígrafe: F. Gamificación.
Universidad Rey Juan Carlos	Las TIC en la Educación	FB	6	1º		No se menciona.
	Comunicación Audiovisual y	FB	6	1º		No se menciona.

	Educación					
Universidad San Jorge	Diseño y desarrollo de entornos y materiales TIC	OB	6	2º		No se menciona.
	New Technologies in Education (Nuevas tecnologías en educación)	OP	6	4º	Diseño, desarrollo y evaluación de materiales educativos.	No se menciona.
Universidad de A Coruña	Tecnologías de la información y la comunicación en educación	FB	6	1º		No se menciona.
Universitat Abat Oliba CEU	Organización escolar, innovación educativa y TIC	FB	6	1º		No se menciona.
Universidad Autónoma de Barcelona	Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC)	OP	6	4º		No se menciona.
	Comunicación, imagen y simulación en el aula de ciencias sociales	OP	6	4º	- / Ciencias Sociales / Educación Científica y Estudios Sociales con Herramientas Digitales y Recursos Multimedia / Lengua y Estudios Sociales	5. Más allá de los libros de textos en el siglo XXI: el juego y la simulación en la educación primaria para el estudio de la sociedad.
	Laboratorio y virtualidad en la Educación Primaria	OP	6	4º	- / Ciencias Experimentales / Educación Científica y Estudios Sociales con Herramientas Digitales y Recursos	Bloque 3: Herramientas digitales para trabajar con modelos virtuales en el aula: animaciones, simulaciones, videojuegos y laboratorios virtuales. Bloque 4: Herramientas digitales para comunicar científicamente: la pizarra digital interactiva y el lenguaje Scratch.

					Multimedia / Educación Científica y Matemática con Herramientas Digitales	
	El aprendizaje de lengua extranjera (Inglés) en la Educación Primaria mediante las TIC	OP	6	4º	- / Lenguas Extranjeras: Inglés	No se menciona.
	Lenguajes audiovisuales y expresión artística	OP	6	4º	- / Educación Visual y Plástica	No se menciona.
Universidad de Valencia	Música y TIC	OP	4,5	3º	Especialista en Educación Musical	No se menciona.
	TIC como recurso didáctico en ciencias y matemáticas	OP	6	4º	Especialista en Ciencias y Matemáticas / Especialista en Tecnologías de la Información y la Comunicación	No se menciona.
	Educación y TIC	OP	6	3º	Especialista en Tecnologías de la Información y la Comunicación	No se menciona.
	Software y hardware en contextos educativos	OP	6	3º	Especialista en Tecnologías de la Información y la Comunicación	3. Videojuegos y educación. - Introducción. Entornos lúdicos de aprendizaje. Aplicación educativa de videojuegos y de juegos digitales. - De los juegos electrónicos a los juegos digitales. Principales plataformas de videojuegos y de juegos digitales. Los juegos digitales interactivos. Juegos offline y online.

						<ul style="list-style-type: none"> - Hardware, software y posibilidades dentro y fuera de la escuela. - Innovación educativa y atención a la diversidad con videojuegos y juegos digitales.
	Diseño de materiales educativos	OP	6	3º	Especialista en Tecnologías de la Información y la Comunicación	2. Diseño, creación y evaluación de materiales interactivos. Epígrafe: 2.2.- Creatividad y pensamiento lógico en el aula. Epígrafe: 2.2.2.- Creatividad y estructuración del pensamiento: Scratch y S4A. Contenidos prácticos: - Creación de un relato o tutorial o de una app con Scratch o App Inventor.
	TIC como recurso didáctico en artes y humanidades	OP	6	4º	Especialista en Tecnologías de la Información y la Comunicación / Especialista en Artes y Humanidades	No se menciona.
Universidad Rovira i Virgili	A fecha de esta búsqueda no hay disponibles asignaturas específicas de TIC					-

ANEXO 2

ANEXO 2. FORMACIÓN PARA MAESTROS DE EDUCACIÓN PRIMARIA EN EJERCICIO SOBRE VIDEOJUEGOS-EDUCACIÓN

Título y organizadores	Año	Horas	Modalidad	Precio	Contenidos
Ciclo de conferencias: Videojuegos y Educación – Fundación Telefónica y Gamester	2015	8 horas	Presencial y vía streaming	Gratuito	Conferencias realizadas: - Casos de inclusión pedagógica. - Introducción al Endutainment - Cultura gamer y uso responsable - Desarrollo independiente y emprendedorismo en videojuegos
Taller para docentes «Educación y videojuegos. El aprendizaje por proyectos y la autogestión pedagógica» - Medialab-Prado y ArsGames	2014	-	Presencial	Gratuito	El papel que pueden desempeñar los videojuegos en el aprendizaje por proyectos y cómo pueden contribuir a la autogestión pedagógica por parte del alumnado. Se realizará un breve recorrido inicial por distintas iniciativas educativas donde se está aplicando esta metodología, que sirva para repasar aspectos teóricos y prácticos del trabajo por proyectos con videojuegos. A continuación se llevará a cabo una actividad dirigida a crear un pequeño programa personalizado para el aula de cada docente tratando de poner en práctica y resolver dudas concretas que puedan surgir a la hora de introducir videojuegos en la práctica pedagógica.
Curso de Verano “Videojuegos más allá del ocio: la pertinencia estética política y pedagógica del videojuego” – Universidad de Burgos, Ayuntamiento de Aranda de Duero y ArsGames.	2017	36 horas	Presencial	Ordinaria: 100€ Reducida: 60€	Conferencias realizadas: - “El videojuego como herramienta de persuasión a través de la construcción narrativa”. - “El género de terror, influencias narrativas de ida y vuelta” - “Asimilación cinematográfica del lenguaje del videojuego. Análisis narrativo de las películas Al filo del mañana y Rompenieves”. - “Et ludus kino ¿Improvisar o guionizar en el videojuego?” - “Menos cine por favor” - “Pedagogía ficción” - “Perspectivas metodológicas emergentes para una integración del videojuego en el aula” - “Alfabetización digital crítica y gamificación” - “¿Videojuegos en el aula?”

					<ul style="list-style-type: none"> - “Videojuegos e imaginarios: el caso de “El paraíso de la deuda” - “Los videojuegos como dispositivos de participación ciudadana: el caso de Juegos del Común y Ludotopía” - “Género y videojuegos: la reapropiación de la herramienta en el caso de Homozapping” - “Experimentación audiolúdica, juegos sonoros y en el caso de audiogames” - “Música de videojuegos y composición interactiva”
Curso “Desarrollo de videojuegos como herramienta docente con Blender (Edición 1)” – Centro Regional de Formación del Profesorado de Castilla-La Mancha	2016	30 horas	Online	Gratuito	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo de aptitudes como el razonamiento lógico y deductivo, la planificación, la creatividad y la resolución de problemas en múltiples ámbitos mediante el diseño y desarrollo de videojuegos con Blender. - Desarrollo de las competencias básicas en las Tecnologías de la Información y la Comunicación. - Diseño de materiales educativos para la introducción de contenidos relacionados con programación en asignaturas de tecnologías e informática en ESO y Bachillerato.
II Congreso Internacional de Videojuegos y Educación. Del Edutainment al Aprendizaje basado en Juegos Digitales (CIVE 2013) – Grupo de Investigación Nodo Educativo de la Facultad de Formación del Profesorado, Universidad de Extremadura.	2013	25 horas	Modalidad presencial y modalidad online	<p>Asistentes sin comunicación: 150€-220€</p> <p>Asistentes con comunicación: 120€-150€</p> <p>Estudiantes: 90€</p> <p>Participantes (asistencia virtual): 60€-70€</p> <p>Comunicación online (asistencia virtual): 100€-110€</p> <p>Estudiantes</p>	<p>Ponencias/conferencias/simposios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - "Advergames & Edutainment: Fórmulas creativas para aprender jugando". - "Game Studies and games thinking: informes y literatura" - “Edutainment”. - “Aprendizaje basado en juegos digitales (Digital game based-learning)”. - “Simposio de Desarrolladores” - “Videojuegos más allá del aula”

				(modalidad virtual): 40€-50€	
Curso “Programación de videojuegos con Scratch” – Complubot (Centro de Robótica Educativa).	2017	8 horas	Presencial	100€	<ul style="list-style-type: none"> - Scratch como recurso educativo para la enseñanza de programación. - Scratch: historia y diferencias v1.4 – v2.0. - Conceptos básicos: disfraces y escenarios. - Programación orientada a eventos con Scratch. - Secuencialidad, test condicionales y bucles. - Sensores y operadores. - Lectura de sensores externos con WeDo. Otras plataformas - Comunicaciones entre objetos y objeto-escenario. - El uso de variables. - Aventuras y videojuegos con Scratch.
Curso “Minecraft: Education Edition” – Centro Regional de Innovación y Formación “Las Acacias”, Comunidad de Madrid.	2017	30 horas	Parte presencial y parte online.	Gratuito	<ul style="list-style-type: none"> - Minecraft: Education Edition. - Modos de juego. - Aprendizaje basado en el juego. - Entornos de aprendizaje basado en Minecraft.
Seminario «¿A qué juegan los jóvenes? Curso de Videojuegos para padres y profesores” (1ª edición) (2ª edición) – Universidad Internacional de la Rioja	2017, 2018	2 créditos ECTS	Online.	150€	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a los padres y profesores en el mundo de los videojuegos, acercándoles su historia, géneros, posibilidades, peligros... - Búsqueda de información sobre los juegos que tienen sus hijos o sobre los que hablan los estudiantes - Utilización de videojuegos en ámbitos diversos como el empresarial, el sanitario o el educativo. - Fomento entre los padres a que compartan este tipo de ocio con sus hijos, y a los profesores a que se informen sobre el uso de videojuegos en clase. Sesiones presenciales virtuales por semanas: <ul style="list-style-type: none"> - Semana 1 y semana 2: ¿Qué es un videojuego? - Semana 3 y semana 4: ¿Dónde y cómo se juega? - Semana 5: Revisar antes de comprar: código PEGI y otros consejos. - Semana 6 y semana 7: Gamificando el mundo - Semana 8 y semana 9: Videojuegos y Ciencias Sociales

<p>V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17). Del diseño al desarrollo de experiencias lúdicas educativas” – Universidad de la Laguna.</p>	<p>2017</p>	<p>25 horas</p>	<p>Modalidad presencial y modalidad online.</p>	<p>Estudiantes: 60€-75€ Ordinaria: 125€-175€</p>	<p>Conferencias/ponencias/talleres/paneles: - Panel “Aprendizaje-Enseñanza”. Ponencias: "La metamorfosis de los materiales didácticos"; “Aprendizaje transmedia y cultura lúdica: desafíos para la enseñanza”; “Evaluación de aprendizajes derivados de metodología ABJ”; y “Neuro-maker, lo que aportan los videojuegos al proceso de enseñanza-aprendizaje”. - Panel “Salud, Bienestar e Inclusión”. Ponencias: “Videojuegos y altas capacidades”; “Videojuegos y diversidad: un mercado emergente”; “De modelo a matemático a juego educativo en el ámbito de la neumonía”; y “Competencias emocionales a través de videojuegos. Desarrollo del Bienestar y fomento de la Inclusión en el aula”. - Taller: "Usos educativos de Minetest y Minecraft". - Panel “Creación y Desarrollo de Juegos Serios”. Ponencias: “Buscando un equilibrio entre la diversión y la educación”; “Juegos serios para apoyar procesos de aprendizaje de la lecto-escritura en niños con discapacidad auditiva”; “QUADRIVIA: Un juego serio basado en "quizzes" para estudiantes universitarios a distancia”; y "Videojuegos en Espacios de Aprendizaje". - Panel “Sector videojuegos y empresas educativas”. - Taller: "Diseño de actividades educativas con Scratch". - Panel “Narrativa, Diseño y Arte”. Ponencias: “La importancia de la narrativa en los Juegos Pervasivos”; "Uso de videojuegos para el aprendizaje del dibujo y el Arte"; “Diseño de una Narrativa Persuasiva”; y "El espectro narrativo de los videojuegos". - Panel "Cultura y Sociedad". Ponencias: "Juegos y aprendizaje"; "Happy jamming! El poder motivacional de los juegos"; "Social Seducement: facilitando el emprendimiento social"; “Videojugar, Cultura y Neuroeducación”; y “Videojuegos y Mitología”. - Presentación de experiencias de enseñanza-aprendizaje del pensamiento computacional basada en juegos en Educación Infantil.</p>
<p>Jornada de Juego, Gamificación y Aprendizaje. (JGA 2017) (JGA</p>	<p>2017, 2018</p>	<p>5 horas</p>	<p>Presencial</p>	<p>Gratuito</p>	<p>- Beneficios del juego dentro del aula, como estrategia de aprendizaje completo y global que permite la adquisición tanto de conocimientos, como</p>

2018) – Gamifica tu aula					actitudes y competencias en un marco lúdico y motivador que propicia que el aprendizaje sea memorable, significativo y duradero. - Experiencias de la aplicación en el aula de juegos, gamificación, videojuegos... - Creaciones de diferentes docentes, su proceso de creación, sus aciertos y los aprendizajes obtenidos.
Curso de programación para docentes y padres inquietos – Academia How I Learned Code.	2017	15 horas	Presencial	150€ (sesión individual de 5 horas – 60€).	Sesión 1: Iniciación a Scratch y al pensamiento computacional. Sesión 2: Videojuegos en Scratch aplicados en el aula. Sesión 3: Extensiones hardware: Lego, Makey Makey y Realidad Aumentada.
Curso de metodología y de orientación tecnológica, en el que sirva de referencia y base el desarrollo de proyectos y dinámicas educativas relacionadas con la ciencia, la tecnología robótica, electrónica y Programación. - Academia How I Learned Code.	2017	40 horas	Presencial	-	Bloque 1: Scratch. - Lección 1: ¿Qué es Scratch? e instalación. - Lección 2: Partes de Scratch y qué opciones ofrece. - Lección 3: Comenzando a programar. - Lección 4: Programando. Bloque 2: Lego Education WeDo. - Lección 1: ¿Qué es Lego Education? ¿Qué nos enseña? - Lección 2: Mecanismos asombrosos. - Lección 3: Animales salvajes. - Lección 4: Juego de fútbol. - Lección 5: Cuentos de aventura. Bloque 3: Minecraft - Lección 1: ¿Qué es Minecraft?, descarga e instalación. - Lección 2: Como usar Minecraft en la enseñanza - Lección 3: Cómo crear un servidor. - Lección 4: Cómo diseñar nuestro propio mapa y mods. Bloque 4: Arduino - Lección 1: ¿Qué es Arduino? ¿Qué es S4A? - Lección 2: Instalación y partes de la placa Arduino. - Lección 3: Electrónica básica. - Lección 4: Montajes con Arduino.

<p>Seminario Internacional de Innovación Docente con Realidad Aumentada y Herramientas Educativas 3D – Grupo de Investigación Nodo Educativo, Universidad de Extremadura.</p>	<p>2017</p>	<p>9 horas y media.</p>	<p>Presencial y vía streaming.</p>	<p>Gratuito</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ponencia: Tecnología y Modelos Pedagógicos en 3D. Experiencias de innovación docente con integración de Second Life, Open Sim y Videojuegos en educación. - Ponencia: Innova3D pedagogía y prácticas innovadoras basadas en las TIC. - Ponencia: Videojuegos en educación. Experiencias y proyectos en Chile. - Ponencia: Minecraft Educativo. - Ponencia: Realidad aumentada en Educación.
<p>Máster en Videojuegos y Educación (1ª edición) – Departament de Teoria de l'Educació de la Universitat de València.</p>	<p>2015-2016</p>	<p>76 ECTS</p>	<p>Online</p>	<p>1650€</p>	<p>Asignaturas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La sociedad 3.0 y los desafíos para la educación 3.0. - Videojuegos: introducción y posibilidades educativas. - Videojuegos en la cultura infanto-juvenil - Videojuegos en la etapa adulta - Videojuegos y aprendizaje escolar - Integración de los elementos pedagógicos y los videojuegos en el diseño curricular - El diseño de videojuegos - Filosofía y videojuegos. Los personajes en los videojuegos. Las narrativas en los videojuegos. - Análisis y evaluación de videojuegos - La producción audiovisual en el entorno digital-videojuegos - Creación de videojuegos educativos - Trabajo Fin de Máster
<p>Máster propio en Videojuegos y Educación (2ª edición) - Departament de Teoria de l'Educació de la Universitat de València</p>	<p>2017-2018</p>	<p>70 ECTS</p>	<p>Online</p>	<p>1650€</p>	<p>Asignaturas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sociedad 3.0, desafíos y posibilidades educativas de los videojuegos. - Videojuegos en la cultura infanto-juvenil y en la etapa adulta. - Videojuegos y aprendizaje escolar y su integración en el diseño curricular. - Diseño de videojuegos, filosofía, personajes y narrativa en los videojuegos. - La producción audiovisual digital y la creación de videojuegos educativos. - Análisis y evaluación de videojuegos. - Trabajo Fin de Máster.

I Seminario Internacional de Avances en la Investigación en Videojuegos y Educación – Grupo Nodo Educativo y Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad de Extremadura.	2015	8 horas	Presencial	Gratuito	<p>Ponencias/mesas redondas/talleres:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ponencia principal: Subjetividades escolares mediatizadas por la cultura videolúdica: análisis de percepciones de estudiantes argentinos. - Mesa Redonda: Avances en la investigación con videojuegos, gamification y serious games en educación. Ponencias: “Avances en Serious Games en Educación”; “Avances en Videojuegos en Educación Secundaria”; “Avances en Digital Game-based Learning (caso de Noruega)”; “Avance en Argentina Play the game! una mirada educativa a 40 años de historia de videojuegos en Educación”; y “Avances en Gamification”. - Taller: “Evaluación de videojuegos para la enseñanza”. - Taller: “Creación de videojuegos para la educación”.
II Seminario Internacional de Avances en la Investigación en Videojuegos y Educación (SAVIVE16) – Grupo Nodo Educativo de la Universidad de Extremadura.	2016	14 horas.	Presencial y posibilidad de contribuciones de manera online.	Gratuito (asistentes) o 30€ (envío de una contribución).	<p>Ponencia/taller/mesa redonda:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ponencia: "Aprender a enseñar con videojuegos. Proyectos educativos basados en juegos digitales". - Taller de Gamificación. - Mesa redonda: Nuevos avances en la investigación con videojuegos, gamification y serious games en educación.
Conferencia “La integración de los juegos digitales para el aprendizaje” – IneveryCREA, Santillana.	2012	2 horas	Presencial y vía streaming	Gratuito	Diferentes cuestiones sobre la integración de los juegos digitales para el aprendizaje.
Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos + Titulación Universitaria en Recursos y Juegos Educativos 2.0 con 4 Créditos ECTS - Euroinnova Business School y Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales.	2017, 2018	310 horas	Online	269€	<p><i>Parte 1. Juegos digitales como materiales educativos</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Unidad didáctica 1. El ayer y hoy de los videojuegos y juegos digitales. - Unidad didáctica 2. La perspectiva psicológica del videojuego en la infancia y la adolescencia - Unidad didáctica 3. El desarrollo de las competencias básicas a través del videojuego y del juego digital - Unidad didáctica 4. Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en la etapa de infantil - Unidad didáctica 5. Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos

					<p>digitales en la etapa de primaria</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unidad didáctica 6. Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en educación secundaria obligatoria - Unidad didáctica 7. Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en educación inclusiva - Unidad didáctica 8. Investigando sobre el potencial psicossocioeducativo de los videojuegos y juegos digitales <p><i>Parte 2. Recursos y juegos educativos 2.0</i> <i>Módulo 1. Recursos educativos 2.0</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Unidad didáctica 1. Recurso educativo: web 2.0 <p>Introducción a la web</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unidad didáctica 2. Educación 2.0 - Unidad didáctica 3. Recursos educativos en la web 2.0 - Unidad didáctica 4. Redes sociales como recurso educativo - Unidad didáctica 5. Gestión de recursos educativos: moodle <p><i>Módulo 2. Juegos educativos 2.0</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Unidad didáctica 6. Concepto de juego educativo - Unidad didáctica 7. Aprendizaje basado en el juego (game-based learning) - Unidad didáctica 8. Ejemplos de juegos educativos 2.0 - Unidad didáctica 9. Videojuegos educativos - Unidad didáctica 10. Programas empleados para la creación de juegos educativos 2.0
<p>III Congreso Internacional de Videojuegos y Educación 2015 (CIVE15) - La Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF) y Grupo Alfás.</p>	<p>2015</p>	<p>23 horas y 30 minutos</p>	<p>Modalidad presencial y modalidad virtual</p>	<p>Residentes en Argentina:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participantes presenciales: 300\$ - Participantes virtuales: 200\$ - Expositores: 400\$ 	<p>Conferencias/Talleres/Ponencias/Mesas redondas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conferencia Inaugural: “Videojuegos y Educación: objetos de estudio, perspectivas y debates”. - Mesa redonda “Aprendizaje, pedagogías lúdicas y cognición distribuida”. - Taller: “Qué es Gamification”. - Mesa redonda “Cultura Gamer, estructuras lúdicas y aprendizaje”. <p>Ponencias: “Análisis de estructuras lúdicas”; “Uso de videojuegos y ocio familiar en</p>

				<p>Residentes de/en otros países: 150\$</p>	<p>escolares españoles de 3 a 14 años a través de la percepción parental”; “Identidad en los juegos de rol online”; y “Evolución de los aprendizajes, Videojuegos como mediadores y potenciadores cognitivos”.</p> <p>- Mesa redonda “Videojuegos como recurso para la Salud”. Ponencias: “Videojuegos para la vida”; “Experiencias en Educación Médica: Un abordaje lúdico”; “Modalidades en el uso de herramientas tecnológicas en los ámbitos educativo y clínico”; y “Dormir no da experiencia. Un estudio sobre las categorías de adicción y vicio a partir de la visión de jugadores de MMORPG”.</p> <p>- Mesa redonda “Videojuegos, Educación, socialización y ética”. Ponencias: “Problematizaciones y aportes desde el campo de la Filosofía”; “Videojuegos, ética y socialización”; y “Experiencias subjetivas en la toma de decisiones dentro de un videojuego en estudiantes de una universidad privada del Perú”.</p> <p>- Mesa redonda “Ludificación de la enseñanza”. Ponencias: “Modelo gestión-inclusión. Hacia una inclusión genuina de Videojuegos en el sistema educativo”; “Aprender a enseñar con videojuegos”; “El juego digital como herramienta didáctica en el nivel superior: uso y programación de videojuegos”; “Enseñanza basada en la Jugabilidad”; “Videojuego y aprendizaje. Repensar las jugadas para que todos ganemos”; y “Minecraft con estudiantes sordos y oyentes en Comunicación Visual de Educación Secundaria”.</p> <p>-Taller "Con vos en la Web".</p> <p>- Mesa redonda “Pensar las Tecnologías en la enseñanza”.</p> <p>- Mesa redonda “Aprender jugando con videojuegos”. Ponencias: “Los Mini-Juegos como herramienta para reforzar conceptos de programación en el ámbito universitario”; “Orientalismo y didáctica. Una propuesta para enseñar Historia Antigua de Asia Occidental en la escuela media”; “Aulas Interactivas”; “Videojuego Educativo: un proyecto para fomentar la creatividad centrado en el estudiante”; y “Videojuegos para aprender: ¿Para quién diseñamos? Tiza Papel Byte”.</p> <p>- Mesa redonda “Aprender a desarrollar videojuegos”. Ponencias:</p>
--	--	--	--	---	--

					<p>“Desarrollo de un videojuego para el liderazgo joven”; “Desarrollo de Videojuegos educativos para los primeros años de escuela. Una forma de integrar docencia, extensión e investigación en la Facultad de Informática”; “Una metodología lúdica para abstraer conceptos de experiencias con piezas físicas”; “Stencyl Educator’s”; y “Matific: Plataforma ludificada para aprender Matemática en niños de primaria”.</p> <p>- Mesa redonda: “Videojuegos y Educación”. Ponencias: “(De)construyendo a Caliban, en La Tempestad de W. Shakespeare, mediante el videojuego Humanos Recursos”; “Barajar y dar de nuevo: la gamificación se ocupa de las competencias digitales docentes”; “Experiencias con videojuegos en salas de educación inicial”; “La utilización de Videojuegos en ambientes de estimulación de aprendizajes”; “Juego, juguetes y ahora... videojuegos: preocupaciones”; y “De usuarios a creadores: experiencias de aprendizaje en Creativis”.</p> <p>- Mesa redonda “Videojuegos: Diseño, Arte y Narrativas”. Ponencias: “Prácticas lúdicas en Museos Virtuales”; “Aprender a diseñar Videojuegos”; “El diseñador de sonidos para videojuegos”; “Insumos lúdicos para la enseñanza del mocoví”; y “Los videojuegos como narraciones pleróricas para el aprendizaje”.</p> <p>- Taller: "Recursos para el aula".</p>
Curso “Videojuegos aplicados a la educación” – Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas (CITA).	2011	8 horas	Presencial	50€	<p>- Concienciación sobre la potencia educativa de los videojuegos.</p> <p>- Análisis de aplicaciones pedagógicas de los videojuegos. Buenas prácticas con videojuegos.</p>
Curso “Inteligencias Múltiples y Competencias: Uso y creación de Videojuegos Educativos para el aula” – ANPE Castellón, Universidad CEU Cardenal Herrera y Unimel Educación.	2017, 2018.	105 horas	Online	110€-125€	<p>Marco teórico y uso de videojuegos para el aula:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué son las inteligencias múltiples? 2. Howard Gardner y la escuela de las inteligencias múltiples. 3. ¿Cómo pueden los videojuegos ayudar a desarrollarlas, entrenarlas y fomentarlas? De las inteligencias múltiples a las áreas de conocimiento y las competencias básicas del currículo. 4. ¿Qué videojuegos? 5. El caso de los serious games.

					<p>6. Clasificación de los eduvideojuegos según plataforma:</p> <p>7. Online: PC (juegos en línea colaborativos), Internet, Tablets android e Ipad.</p> <p>8. Offline: PC, nintendo DS y derivadas, Playstation 2, playstation 3, psp, psvita, Xbox360, wii.</p> <p>9. La evaluación de las competencias a través de los videojuegos:</p> <p>10. ¿Cómo auxilian los videojuegos? Evaluación de las inteligencias múltiples y competencias.</p> <p>a. Ejemplos prácticos de evaluación de las competencias a través de los videojuegos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Editores de videojuegos: Scratch y eAdventure • Introducción a Scratch <ul style="list-style-type: none"> ○ Interfaz básica. ○ Funcionamiento de las órdenes ○ Creación de animaciones. ○ Mi primera actividad: insertar imágenes, movimientos, sonidos, etc,... ○ Guardar scratch y publicación ○ Panel de mis cosas en scratch ○ El nuevo concepto: compartir • Introducción a eAdventure. <ul style="list-style-type: none"> ○ Descarga y funcionamiento básico en Windows y Linux. ○ Crear, guardar y abrir un proyecto. ○ Conociendo la plataforma: interfaz básica. ○ Escenas, personajes, lógica de juego, acciones, libros y objetos, personalización y evaluación. ○ Proceso de creación de un videojuego: ○ Guion, diseño visual y diseño de evaluación. ○ Ejercicios prácticos. ○ Proyecto final. <p>---</p> <p>Unidad 1: Las inteligencias múltiples, las competencias y la creatividad.</p>
--	--	--	--	--	--

					<ul style="list-style-type: none"> - Teoría de las inteligencias múltiples. - Competencias. - Relación de las Inteligencias Múltiples, las competencias y la creatividad. - Pensamiento computacional y espiral de la creatividad. - Videojuegos educativos con Scratch como herramienta para el desarrollo y fomento de las IIMM y las competencias básicas. <p>Unidad 2: Introducción a Scratch y al entorno web.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la web de Scratch. Creación de cuentas, búsqueda de proyectos, creación de un estudio. - Entorno de programación con Scratch. - Concepto de sistema de coordenadas cartesiano. - Coordenadas para dibujar figuras geométricas simples. - Concepto de bucle y su implementación en Scratch. - Elementos básicos de Scratch para el movimiento de objetos con la utilización de pasos, coordenadas y deslizamiento. - Fondos, vestidos y sonidos. - Funcionamiento del color y la intensidad del lápiz. <p>Unidad 3: El juego del pong.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de coordenadas cartesianas en la pantalla del Scratch. - Coordenadas cartesianas en el dibujo de figuras simples y para posicionar objetos en el plano. - Sistema de referencia de ángulos de Scratch. - Concepto de ángulo para describir trayectorias de objetos. - Música para nuestras animaciones en Scratch. - Sensores de Scratch que permiten la interacción entre objetos y colores. - Concepto de bucle y su implementación en Scratch para hacer acciones repetitivas. - Elementos básicos de Scratch para el movimiento de objetos con la utilización de pasos, coordenadas y deslizamiento. - Funcionamiento de los comandos de Scratch que permiten el control del tiempo y utilizarlos para coordinar movimientos con el ritmo musical. - Comandos que ofrece Scratch para la interacción con teclado y ratón.
--	--	--	--	--	--

					<ul style="list-style-type: none"> - Concepto de subrutina. - Mochila. <p>Unidad 4: contadores y acumuladores.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de contadores. - Sucesiones. - Concepto de bucle y su implementación en Scratch para hacer acciones repetitivas. - Concepto de acumulador. - Concepto de acumulador en las series matemáticas - Contadores en una actividad de clasificación - Evento “al hacer clic” <p>Unidad 5: Calculando con Scratch</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto de variable. - Concepto de variable para realizar cálculos sencillos. - Concepto de bucle y su implementación en Scratch para hacer acciones repetitivas. - Bucles anidados. - Concepto de subrutina. - Variables en las condiciones. <p>Unidad 6: Actividades de ordenación y preguntas aleatorias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manejo con Scratch las relaciones entre objetos. - Sensores relacionados con los objetos en Scratch. - Concepto de sensor para realizar actividades de tipo ordenación. - Concepto de lista. - Concepto de lista para realizar juegos sencillos. - Listas aleatorias. - Creación de distintas actividades tipo con Scratch. <p>Unidad 7: Proyecto con Scratch.</p>
<p>Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos - Euroinnova Business School y Escuela Superior de</p>	<p>2017, 2018</p>	<p>200 horas</p>	<p>Online</p>	<p>180€</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Unidad didáctica 1. El ayer y hoy de los videojuegos y juegos digitales - Unidad didáctica 2. La perspectiva psicológica del videojuego en la infancia y la adolescencia - Unidad didáctica 3. El desarrollo de las competencias básicas a través del

Cualificaciones Profesionales					<p>videojuego y del juego digital</p> <ul style="list-style-type: none"> - Unidad didáctica 4. Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en la etapa de infantil - Unidad didáctica 5. Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en la etapa de primaria. - Unidad didáctica 6. Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en educación secundaria obligatoria - Unidad didáctica 7. Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en educación inclusiva - Unidad didáctica 8. Investigando sobre el potencial psicopedagógico de los videojuegos y juegos digitales
Curso “Programar con Scratch” – Confederación Española de Centros de Enseñanza.	2017	30 horas	Online	132€	<p>Unidad 1: Introducción a Scratch.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tema 1: Conceptos básicos. - Tema 2: Los personajes. - Tema 3: ¿Cómo y dónde programamos? <p>Unidad 2: Programación de un juego.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tema 1: Cómo empezar. - Tema 2: Elementos y valores. - Tema 3: Modificaciones. - Tema 4: Finalizando el juego. <p>Unidad 3: Modificaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tema 1: En el escenario. - Tema 2: En el fondo. - Tema 3: Los efectos de transición. <p>Unidad 4: Juegos complejos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tema 1: Laberinto (I) - Tema 2: Laberinto (II). <p>Proyecto final.</p>
Curso “Aprender Historia Jugando: los videojuegos asaltan las aulas” – Universidad Pública de Navarra y CreaNavarra.	2017	23 horas	Presencial	60€	<p>Ponencias/conferencias/talleres/mesa redonda:</p> <p>BLOQUE 1. APRENDER JUGANDO EN EL ORDENADOR.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ponencia: Desafíos y posibilidades con videojuegos en escenarios educativos.

					<ul style="list-style-type: none"> - Ponencia: Los videojuegos y la didáctica de la Historia - Ponencia: Press start. Videojuegos y Didáctica de las CC.SS: Experiencias de aula - Mesa redonda: Los videojuegos ¿peligro u oportunidad? <p>BLOQUE 2. PROPUESTAS APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ponencia: Dos videojuegos para aprender Historia: Europa Universalis IV y Rise of Venice. - Ponencia: Aprender la Baja Edad Media con Rise of Venice - Taller: Aprender con Rise of Venice - Ponencia: Videojuegos para entender el mundo actual - Ponencia: El Europa Universalis IV como herramienta de aprendizaje - Taller con Europa Universalis IV. <p>BLOQUE 3. LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conferencia: El Arte en los Videojuegos: diseñando historias interactivas - Taller con videojuegos
Seminario “Humanidades digitales: jugando se aprende” - Eusko Ikaskuntza – Sociedad de Estudios Vascos y el Grupo de Investigación de la Universidad del País Vasco “País Vasco, Europa y América: vínculos y relaciones Atlánticas”	2016	3 horas	Modalidad presencial	Gratuito	<p>Conferencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entre Clío y Lara Croft: aprendiendo Historia en el siglo XXI - Consumir Historia en Steam: Historia y videojuegos
Curso de formación al profesorado en robótica educativa con LEGO ® y Scratch - Foma Roboti-k	-	60 horas	Modalidad presencial y modalidad online.	-	<p>1ª semana: Diseño y desarrollo de videojuegos con Scratch.</p> <p>2ª semana: LEGO ® WeDo</p> <p>3ª semana: LEGO ® Mindstorms</p> <p>4ª semana: Proyectos en el aula.</p>
Curso “Enseñanza y aprendizaje a través de los videojuegos” – Fundación SM y Universidad Pontificia de Salamanca.	2017	75 horas	Online.	300€	<p>Parte teórica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bloque 1. El videojuego: características y clasificaciones - Bloque 2. Los videojuegos como recurso educativo: una herramienta de aprendizaje muy útil y motivante para todos

					<p>Parte práctica:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividades o “mini proyectos” donde el videojuego tiene una función distinta en cada uno.
<p>Curso “Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos” - Euroinnova Business School, Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales y Universidad Antonio de Nebrija</p>	<p>2017, 2018</p>	<p>310 horas</p>	<p>Online</p>	<p>199€</p>	<p><i>Parte 1. Aplicación didáctica de las tic en las aulas</i> Unidad didáctica 1. Las TIC y el mundo educativo Unidad didáctica 2. Estándares de la UNESCO para la formación del profesorado en el uso de las TICs Unidad didáctica 3. Integración de las TIC en los centros educativos. Requisitos, recursos y modalidades Unidad didáctica 4. La integración de las TICs en las áreas del curriculum Unidad didáctica 5. Las webquest Unidad didáctica 6. Nuevas tecnologías para la atención educativa al alumnado con necesidades educativas especiales <i>Parte 2. Juegos digitales como materiales educativos</i> Unidad didáctica 1. El ayer y hoy de los videojuegos y juegos digitales Unidad didáctica 2. La perspectiva psicológica del videojuego en la infancia y la adolescencia Unidad didáctica 3. El desarrollo de las competencias básicas a través del videojuego y del juego digital Unidad didáctica 4. Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en la etapa de infantil Unidad didáctica 5. Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en la etapa de primaria Unidad didáctica 6. Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en educación secundaria obligatoria Unidad didáctica 7. Posibilidades educativas de los videojuegos y juegos digitales en educación inclusiva Unidad didáctica 8. Investigando sobre el potencial psicossocioeducativo de los videojuegos y juegos digitales</p>
<p>Curso “Desarrollo del pensamiento computacional a través de la programación y la</p>	<p>2017</p>	<p>50 horas</p>	<p>Parte presencial y parte online.</p>	<p>Gratuito</p>	<p>Conferencias/talleres:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conferencia: La tecnología no es neutra. - Conferencia: Programación y pensamiento computacional.

<p>robótica” – Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte y Universidad Internacional Menéndez Pelayo.</p>					<ul style="list-style-type: none"> - Taller: Programación de videojuegos (I) y (II). - Taller: Construyendo y programando robots (I) y (II). - Taller: Robótica libre con Arduino (I) y (II). - Taller: Desarrollo de apps para dispositivos móviles (I) y (II) - Taller: Python (I) y (II) - Conferencia: Culturas informáticas para jóvenes. De LOGO a Scratch y más allá.
<p>I Congreso Internacional de Videojuegos. Cómo contar historias pulsando un botón – Universidad Complutense de Madrid.</p>	<p>2010</p>	<p>3 créditos de Libre Configuración</p>	<p>Presencial</p>	<p>60€ para estudiantes (asistentes) que requieran créditos de Libre Configuración. 100€ para investigadores con comunicación. Gratuito para personas que no precisen créditos</p>	<p>Conferencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Liberando el principio del placer, encapsulando el principio de realidad. - Arenas Simbólicas Virtuais - The more you play, the more you learn - Desde la interactividad a la interacción en el videojuego: nuevos escenarios virtuales para la comunicación - Transformaciones del espacio y el punto de vista en el videojuego: del tablero al ojo móvil - Eco-Art Game, la exploración del espacio físico a través del videojuego - El videojuego como sistema híbrido de investigación. - Interactivity, the essence of computing - Videojuegos: juego y narrativa - El videojuego y sus mundos de juguete - La evolución tecnológica de los generadores de historias - Historias Inteligentes en juegos comerciales: paralelismos con Mundos Abiertos y Personajes Autónomos. - MercurySteam, un viaje en el tiempo - La Sobreadaptación Destructiva - Historias del desarrollo de videojuegos - Diferencias de storytelling entre medios y cómo aprender de ellas para mejorar tu videojuego. - Aplicaciones serias de los videojuegos - La universidad busca respuestas: los distintos enfoques académicos en torno a los videojuegos

<p>I Congreso Internacional de Videojuegos y Educación - Equipo investigador "Ordenadores y videojuegos en las aulas" del Departamento de Teoría de la Educación de la Universidad de Valencia.</p>	<p>2012</p>	<p>30 horas</p>	<p>Modalidad presencial y modalidad online</p>	<p>-</p>	<p>Conferencias/Ponencias/Mesas redondas/Foros de experiencias/Talleres: - Conferencia: "Las burbujas lúdicas y el aprendizaje de otros mundos". - Ponencia: "Estrategias de aprendizaje basado en videojuegos en la formación del profesorado" - Mesa redonda: "Educación y Videojuegos". Ponencias: "Diseño curricular y de ambientes de aprendizaje, desde el Modelo de los videojuegos (MVJ) y la comprensión de las neurociencias"; "Nuevas formas tecnológicas de interacción de los videojuegos con niños con discapacidad cognitiva"; y "¿Se aprende Geografía e Historia a través de los videojuegos?". - Foro de experiencias: Experiencias y posibilidades educativas con videojuegos. Ponencias: "Desarrollo de las inteligencias múltiples apoyado en videojuegos"; "Nuevas tecnologías aplicadas al ocio terapéutico y didáctico"; y "Experiencias de uso de tecnologías multimodales y tangibles en educación". - Taller "Evaluación psicopedagógica de videojuegos". - Ponencia: "Modelo de aprendizaje implícito y enseñanzas mínimamente invasivas: videojuegos en las redes sociales". - Mesa Redonda: Creación de videojuegos y perspectivas de futuro. Ponencias: "Brecha digital, brecha de género"; y "Los videojuegos en red social y su aplicación para el aprendizaje de competencias". - Ponencia: "Riesgos y oportunidades en educación".</p>
<p>Curso "Robótica y videojuegos en la educación" – Universidad de Salamanca y Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas (CITA).</p>	<p>2010</p>	<p>20 horas</p>	<p>Presencial</p>	<p>Tasa ordinaria: 90€. Tasa reducida: 60€</p>	<p>Ponencias/talleres: - Ponencia: "Robótica en la educación: Desde Scratch a Arduino pasando por 'Lego Mindstorms'" - Ponencia: "Construccionismo, robótica educativa y 'Lego Mindstorms NXT'" - Taller: Educando con NXT - Ponencia: "Competiciones de robots nacionales e internacionales". - Ponencia: "Utilización didáctica de los videojuegos". - Taller: Planeta Rojo - Taller: Juegos serios - Ponencia: "Videojuegos y educación. Oportunidades y riesgos".</p>

					<ul style="list-style-type: none"> - Ponencia: “Videojuegos, emociones y aprendizajes”. - Taller: “Desarrollo de competencias con videojuegos” (1ª parte y 2ª parte).
<p>Curso: Diviértete en el aula. Gamificación y videojuegos en educación “Aprender puede y debe ser divertido” - Escuelas Católicas y Universidad Pontificia Comillas</p>	2015	20 horas	Online	270€	<p>Unidad 1: El videojuego, del gráfico y el entretenimiento al crecimiento como herramienta para el aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beneficios y ventajas de su uso <p>Unidad 2: ¿Cómo se usa el videojuego en los centros educativos?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experiencias pioneras. <p>Unidad 3: Bienvenidos al universo de la “gamificación”</p> <ul style="list-style-type: none"> - Videojuegos para salvar el mundo, videojuegos para la educación integral, videojuegos para despertar el sentido crítico: bienvenidos al universo de la “gamificación”.
<p>Seminario “Pensamiento computacional y robótica” – Centro de Profesorado de Lanzarote, Consejería de Educación y Universidades, Gobierno de Canarias.</p>	2016-2017	30 horas	Parte presencial y parte no presencial	Gratuito.	<ul style="list-style-type: none"> - Bases didácticas del pensamiento computacional. Conceptos, recursos y propuestas. Alternativas sin ordenadores. - Scratch 1: animaciones interactivas y diálogos. - Scratch 2: trazados geométricos y control de robots - Robótica Arduino. Circuitos digitales programables. Sensores y motores. Control del robot con S4A. - Robótica Lego EV3. Sensores y motores. Control del robot. - MIT App Inventor. Diseño de apps para Android. - WIMI5. Creación de videojuegos en formato navegable HTML5
<p>Webinar “Tablets y Game Based Learning: nuevas formas de aprender jugando” - Red Social INTEF y Red Social Docente Internet en el Aula</p>	2012	1 hora	Online	Gratuito	<p>Utilización de tablets y la metodología del aprendizaje basada en juegos en el aula.</p>
<p>Diploma de Experto Universitario “Formación de formadores y jóvenes en el uso y creación de videojuegos y realidad aumentada” (edición</p>	2016, 2017	20 créditos ECTS	Online	585€ (2016), 560€ (2017)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modelo de formación de formadores en la sociedad del conocimiento y para el uso didáctico de los videojuegos. 2. Implementación de Prácticas Fundamentadas en AR, VR y Videojuegos en Contextos Educativos. 3. Motores de Juegos y Herramientas de Realidad Aumentada para la

2016) (edición 2017) - Departamento de Didáctica, Organización Escolar y Didácticas Especiales, de la Facultad de Educación de la UNED.					Mejora de los Procesos Enseñanza-Aprendizaje 4. Narrativas lineales y no lineales y storytelling para el desarrollo de prácticas educativas con uso de aplicaciones de videojuegos y realidad aumentada. 5. Trabajo fin de Curso de Experto.
Curso “Robots y Videojuegos en las aulas: Scratch y Arduino para profesores (3.ª edición) – Miríadax y Universitat Pompeu Fabra.	2015	25 horas	Online	Gratuito. Para aquellos que deseen certificado de superación: 40€	Módulo 1: ¿Que es Scratch?, ¿cómo funciona? Módulo 2: Programación con Scratch Módulo 3: Patrones más comunes de videojuegos Módulo 4: Arduino Módulo 5: Scratch y Arduino Módulo 6: Otras posibilidades de Scratch y Arduino
Curso “Programación de videojuegos con Scratch como herramienta educativa” – Centro del Profesorado de Castilleja de la Cuesta, Junta de Andalucía.	2017	40 horas	Online	Gratuito.	1.- Introducción práctica a Scratch. 1.1. Introducción a la programación y a la herramienta Scratch 1.2. Secuencias de instrucciones. Estructuras de control y repetición 1.3. Paralelismo y eventos 1.4. Detección y corrección de errores 1.5. Variables 2.- Uso de Scratch como herramienta educativa 2.1 Matemáticas y Scratch 2.2 Aprendizaje Basado en Proyectos 3.- Trucos y aspectos innovadores de la programación con Scratch 3.1. Aspectos avanzados de Scratch: listas y procedimientos 3.2. Interacción con el usuario mediante audio y vídeo 3.3. Corrección automática de proyectos Scratch 3.4. Aprendizaje en comunidad
Curso “Introducción a la programación con Scratch” - Udem y Programamos	2017, 2018	1 hora y media	Online	Gratuito	<i>Primeros pasos con Scratch</i> - Introducción - Scratch, un entorno de programación completo - Descripción de la interfaz de Scratch

					<ul style="list-style-type: none"> - Nuestro primer proyecto con Scratch <i>Un videojuego de naves</i> - Qué queremos conseguir - No empezamos desde cero. Reinventamos - Dando vida a nuestra nave. ¡Despegamos! - Apunta y ¡dispara! - ¡Torpedos fuera! - Enemigos I: dando movimiento - Enemigos II: explota - Enemigos III: alcanzando la nave. Se duplican. - La nave nodriza I: movimiento - La nave nodriza II: vidas - La nave nodriza III: explosión - La nave nodriza IV: impacto de torpedos - Finalizamos el videojuego <i>Suma 10</i> - Qué queremos conseguir - Programamos el movimiento del objeto principal - Creamos una lluvia de números con clones - Manejamos clones - Creación y programación del marcador - Añadimos efectos visuales - Game Over y trucos finales
Curso Virtual: Introducción a los videojuegos y a los mundos virtuales – Universidad de San Andrés.	2013	3 meses (no se especifica número de horas exactas)	Online	1688 pesos argentinos (o 3 cuotas de 563 pesos argentinos) [lo que sería en total 76,69€]	<p><i>Unidad 1.</i> Nivelamos conocimientos: hardware, software, redes. Desmitificamos la metáfora de los “nativos digitales”. Breve historia de los videojuegos. Alfabetización videolúdica o en videojuegos. Cómo funcionan un videojuego y un mundo virtual. Interfaces. Tipos de videojuegos. Estructura de los videojuegos. Narrativa de los videojuegos. Videojuegos educativos. Juegos serios (Serious Games). Juegos Indie. Actividad: jugamos videojuegos y analizamos sus propuestas y sus interfaces. Ideamos actividades para el aula con videojuegos no educativos.</p>

					<p><i>Unidad 2.</i> Los videojuegos como creaciones sociales y culturales. Comunidades de Gamers. Foros: estructura y funcionamiento. Etiqueta de internet (netiqueta) y de los foros. Ética en los videojuegos y en los mundos virtuales. El rol de los Administradores (los "Admin"). Ejemplos de casos conflictivos y rebeliones en mundos virtuales. El concepto de Ciudadanía Digital.</p> <p>Actividad: Participamos en foros de videojuegos. Jugamos y analizamos algún videojuego conflictivo desde el punto de vista ético.</p> <p><i>Unidad 3.</i> Juegos basados en experiencias personales (personal games). Ejemplos: Simulador de autismo "Auti-Sim" y "Cancer, that dragon". Cuando se aplica la experiencia de los videojuegos a otras actividades: el concepto de ludificación (gamification). Usamos videojuegos de entretenimiento para actividades educativas: Minecraft, Age of Empires, Portal, en modalidad individual y multijugador. Elegimos y jugamos distintos "serious games".</p> <p>Actividad: imaginamos un videojuego basado en alguna experiencia personal. Planificamos actividades educativas con videojuegos de entretenimiento (Minecraft, Portal, Assessins Creed). Armamos el guion de un videojuego.</p>
IV Congreso de Videojuegos y Educación – Universidade de Vigo y Grupo Alfás	2016	24 horas	Modalidad presencial y modalidad online.	<p>Tasa ordinaria: 100€-125€ Tasa estudiantes: 60€-75€</p>	<p>Conferencias/Ponencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>La narrativa en los videojuegos.</i> Entre las cuales se mencionan las siguientes ponencias específicas: "Narración y videojuegos: cómo las acciones cuentan historias"; "Videojogos e Cinema: Uma Relação Incestuosa?". - <i>Cine, videojuegos, televisión. (Transmedia).</i> Entre las cuales se menciona la siguiente ponencia específica: "Del Prosumismo Transmedia al Holoverso Neoreal". - <i>Peach o Lara Croft (género y videojuegos).</i> Entre las cuales se menciona la siguiente ponencia específica: "Género y videojuegos: una visión sociológica". - <i>Aprender jugando o jugar a aprender.</i> Entre las cuales se mencionan las

					<p>siguientes ponencias específicas: “En el laberinto del tiempo. Bases neurodidácticas para un aprendizaje con juegos y videojuegos”;</p> <p>“Aprendizaje basado en juegos: claves de una metodología disruptiva para potenciar las Inteligencias Múltiples en Educación Primaria”.</p> <p>- <i>La salud del jugador</i>. Entre las cuales se mencionan las siguientes ponencias específicas: “Videojuegos, Salud y Neuroeducación”; “e-Motionaltraining, Rehabilitación en Cognición Social en la Esquizofrenia”.</p> <p>- <i>Gamificación de la enseñanza</i>.</p> <p>- <i>Ilustración, diseño y arte en el videojuego</i>. Entre las cuales se mencionan las siguientes ponencias específicas: “La narratividad y estética de los videojuegos: la elección como creación”; “Autor entre ilustração, engenharia e arte no espaço dos videojogos”; “Una experiencia de Educación Ambiental en Realidad Virtual”.</p> <p>- ¿Es posible una industria de contenidos digitales en Galicia?</p>
<p>GameStart. Taller sobre videojuegos y tecnología aplicados a la educación (en el contexto del IV Congreso de Videojuegos y Educación, pero pudiendo realizarse de manera independiente) - Universidade de Vigo, Grupo Alfás y ArsGames.</p>	2016	<p>No se especifica tiempo exacto pero según la duración mínima y máxima de las sesiones sería entre 7 y 10 horas.</p>	Presencial	20€-25€	<ul style="list-style-type: none"> - Aproximación a los conceptos clave y apuntes metodológicos: conceptos de alfabetización digital crítica, brechas digitales, inmersión para el aprendizaje significativo, juego críticos, revisión del concepto de gamificación aplicado a la educación y apuntes sobre metodología. - Introducción a diversas herramientas interesantes para la práctica educativa. - Ejemplos prácticos de talleres empleando las herramientas y metodologías descritas. - Planteamiento guiado de un taller lúdico por parte de las personas participantes. - Presentación de los resultados, puesta en común y evaluación conjunta.
<p>Curso: Didáctica de la programación con Scratch – BeJob, Santillana y Fundación General de la Universidad de Alcalá.</p>	2017, 2018	25 horas	Online	95€ + 55€ para obtener certificado	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Por qué los niños y niñas deben aprender programación? - Realizando una animación. Creación de personajes. - Realizando una animación. Interacción entre personajes y eventos. - Realizando una animación. Creación de escenarios y grabación de la animación. - Realizando un videojuego. Controlando el movimiento de nuestros

					<p>personajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realizando un videojuego. Creando datos variables (puntuaciones). - Realizando un videojuego. Utilizando datos variables. - Programando para un aprendizaje transversal. Movimientos físicos. - Programando para un aprendizaje transversal. Fuerzas y trigonometría. - Programando para un aprendizaje transversal. Juegos para descubrir la naturaleza y el medio ambiente.
Nanocurso: Programa un videojuego con Scratch - BeJob, Santillana.	2017, 2018	3 horas	Online	35€	<p>Realizando un videojuego. Controlando el movimiento de nuestros personajes.</p> <p>Realizando un videojuego. Creando datos variables (puntuaciones).</p> <p>Realizando un videojuego. Utilizando datos variables.</p>
Curso “Programación de videojuegos: otra forma de trabajar el currículum de primaria” - Escuela Politécnica Superior de Gandía de la Universitat Politècnica de València.	2015	10 horas	Presencial.	<p>Tasa ordinaria: 60€.</p> <p>Tasa para personal de la universidad organizadora, estudiantes universitarios, jubilados, personas con discapacidad y personas en paro: 40€.</p> <p>Tasa para profesores de secundaria y bachillerato: 50€</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción al desarrollo de videojuegos. Lenguaje propio. - Peculiaridades de las sesiones. - Metodología PBL. Diseño de un proyecto. - Algoritmos. Técnicas para trabajarlos en el aula. - Programación: Scratch. - Realización de un proyecto orientado a áreas lingüísticas - Realización de un proyecto orientado al área de matemáticas - Realización de un proyecto orientado a áreas artístico-musicales - Realización de un proyecto libre supervisado.

Taller de Scratch para profesores de Educación Secundaria y Primaria - Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la Universitat Politècnica de València.	2015	10 horas	Presencial	Tasa ordinaria: 100€. Tasa para personal, alumnos y antiguos alumnos de la universidad organizadora, desempleados y colegiados: 75€	<ol style="list-style-type: none"> 1. El pensamiento computacional al alcance de todo el mundo. 2. El entorno de programación Scratch: escenario y personajes. 3. Interacción con el mundo físico. <ol style="list-style-type: none"> a. Programación física con placas Picoboard b. Programación física con Arduino 4. Propuesta de desarrollo de proyectos <ol style="list-style-type: none"> a. Cómo contar historias: cuentos b. Movimiento: laberintos y otros entornos c. Juegos clásicos: Pong, Arkanoid, Asteroides d. Matemáticas: aritmética, probabilidad, estadística e. Tecnología: circuitos electrónicos
Curso de Gamificación: Educar Jugando + Curso en Recursos y Juegos Educativos 2.0 - Euroinnova Business School, Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales y Universidad Antonio de Nebrija	2017, 2018	220 horas	Online	269€	<p><i>Parte 1. Gamificación: educar jugando</i></p> <p>Unidad didáctica 1. Introducción a la gamificación</p> <p>Unidad didáctica 2. Game thinking o pensamiento de juego</p> <p>Unidad didáctica 3. Psicología y gamificación</p> <p>Unidad didáctica 4. Teorías en la gamificación y análisis de la motivación en la gamificación</p> <p>Unidad didáctica 5. Los procesos de aprendizaje a través del juego</p> <p>Unidad didáctica 6. El juego y su diseño</p> <p>Unidad didáctica 7. Elementos del juego en la gamificación</p> <p>Unidad didáctica 8. Ciclos de actividad. Ley del movimiento</p> <p>Unidad didáctica 9. Programas de recompensas</p> <p>Unidad didáctica 10. Empleo de herramientas de gamificación en el aula</p> <p><i>Parte 2. Recursos y juegos educativos 2.0</i></p> <p><i>Módulo 1. Recursos educativos 2.0.</i></p> <p>Unidad didáctica 1. Recurso educativo: web 2.0</p> <p>Unidad didáctica 2. Educación 2.0</p> <p>Unidad didáctica 3. Recursos educativos en la web 2.0</p> <p>Unidad didáctica 4. Redes sociales como recurso educativo</p> <p>Unidad didáctica 5. Gestión de recursos educativos: moodle</p>

					<p><i>Módulo 2. Juegos educativos 2.0</i> Unidad didáctica 6. Concepto de juego educativo Unidad didáctica 7. Aprendizaje Basado en el Juego (Game-Based Learning) Unidad didáctica 8. Ejemplos de juegos educativos 2.0 Unidad didáctica 9. Videojuegos educativos Unidad didáctica 10. Programas empleados para la creación de juegos educativos 2.0</p>
<p>Curso “Recursos y Juegos Educativos 2.0” - Euroinnova Business School, Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales y Universidad Antonio de Nebrija</p>	<p>2017, 2018</p>	<p>110 horas</p>	<p>Online</p>	<p>180€</p>	<p><i>Módulo 1. Recursos educativos 2.0</i> Unidad didáctica 1. Recurso educativo: web 2.0 Unidad didáctica 2. Educación 2.0 Unidad didáctica 3. Recursos educativos en la web 2.0 Unidad didáctica 4. Redes sociales como recurso educativo Unidad didáctica 5. Gestión de recursos educativos: moodle</p> <p><i>Módulo 2. Juegos educativos 2.0</i> Unidad didáctica 6. Concepto de juego educativo Unidad didáctica 7. Aprendizaje Basado en el Juego (Game-Based Learning) Unidad didáctica 8. Ejemplos de juegos educativos 2.0 Unidad didáctica 9. Videojuegos educativos Unidad didáctica 10. Programas empleados para la creación de juegos educativos 2.0</p>
<p>Curso “Robots, videojuegos y apps en el aula” – Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid e IBM</p>	<p>2016</p>	<p>22 horas y media.</p>	<p>Presencial</p>	<p>Gratuito</p>	<p>Herramientas informáticas que permiten introducir la programación como actividad en el aula de Educación Secundaria.</p>
<p>Curso “Scratch como herramienta educativa. Taller de iniciación a</p>	<p>2017</p>	<p>12 horas</p>	<p>Parte presencial y</p>	<p>Gratuito.</p>	<p>- Introducción a la interfaz gráfica de Scratch. - Secuenciación de instrucciones.</p>

la programación de videojuegos” – Centro del Profesorado de Almería, Junta de Andalucía.			parte online.		- Utilización de datos y operadores. - Estructuras de control y repetición. - Declaración de variables.
Curso intensivo de robótica educativa y desarrollo de videojuegos – Kéolas K-Learning Professional Solutions	2017	40 horas	Modalidad online y modalidad presencial	Desde 420€	1. Parte 1: Diseño y desarrollo de videojuegos con Scratch 2. Presentación profesor 3. Presentación del curso 4. Presentación alumnos 5. Qué es Scratch 6. Usos de la herramienta 7. Descripción de la interfaz 8. Eventos, movimiento, control y datos 9. Scratch en la nube 10. Grupos de trabajo 11. Instalación del software 12. Apariencia, operadores y sensores 13. Lápiz, sonidos y más bloques 14. Parte 2: LEGO® WeDo 15. Introducción a la robótica 16. Disciplinas que engloba la “robótica” 17. Características técnicas LEGO® WeDo y Scratch 18. Uso correcto del kit 19. Proyecto Airplane Rescue 20. Proyecto Sail boat Storm 21. Proyecto Smart Spinner 22. Proyecto Goal Keeper 23. Proyecto Hungry Alligator 24. Proyecto Cheerful Fans 25. Proyecto Roaring Lion 26. Parte 3: LEGO® Mindstorms 27. Visión general de LEGO® Mindstorms 28. Características técnicas y especificaciones del kit 29. Uso y características del software LEGO® Mindstorms

					<p>30. Proyecto Tracker</p> <p>31. Parte 4: Arduino</p> <p>32. Visión general de Arduino</p> <p>33. Características técnicas y especificaciones de la controladora y componentes compatibles</p> <p>34. Uso y características del IDE Arduino</p> <p>35. Uso y características del software ArduinoBlocks</p> <p>36. Proyecto Tracker</p>
<p>Curso “Iniciación al aprendizaje basado en juegos” (forma parte como curso independiente de la actividad “Play & Learn +12: cómo aprender jugando a partir de los 12 años”) – La Casa Encendida de Fundación Montemadrid.</p>	2017	12 horas	Presencial	40€	<ul style="list-style-type: none"> - Fundamentos del Aprendizaje Basado en Juegos. - Abrirse y preparar el cambio. - Desarrollo del cerebro, las emociones y el cuerpo a través del juego. - Motivación y capacidad. - Detección de dificultades de aprendizaje, jugando. - El juego como revelador de las dinámicas sociales en el aula. - Deconstrucción del juego. - Uso consciente de juegos, videojuegos y TIC.
<p>Curso “Herramientas para el aprendizaje basado en juegos” (forma parte como curso independiente de la actividad “Play & Learn +12: cómo aprender jugando a partir de los 12 años”) - La Casa Encendida de Fundación Montemadrid.</p>	2017	12 horas	Presencial	40€	<ul style="list-style-type: none"> - Motivación, participación e inteligencias múltiples. - Juegos 360. - Serious Games, gamificación, videojuegos y juegos de tablero. - Proceso de diseño. - Deconstrucción del juego. - Prototipado. - Prevención conductas adictivas.
<p>Curso “Uso consciente de videojuegos y Tecnologías de Información y Comunicación” (forma parte como curso independiente de la actividad “Play & Learn +12: cómo</p>	2017	12 horas	Presencial	40€	<ul style="list-style-type: none"> - Síntomas: qué tengo que detectar. - Incidencia: perfiles, motivaciones y roles. - ¿Cómo se responde a distintos intereses? - Impacto en el aula. - Actuaciones encaminadas a fomentar el autocontrol, la diversidad de intereses, el compromiso respecto al aprendizaje.

aprender jugando a partir de los 12 años”) - La Casa Encendida de Fundación Montemadrid.					- Cómo las adicciones condicionan el aprendizaje y el funcionamiento del aula. - Cómo sacarle partido a los videojuegos y a las TIC en el aula de forma responsable.
Taller de Programación de videojuegos 3D para docentes de Primaria y Secundaria – Malagabyte, Ayuntamiento de Málaga, Asociación Andaluza de Graduados e Ingenieros Técnicos en Telecomunicación (AAGIT) y Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos de Telecomunicación de Andalucía (COITT-A)	2017	2 horas	Presencial	Gratuito	Herramientas necesarias para crear su propio videojuego e iniciarse en el mundo de las tres dimensiones con la aplicación Kodu
Seminario “Gamificación mediante programación de videojuegos: Raspberry Pi” – Consejería de Educación, Cultura y Universidades, Región de Murcia.	2017	30 horas	Parte presencial y parte no presencial	Gratuito	(1). Utilizar la Raspberry Pi en el aula. (2). Introducción a la programación informática. (3). Programación utilizando el lenguaje de programación Python. (4). Desarrollo de videojuegos, Ahorcado, Tetris, Tic Tac Toe, etc. (5). Programación dentro del videojuego Minecraft para crear nuevas funcionalidades.
Curso “Creación de recursos educativos multimedia mediante la programación de videojuegos y aplicaciones” - Consejería de Educación, Cultura y Universidades, Región de Murcia.	2018	40 horas	Presencial	Gratuito	1. Programación a través de lenguaje de programación por bloques. 2. Desarrollo de aplicaciones usando programación orientada a objetos (POO). 3. Herramientas de programación gratuitas de apoyo docente en el aula. 4. Uso de la gamificación en el aula.
Curso “Programación de videojuegos educativos para	2017	-	Online	Se puede cursar gratuitamente,	- Utilización de la plataforma de Scratch. - Buenas prácticas de programación

maestros” - Asociación Programo Ergo Sum				<p>pero hay materiales que requieren suscripción y también se requiere suscripción para la obtención del certificado. Suscripción anual de 29.99€ (para todos los cursos).</p>	<p>- Conceptos del paradigma y metodología de la programación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Llamadas a funciones. • Funciones con paso de parámetros. • Valores aleatorios. • Crear clones. • Liberación de memoria.
<p>Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa + Curso en Recursos y Juegos Educativos 2.0 (Doble Titulación con 8 Créditos ECTS) – Euroinnova Business School y Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales</p>	<p>2017, 2018.</p>	<p>220 horas</p>	<p>Online</p>	<p>269€</p>	<p><i>Parte 1. Flipped classroom - innovación educativa</i> Unidad didáctica 1. Introducción a la pedagogía Unidad didáctica 2. Modelos pedagógicos Unidad didáctica 3. Innovación educativa Unidad didáctica 4. Educación compartida entre familia y escuela Unidad didáctica 5. Modelo flipped classroom Unidad didáctica 6. Blended learning Unidad didáctica 7. El diseño de un programa flipped classroom Unidad didáctica 8. Metodologías, técnicas didácticas y tecnología digital Unidad didáctica 9. Evaluación de aprendizajes Unidad didáctica 10. El flipped classroom en la atención a la diversidad</p> <p><i>Parte 2. Recursos y juegos educativos 2.0</i> <i>Módulo 1. Recursos educativos 2.0</i> Unidad didáctica 1. Recurso educativo: web 2.0 Unidad didáctica 2. Educación 2.0 Unidad didáctica 3. Recursos educativos en la web 2.0 Unidad didáctica 4. Redes sociales como recurso educativo Unidad didáctica 5. Gestión de recursos educativos: Moodle</p>

					<p>Módulo 2. Juegos educativos 2.0</p> <p>Unidad didáctica 6. Concepto de juego educativo</p> <p>Unidad didáctica 7. Aprendizaje Basado en el Juego (Game-Based Learning)</p> <p>Unidad didáctica 8. Ejemplos de juegos educativos 2.0</p> <p>Unidad didáctica 9. Videojuegos educativos</p> <p>Unidad didáctica 10. Programas empleados para la creación de juegos educativos 2.0</p>
Taller de videojuegos: enseñar a programar es enseñar a pensar – Universidad CEU Cardenal Herrera	2015	2 horas	Presencial	Gratuito	<p>Antecedentes y bases pedagógicas de la programación de videojuegos en Educación Infantil</p> <p>Beneficios y aspectos a tener en cuenta en el aula</p> <p>Programas, aplicaciones y recursos pedagógicos</p>
Curso “Creación de videojuegos con Scratch” – Udey y Programamos	2017, 2018	5 horas	Online	12€	<ul style="list-style-type: none"> - Contenidos y requisitos del curso - Primeros pasos con Scratch - Elementos fundamentales de los videojuegos - movimientos - Videojuego1 - Al final del laberinto... - Videojuego 2 - Una versión del clásico Pong - Videojuego 3 - Arkanoid - Videojuego 4 - Nave espacial - Videojuego 5 - Flappy bird - Conexión de videojuegos con el mundo físico - Diseño y animación de personajes - Videojuego 6 - Pac-Man sencillo - Videojuego 7 - Space Invaders - Videojuego 8: Super Mario Bros (NES) - Videojuego 9: Dragon Ball Z / Street Fighter
Experto Universitario “Enseñanza-aprendizaje de la programación y la robótica para docentes” - Asociación de Universidades Populares de	2016	200 horas	Parte presencial y parte online.	430 €	<p>MÓDULO 1: " Enseñanza -aprendizaje de la programación y la robótica para docentes: Didáctica"</p> <p>1.1. Introducción a la Enseñanza de la programación y la robótica en primaria.</p> <p>1.2. El uso de las redes sociales y móviles en Internet para la etapa de</p>

<p>Extremadura (AUPEX), bajo la tutela académica del Departamento de Didáctica de las Ciencias Experimentales y las Matemáticas de la Universidad de Extremadura.</p>					<p>Educación Primaria y E.S.O: Peligros, Amenazas y Posibilidades.</p> <p>1.3. Los objetivos generales y específicos de la Enseñanza de la programación y la robótica en primaria y E.S.O.</p> <p>1.4. Los contenidos generales y específicos de la Enseñanza de la programación y la robótica en primaria y E.S.O.</p> <p>1.5. La Metodología en la enseñanza de la programación y la robótica en primaria y E.S.O.</p> <p>1.6. Iniciación a la programación de robot por plataformas para segundo ciclo de primaria: Experiencias Prácticas.</p> <p>1.7. Iniciación a la unidad didáctica en programación y robótica.</p> <p>1.8. Iniciación a los recursos tecnológicos y competencias profesionales básicas para la enseñanza de la programación en el primer ciclo de Primaria: Lightbot.</p> <p>1.9. Iniciación a la programación de animaciones y videojuegos para segundo y tercer ciclo de Primaria: Scracht.</p> <p>1.10. Iniciación a la programación y al desarrollo de la creatividad para el tercer ciclo de primaria y E.S.O.: Minecraft.</p> <p>MÓDULO 2: "Enseñanza -aprendizaje de la programación y la robótica para docentes: Conceptos y aplicaciones"</p> <p>2.1. La Metodología en la enseñanza de la programación y la robótica en primaria y E.S.O.</p> <p>2.2. Didáctica de la programación sin el uso de la tecnología: Diseño de Actividades Pedagógicas.</p> <p>2.3. Iniciación a la unidad didáctica en programación y robótica.</p> <p>2.4. Iniciación a la programación de las aplicaciones móviles para E.S.O. con App Inventor.</p> <p>2.5. Recorrido básico por LOGO: Lenguajes de programación.</p> <p>2.6. Introducción al control, lenguaje direccional y mecanismo de programación en Educación infantil y primer ciclo Educación Primaria: Experiencias prácticas.</p> <p>2.7. Didáctica de la programación sin el uso de la tecnología: Diseño de</p>
---	--	--	--	--	--

					Actividades Pedagógicas. 2.8. Iniciación a la programación desde PC para primaria y E.S.O con Ozobot, EcoRobot imaginarium y Cebek.
--	--	--	--	--	--

ANEXO 3



ANEXO 3

GUÍA PARA LA VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS DE LA ESCALA DE ACTITUDES HACIA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS

Nombre: _____

Los videojuegos son una de las formas más usuales de entretenimiento en la actualidad, pero también pueden utilizarse como recurso didáctico. Además, el aprendizaje colaborativo se ha convertido en una de las claves para adecuar la educación a las necesidades tanto de nuestros estudiantes como de la sociedad en general. En este sentido, los videojuegos pueden convertirse en valiosas herramientas de aprendizaje en entornos de aprendizaje colaborativo. Teniendo en cuenta esto, queremos conocer a través de la escala que le presentamos la actitud de docentes y futuros docentes de Educación Primaria hacia el aprendizaje colaborativo con videojuegos, siendo las actitudes uno de los factores que influyen en la integración de cualquier nueva metodología y herramienta tecnológica en el aula.

En este sentido, la actitud que deseamos medir se trata de la actitud hacia el aprendizaje colaborativo con videojuegos, que hemos definido operacionalmente de la siguiente manera:

La actitud hacia el aprendizaje colaborativo con videojuegos es la predisposición relativamente estable de los docentes de Educación Primaria, tanto en formación como en ejercicio, a responder de manera favorable o desfavorable ante la realización de actividades en las que los estudiantes tienen que trabajar juntos, compartiendo responsabilidades para conseguir un objetivo (ya sea, realizar una tarea, trabajo, elaborar una presentación, tabla, diagrama...), negociando y aportando sus ideas y el principal recurso de la actividad es un videojuego, observada a través del sumatorio de las puntuaciones obtenidas por los sujetos en todos los ítems en una escala de tipo Likert.

Teniendo en cuenta esto, se le muestra la escala que hemos elaborado tal cual se le presentaría a los sujetos, pero incorporando a la derecha de los ítems de la escala (páginas 5, 6 y 7) espacios para que indique de 1 a 5 la validez en relación al objetivo de la escala y la actitud que deseamos medir que usted considera para cada ítem. Cada número significa lo siguiente:

1. Muy malo (MM)
2. Malo (M)
3. Regular (R)
4. Bueno (B)
5. Muy bueno (MB)

Además, al final se añade un espacio para que, si lo desea, incorpore las consideraciones que crea conveniente.

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



ESCALA DE ACTITUDES HACIA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS

Los videojuegos son una de las formas más usuales de entretenimiento en la actualidad, pero también pueden utilizarse como recurso didáctico. Teniendo en cuenta esto, queremos conocer las actitudes de docentes y futuros docentes de Educación Primaria hacia el aprendizaje colaborativo con videojuegos, siendo las actitudes uno de los factores que influyen en la integración de cualquier nueva metodología y herramienta tecnológica en el aula.

Para responder a las preguntas se marcará con una X en el espacio indicado para ello, dependiendo de la opción que mejor se adecúe a su opinión. No hay respuestas buenas o malas. Todas sus respuestas serán muy útiles para nuestra investigación.

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Edad: _____

Sexo: Hombre Mujer

1. Datos docentes

Titulación finalizada y/o cursando (señale todas las que corresponda):

- Maestro: Especialidad de Educación Primaria (diplomatura) Finalizado
- Maestro: Especialidad de Educación Musical (diplomatura) Finalizado
- Maestro: Especialidad de Educación Física (diplomatura) Finalizado
- Maestro: Especialidad de Lengua Extranjera Alemán (diplomatura) Finalizado
- Maestro: Especialidad de Lengua Extranjera Inglés (diplomatura) Finalizado
- Maestro: Especialidad de Lengua Extranjera Francés (diplomatura) Finalizado
- Maestro: Especialidad de Audición y Lenguaje (diplomatura) Finalizado
- Maestro: Especialidad de Educación Especial (diplomatura) Finalizado

- Curso de Adaptación al Grado de Maestro de Educación Primaria Finalizado Cursando

- Grado en Maestro de Educación Primaria
 - Aún no estoy cursando ninguna mención
 - Sin mención Finalizado Cursando
 - Mención Educación Musical Finalizado Cursando
 - Mención Educación Física Finalizado Cursando
 - Mención Lengua Extranjera Alemán Finalizado Cursando
 - Mención Lengua Extranjera Inglés Finalizado Cursando
 - Mención Lengua Extranjera Francés Finalizado Cursando
 - Mención Audición y Lenguaje Finalizado Cursando
 - Mención Educación Especial Finalizado Cursando
 - Mención Enseñanza de la Religión en la Escuela Finalizado Cursando

Otra formación finalizada y/o cursando (señale todas las que corresponda)

- | | | |
|-------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|
| - Diplomatura | <input type="checkbox"/> Finalizado | <input type="checkbox"/> Cursando |
| - Licenciatura | <input type="checkbox"/> Finalizado | <input type="checkbox"/> Cursando |
| - Grado | <input type="checkbox"/> Finalizado | <input type="checkbox"/> Cursando |
| - Máster | <input type="checkbox"/> Finalizado | <input type="checkbox"/> Cursando |
| - Doctorado | <input type="checkbox"/> Finalizado | <input type="checkbox"/> Cursando |
| - Otra titulación | | |
| o ¿Cuál? _____ | <input type="checkbox"/> Finalizado | <input type="checkbox"/> Cursando |
| o ¿Cuál? _____ | <input type="checkbox"/> Finalizado | <input type="checkbox"/> Cursando |

Cursos en los que imparte docencia este año lectivo (señale todos los que corresponda):

- Ninguno 1º 2º 3º 4º 5º 6º

Áreas o apoyo que imparte en este curso lectivo (señale todas las que corresponda):

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Ninguna | <input type="checkbox"/> Lengua Castellana y Literatura |
| <input type="checkbox"/> Matemáticas | <input type="checkbox"/> Educación Artística |
| <input type="checkbox"/> Educación Física | <input type="checkbox"/> Lengua Extranjera |
| <input type="checkbox"/> Religión | <input type="checkbox"/> Lengua Cooficial y Literatura |
| <input type="checkbox"/> Educación para la ciudadanía (LOE) / | <input type="checkbox"/> Valores Sociales y Cívicos (LOMCE) |
| <input type="checkbox"/> Conocimiento del medio natural, social y cultural (LOE) | |
| <input type="checkbox"/> Ciencias de la Naturaleza (LOMCE) | <input type="checkbox"/> Ciencias Sociales (LOMCE) |
| <input type="checkbox"/> Audición y Lenguaje / Pedagogía Terapéutica | |

Años de experiencia docente:

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> No he impartido docencia | <input type="checkbox"/> Menos de 3 años |
| <input type="checkbox"/> De 3 a 10 años | <input type="checkbox"/> Más de 25 años |
| <input type="checkbox"/> De 11 a 25 años | |

2. Datos sobre el uso de videojuegos

Experiencia como jugador de videojuegos Sí No

Años de experiencia jugando con videojuegos

- | | | |
|--------------------------------------|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Ninguno | <input type="checkbox"/> Menos de 2 años | <input type="checkbox"/> 3 – 8 años |
| <input type="checkbox"/> 9 – 15 años | <input type="checkbox"/> Más de 15 años | |

Frecuencia de juego como entretenimiento

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> No juego nunca | <input type="checkbox"/> Ocasionalmente (1-3 días al mes) |
| <input type="checkbox"/> Frecuentemente (1-3 días a la semana) | <input type="checkbox"/> Todos los días |

Dispositivos que tiene en el hogar (señale todos los que corresponda)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Ordenador | <input type="checkbox"/> Videoconsola de sobremesa (no portátil) |
| <input type="checkbox"/> Videoconsola portátil | <input type="checkbox"/> Tablet <input type="checkbox"/> Smartphone <input type="checkbox"/> Smart TV |

Por favor, valore estas afirmaciones en una escala de 1 a 5 en función su grado de desacuerdo o acuerdo con ellas. El significado de los valores son los siguientes:

1. Muy en Desacuerdo (MD)
2. En Desacuerdo (D)
3. Indiferente (I)
4. De Acuerdo (A)
5. Muy de Acuerdo (MA)

El experto sólo debe rellenar esta parte sobre validez

(Cada vez que se mencione "alumno" hace referencia a ambos sexos)

ACTITUD HACIA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS	Grado de desacuerdo / acuerdo					Validez de cada ítem (1. Muy malo / 2. Malo / 3. Regular / 4. Bueno / 5. Muy Bueno)				
	MD 1	D 2	I 3	A 4	MA 5	MM 1	M 2	R 3	B 4	MB 5
1. Trabajar con videojuegos en el aula de manera colaborativa es una pérdida de tiempo.										
2. Aplicar videojuegos en el aula para el trabajo colaborativo del alumnado está fuera de las funciones de un docente.										
3. Trabajar colaborativamente con videojuegos en el aula es imposible.										
4. Me encantaría plantear actividades de trabajo colaborativo con videojuegos en el aula.										
5. Rechazo usar videojuegos de manera colaborativa en el aula porque:										
5.1. Generaría problemas con las familias.										
5.2. Generaría problemas con otros docentes.										
5.3. Generaría problemas en el centro.										
6. Me preocupa que el trabajo colaborativo con videojuegos:										
6.1. Fomente la falta de esfuerzo entre los alumnos.										
6.2. Sea una distracción del temario que hay que trabajar.										
6.3. Haga que los alumnos rechacen la importancia del estudio diario.										
6.4. Perjudique el aprendizaje de los alumnos.										
6.5. Frustre a los alumnos.										
6.6. Fomente que los alumnos se tomen a la ligera el aprendizaje.										
7. Sentiría que pierdo el tiempo de clase si planteara actividades de trabajo colaborativo con videojuegos en el aula.										
8. El trabajo colaborativo con videojuegos:										
8.1. Permite plantear el aprendizaje de modo más atractivo para el alumnado.										
8.2. Propicia que los alumnos vean el aprendizaje como algo divertido.										
8.3. Promueve la implicación activa del alumno en su proceso de aprendizaje.										
8.4. Ayuda a profundizar más en las ideas.										
8.5. Permite una mayor interacción del docente con sus alumnos.										
8.6. Es una buena estrategia para la inclusión de los alumnos con necesidades educativas específicas.										
8.7. Permite que los alumnos construyan el conocimiento sobre el contenido a aprender de manera conjunta entre ellos.										
8.8. Permite a los alumnos aprender más rápido.										
8.9. Permite a los alumnos aprender a trabajar de forma										

El experto sólo debe rellenar esta parte sobre validez

(Cada vez que se mencione "alumno" hace referencia a ambos sexos)

	Grado de desacuerdo / acuerdo					(1. Muy malo / 2. Malo / 3. Regular / 4. Bueno / 5. Muy Bueno)				
	MD 1	D 2	I 3	A 4	MA 5	MM 1	M 2	R 3	B 4	MB 5
ACTITUD HACIA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS										
autónoma.										
9. Solo de pensar en el aprendizaje colaborativo con videojuegos, me estreso.										
10. Lo último que haría como docente sería plantear actividades de trabajo colaborativo con videojuegos en el aula.										
11. Si tuviera que elegir un colegio para mis hijos o conocidos valoraría el hecho de que se utilizara el trabajo colaborativo con videojuegos.										
12. Si me ofrecieran formarme sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos, me negaría.										
13. Me preocupa que, en mi futuro docente, tenga que plantear actividades de trabajo colaborativo con videojuegos en el aula.										
14. Si los alumnos me propusieran realizar actividades de trabajo colaborativo con videojuegos en el aula, me negaría a ello.										
15. Al trabajar con videojuegos en grupo los alumnos atienden las opiniones del resto.										
16. Al trabajar colaborativamente con videojuegos los alumnos se relacionan más fácilmente.										
17. Los alumnos se sentirían incómodos con el trabajo colaborativo con videojuegos en el aula.										
18. Plantearía actividades de aprendizaje colaborativo con videojuegos:										
18.1. Para que los alumnos aprendieran a compartir responsabilidades.										
18.2. Para facilitar que los alumnos aprendieran contenidos del temario.										
18.3. Para que los alumnos desarrollaran competencias útiles para la vida.										
18.4. Para que los alumnos desarrollaran actitudes útiles para la vida.										
18.5. Para que los alumnos desarrollaran habilidades útiles para la vida.										
18.6. Para aumentar la autoestima de los alumnos.										
18.7. Para que los alumnos aprendieran a ser más tolerantes y respetuosos con los demás.										
18.8. Para desarrollar la capacidad de iniciativa de los alumnos.										
19. Los alumnos se esforzarían más en compartir conocimientos entre ellos si trabajasen colaborativamente con videojuegos.										
20. En el trabajo colaborativo con videojuegos los alumnos tienen una mayor autonomía en su aprendizaje.										
21. Los videojuegos facilitan la realización de tareas colaborativas.										
22. Me gustaría desarrollar la creatividad de los alumnos a través del trabajo colaborativo con videojuegos.										
23. Me encantaría fomentar la curiosidad de los alumnos a través del trabajo colaborativo con videojuegos.										
24. Los alumnos comprenden mejor los contenidos con la clase tradicional que a través del trabajo colaborativo con videojuegos.										
25. Al trabajar colaborativamente con videojuegos las										

Observaciones y recomendaciones:

Muchas gracias por sus valiosas aportaciones a nuestra investigación

ANEXO 4

ANEXO 4



VNIVERSIDAD
DSALAMANCA

Estimado profesor,

Soy Marta Martín del Pozo, alumna de la Universidad de Salamanca. A continuación le presento un instrumento que pretende servir como herramienta para conocer las actitudes de los docentes y futuros docentes de Educación Primaria sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos.

La construcción y validación de este instrumento se enmarca dentro de la elaboración de la Tesis Doctoral “Los videojuegos en la formación docente: diseño, aplicación y evaluación de una propuesta formativa”, que actualmente se desarrolla bajo la dirección de Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso y Azucena Hernández Martín, en la Universidad de Salamanca.

Por este motivo, le agradecería su colaboración como experto para validar el ya citado instrumento, llevándose a cabo a través de una escala de 1 a 5 sobre la validez que considera para cada ítem (páginas 5, 6 y 7). Además, si cree necesario agregar alguna información que no se encuentre reflejada o incluir observaciones o sugerencias, al final del documento encontrará un espacio destinado para ello. En este sentido, el documento se envía en formato doc. , lo que le permite agregar desde el procesador de textos su consideración de 1 a 5 para cada ítem a través de una “X” y sus observaciones en el espacio de la última página. Una vez realizado, puede guardar el archivo y enviarlo a este correo electrónico: mmdp@usal.es

Muchas gracias por su colaboración

Marta Martín del Pozo

mmdp@usal.es

ANEXO 5

ANEXO 5. CORREO DE PRESENTACIÓN DE LA GUÍA DE VALIDACIÓN DE LA ESCALA DE ACTITUDES

Estimado/a ...

Soy Marta Martín del Pozo, estudiante de doctorado de la Universidad de Salamanca. A continuación le presento un instrumento que pretende servir como herramienta para conocer las actitudes de los docentes y futuros docentes de Educación Primaria sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos.

La construcción y validación de este instrumento se enmarca dentro de la elaboración de la Tesis Doctoral “Los videojuegos en la formación docente: diseño, aplicación y evaluación de una propuesta formativa”, que actualmente se desarrolla bajo la dirección de Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso y Azucena Hernández Martín, en la Universidad de Salamanca.

Por este motivo, le agradecería su colaboración como experto para validar el ya citado instrumento, llevándose a cabo a través de una escala de 1 a 5 sobre la validez que considera para cada ítem (páginas 5, 6 y 7). Además, si cree necesario agregar alguna información que no se encuentre reflejada o incluir observaciones o sugerencias, al final del documento encontrará un espacio destinado para ello. En este sentido, el documento se envía en formato doc. , lo que le permite agregar desde el procesador de textos su consideración de 1 a 5 para cada ítem a través de una “X” y sus observaciones en el espacio de la última página. Una vez realizado, puede guardar el archivo y enviarlo a este correo electrónico: mmdp@usal.es

Muchas gracias por su colaboración

Marta Martín del Pozo

ANEXO 6



ANEXO 6

ESCALA DE ACTITUDES HACIA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS (Pretest)

CÓDIGO DE IDENTIFICACIÓN (Iniciales de nombre y apellidos + fecha de nacimiento): _____

[Por ejemplo: MMDP15051988]

Los videojuegos son una de las formas más usuales de entretenimiento en la actualidad, pero también pueden utilizarse como recurso didáctico. Teniendo en cuenta esto, queremos conocer las actitudes de los futuros¹ docentes de Educación Primaria participantes en el seminario “*Videojuegos en Educación Primaria. Uso y creación en entornos de aprendizaje colaborativo*” hacia el aprendizaje colaborativo con videojuegos, siendo las actitudes uno de los factores que influyen en la integración de cualquier nueva metodología y herramienta tecnológica en el aula.

Señale la opción que mejor se adecúe a su opinión. No hay respuestas buenas o malas. Todas sus respuestas serán anónimas y muy útiles para nuestra investigación.

Edad: _____

Sexo:

Hombre

Mujer

Facultad o Escuela Universitaria:

Ávila – Escuela Universitaria de Educación y Turismo

Salamanca – Facultad de Educación

Zamora – Escuela Universitaria de Magisterio.

1. DATOS RELATIVOS A FORMACIÓN

1.1. Curso en el que usted se encuentra en el Grado (1º, 2º, 3º, 4º): _____

1.2. Mención que está usted cursando (si es “Ninguna” indica Ninguna): _____

1.3. ¿Tiene usted otra mención de Maestro de Educación Primaria ya finalizada? ¿Cuál? _____

1.4. Otra formación finalizada y/o cursando que **NO** sea el Grado en Maestro de Educación Primaria (*señale las que correspondan*):

- | | | |
|--------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|
| - Formación Profesional: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |
| - Conservatorio: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |
| - Diplomatura: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |
| - Licenciatura: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |
| - Otro Grado: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |
| - Máster: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |
| - Doctorado: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |

1.5. Si ha señalado usted alguna otra titulación, como, por ejemplo, Formación Profesional, Conservatorio u otra carrera o máster, ¿puede señalar específicamente cuál fue/es?

¹ Referencias genéricas: Todas las referencias a personas para los que en este documento se utiliza la forma de masculino genérico deben entenderse aplicables, indistintamente, a mujeres y hombres.

2. DATOS SOBRE EL USO DE VIDEOJUEGOS.

2.1. ¿Ha jugado usted alguna vez a videojuegos?

- Sí No

2.2. ¿Cuántos años lleva jugando con videojuegos?

- Ninguno
 Menos de 2 años
 2 – 8 años
 9 – 15 años
 Más de 15 años

2.3. Frecuencia de juego con videojuegos como entretenimiento en su vida diaria

- No juego nunca
 Ocasionalmente (1-3 días al mes)
 Frecuentemente (1-3 días a la semana)
 Todos los días

2.4. Dispositivos que tiene en el hogar (*señale todos los que corresponda*)

- Ordenador
 Videoconsola de sobremesa (no portátil)
 Videoconsola portátil
 Tablet
 Smartphone
 Smart TV
 Ninguno de los anteriores

2.5. Dispositivos que tiene en el hogar y con los que juega a videojuegos (*señale todos los que corresponda*):

- Ordenador
 Videoconsola de sobremesa (no portátil)
 Videoconsola portátil
 Tablet
 Smartphone
 Smart TV
 Ninguno de los anteriores

2.6. ¿Sabe usted qué es el código PEGI?

- Sí No

2.7. ¿Qué tipo de videojuegos juega usted normalmente? (*señale todos los que corresponda*):

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> No juego a videojuegos | <input type="checkbox"/> Aventura |
| <input type="checkbox"/> Acción | <input type="checkbox"/> Deportes |
| <input type="checkbox"/> Aventura gráfica | <input type="checkbox"/> Lucha |
| <input type="checkbox"/> Estrategia | <input type="checkbox"/> Musical |
| <input type="checkbox"/> Multijugador online | <input type="checkbox"/> Puzzle |
| <input type="checkbox"/> Plataformas | <input type="checkbox"/> Shooter |
| <input type="checkbox"/> Rol | <input type="checkbox"/> Velocidad/conducción |
| <input type="checkbox"/> Simulación | <input type="checkbox"/> Arcade |
| <input type="checkbox"/> Videojuego educativo | <input type="checkbox"/> Realidad virtual |
| <input type="checkbox"/> Sandbox / Mundo virtual | |
| <input type="checkbox"/> Realidad aumentada. | |
| <input type="checkbox"/> Otros tipos (indica cuáles)_____ | |

2.8. ¿Cuáles son sus tres videojuegos favoritos? (Escriba el nombre de sus tres videojuegos favoritos. Si no le gustan los videojuegos, escriba “ninguno”).

2.9. ¿Cómo prefiere usted jugar a videojuegos?

- No juego a videojuegos Solo Con otras personas

3. DATOS SOBRE FORMACIÓN ACERCA DE VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE COLABORATIVO

3.1. ¿Ha recibido formación sobre la utilización de VIDEOJUEGOS como recurso didáctico?

- Sí
 No

3.2. ¿Ha recibido formación sobre la metodología de APRENDIZAJE COLABORATIVO?

- Sí
 No

3.3. ¿Ha recibido formación sobre el TRABAJO COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS en el aula?

- Sí
 No

4. DATOS SOBRE EL USO DIDÁCTICO DE VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE COLABORATIVO.

4.1. ¿Conoce docentes que han utilizado VIDEOJUEGOS en el aula?

- Sí
 No

4.2. ¿Conoce docentes que han planteado actividades de APRENDIZAJE COLABORATIVO en el aula?

- Sí
 No

4.3. ¿Conoce docentes que han planteado actividades de APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS en el aula?

- Sí
 No

4.4. ¿Ha tenido usted experiencia directa de sus propios profesores que usaron VIDEOJUEGOS para actividades del aula?

- Sí
 No

4.5. ¿Ha tenido usted experiencia directa de sus propios profesores que plantearon actividades de APRENDIZAJE COLABORATIVO en el aula?

- Sí
 No

4.6. ¿Ha tenido usted experiencia directa de sus propios profesores que usaron actividades de APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS en el aula?

- Sí
 No

5. ACTITUD HACIA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS

En el futuro, usted será maestro o maestra de Educación Primaria y podrá plantear todo tipo de actividades en el aula con sus alumnos, como, por ejemplo de trabajo colaborativo con videojuegos. Es decir, actividades en las que los alumnos trabajan en grupo, compartiendo responsabilidades para lograr un objetivo (elaborar un trabajo, presentación, diagrama, esquema...) dialogando entre ellos para lograrlo, aportando cada uno sus ideas, y el recurso principal de la actividad es un videojuego.

Teniendo en cuenta esto, valore las siguientes afirmaciones en función de su grado de desacuerdo o acuerdo con ellas, teniendo en cuenta las siguientes expresiones:

- Muy en Desacuerdo
- En Desacuerdo
- Indiferente
- De Acuerdo
- Muy de Acuerdo

Escoja la que mejor se adecúe a su opinión. Le recordamos que no hay respuestas buenas o malas y le agradecemos su sinceridad.

**Cada vez que se mencione la palabra “alumno” hace referencia a ambos sexos.

1. Trabajar con videojuegos colaborativamente en el aula es imposible.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

2. Me encantaría plantear actividades de trabajo colaborativo con videojuegos en el aula.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

3. Sentiría que pierdo el tiempo de clase si planteara actividades de trabajo colaborativo con videojuegos en el aula.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

4. El trabajo colaborativo con videojuegos permite una mayor interacción del docente con sus alumnos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

5. Me preocupa que el trabajo colaborativo con videojuegos fomente que los alumnos no se esfuercen en las tareas y actividades.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

6. El trabajo colaborativo con videojuegos permite que los alumnos construyan de manera conjunta el conocimiento sobre el contenido a aprender.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

7. Me parece una pérdida de tiempo formarme sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

8. Me preocupa que el trabajo colaborativo con videojuegos sea una distracción del temario que hay que trabajar.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

9. El trabajo colaborativo con videojuegos es una buena estrategia para la inclusión de los alumnos con necesidades educativas específicas.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

10. Al trabajar con videojuegos en grupo los alumnos prestarían atención a las opiniones del resto.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

11. Plantearía actividades de aprendizaje colaborativo con videojuegos para que los alumnos aprendieran a compartir responsabilidades.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

12. Al trabajar colaborativamente con videojuegos los alumnos se relacionarían más fácilmente.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

13. Me preocupa que el trabajo colaborativo con videojuegos fomente que los alumnos se tomen a la ligera el aprendizaje.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

14. El trabajo colaborativo con videojuegos permite a los alumnos aprender a trabajar de forma autónoma.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

15. Si mis alumnos me propusieran realizar actividades de trabajo colaborativo con videojuegos en el aula, me negaría a ello.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

16. Plantearía actividades de aprendizaje colaborativo con videojuegos para que los alumnos desarrollaran competencias útiles para la vida.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

17. El trabajo colaborativo con videojuegos ayuda a profundizar más en las ideas.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

18. En el trabajo colaborativo con videojuegos los alumnos tienen una mayor autonomía en su aprendizaje.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

19. Plantearía actividades de aprendizaje colaborativo con videojuegos para aumentar la autoestima de los alumnos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

20. Los alumnos se esforzarían más en compartir conocimientos entre ellos si trabajasen colaborativamente con videojuegos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

21. Me encantaría fomentar la curiosidad de los alumnos a través del trabajo colaborativo con videojuegos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

22. Los videojuegos facilitan la realización de tareas colaborativas.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

23. Plantearía actividades de aprendizaje colaborativo con videojuegos para desarrollar la capacidad de iniciativa de los alumnos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

24. Al trabajar colaborativamente con videojuegos las explicaciones que se dan entre los miembros del grupo facilitan la comprensión de los conceptos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

25. Me encantaría trabajar en un centro donde se apoyara la realización de actividades de trabajo colaborativo con videojuegos con los alumnos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

26. Me gustaría realizar actividades de trabajo colaborativo con videojuegos con los alumnos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

27. Me gustaría desarrollar la creatividad de los alumnos a través del trabajo colaborativo con videojuegos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

28. Al trabajar colaborativamente con videojuegos, la interacción que se genera con los compañeros incrementa el nivel de aprendizaje.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

29. Desconfío del aprendizaje colaborativo con videojuegos como planteamiento de aula que mejore la educación.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

30. Si tuviera que plantear nuevas actividades en el aula, nunca serían actividades de trabajo colaborativo con videojuegos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

31. Si en el centro educativo tuvieran los recursos necesarios, plantearía actividades de trabajo colaborativo con videojuegos con frecuencia.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

32. Plantearía actividades de aprendizaje colaborativo con videojuegos para facilitar que los alumnos aprendieran contenidos del temario.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

33. Me gustaría colaborar con docentes que plantean actividades de trabajo colaborativo con videojuegos en el aula.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

¡¡MUCHAS GRACIAS!!

ANEXO 7



ANEXO 7



ESCALA DE ACTITUDES HACIA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS (Postest)

CÓDIGO DE IDENTIFICACIÓN (Iniciales de nombre y apellidos + fecha de nacimiento): _____

[Por ejemplo: MMDP15051988]

Los videojuegos son una de las formas más usuales de entretenimiento en la actualidad, pero también pueden utilizarse como recurso didáctico. Teniendo en cuenta esto, queremos conocer las actitudes de los futuros¹ docentes de Educación Primaria participantes en el seminario “*Videojuegos en Educación Primaria. Uso y creación en entornos de aprendizaje colaborativo*” hacia el aprendizaje colaborativo con videojuegos una vez que ya ha acabado el seminario, siendo las actitudes uno de los factores que influyen en la integración de cualquier nueva metodología y herramienta tecnológica en el aula.

Señale la opción que mejor se adecúe a su opinión. No hay respuestas buenas o malas. Todas sus respuestas serán anónimas y muy útiles para nuestra investigación.

Edad: _____

Sexo:

Hombre

Mujer

Facultad o Escuela Universitaria:

Ávila – Escuela Universitaria de Educación y Turismo

Salamanca – Facultad de Educación

Zamora – Escuela Universitaria de Magisterio.

1. DATOS RELATIVOS A FORMACIÓN

1.1. Curso en el que usted se encuentra en el Grado (1º, 2º, 3º, 4º): _____

1.2. Mención que está usted cursando (si es “Ninguna” indica Ninguna): _____

1.3. ¿Tiene usted otra mención de Maestro de Educación Primaria ya finalizada? ¿Cuál? _____

1.4. Otra formación finalizada y/o cursando que NO sea el Grado en Maestro de Educación Primaria (*señale las que correspondan*):

- | | | |
|--------------------------|-----------------------------------|-------------------------------------|
| - Formación Profesional: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |
| - Conservatorio: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |
| - Diplomatura: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |
| - Licenciatura: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |
| - Otro Grado: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |
| - Máster: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |
| - Doctorado: | <input type="checkbox"/> Cursando | <input type="checkbox"/> Finalizado |

1.5. Si ha señalado usted alguna otra titulación, como, por ejemplo, Formación Profesional, Conservatorio u otra carrera o máster, ¿puede señalar específicamente cuál fue/es?

¹ Referencias genéricas: Todas las referencias a personas para los que en este documento se utiliza la forma de masculino genérico deben entenderse aplicables, indistintamente, a mujeres y hombres.

2. DATOS SOBRE EL USO DE VIDEOJUEGOS.

2.1. **¿Ha jugado usted alguna vez a videojuegos FUERA DEL ÁMBITO DE ESTE SEMINARIO?**

- Sí No

2.2. **¿Cuántos años lleva jugando con videojuegos?**

- Ninguno
 Menos de 2 años
 2 – 8 años
 9 – 15 años
 Más de 15 años

2.3. **Frecuencia de juego con videojuegos como entretenimiento en su vida diaria**

- No juego nunca
 Ocasionalmente (1-3 días al mes)
 Frecuentemente (1-3 días a la semana)
 Todos los días

2.4. **Dispositivos que tiene en el hogar (señale todos los que corresponda)**

- Ordenador
 Videoconsola de sobremesa (no portátil)
 Videoconsola portátil
 Tablet
 Smartphone
 Smart TV
 Ninguno de los anteriores

2.5. **Dispositivos que tiene en el hogar y con los que juega a videojuegos (señale todos los que corresponda):**

- Ordenador
 Videoconsola de sobremesa (no portátil)
 Videoconsola portátil
 Tablet
 Smartphone
 Smart TV
 Ninguno de los anteriores

2.6. **¿Sabe usted qué es el código PEGI?**

- Sí No

2.7. **¿Qué tipo de videojuegos juega usted normalmente? (señale todos los que corresponda):**

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> No juego a videojuegos | |
| <input type="checkbox"/> Acción | <input type="checkbox"/> Aventura |
| <input type="checkbox"/> Aventura gráfica | <input type="checkbox"/> Deportes |
| <input type="checkbox"/> Estrategia | <input type="checkbox"/> Lucha |
| <input type="checkbox"/> Multijugador online | <input type="checkbox"/> Musical |
| <input type="checkbox"/> Plataformas | <input type="checkbox"/> Puzzle |
| <input type="checkbox"/> Rol | <input type="checkbox"/> Shooter |
| <input type="checkbox"/> Simulación | <input type="checkbox"/> Velocidad/conducción |
| <input type="checkbox"/> Videojuego educativo | <input type="checkbox"/> Arcade |
| <input type="checkbox"/> Sandbox / Mundo virtual | <input type="checkbox"/> Realidad virtual |
| <input type="checkbox"/> Realidad aumentada. | <input type="checkbox"/> Otros tipos (indica cuáles)_____ |

2.8. **¿Cuáles son sus tres videojuegos favoritos? (Escriba el nombre de sus tres videojuegos favoritos. Si no le gustan los videojuegos, escriba “ninguno”).**

2.9. ¿Cómo prefiere usted jugar a videojuegos?

- No juego a videojuegos Solo Con otras personas

2.10. Cuando juega a videojuegos, ¿por qué motivos lo hace? (señale todos los que corresponda):

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> No juego a videojuegos | <input type="checkbox"/> Por placer |
| <input type="checkbox"/> Para relajarme | <input type="checkbox"/> Por el entusiasmo que me genera |
| <input type="checkbox"/> Por el desafío | <input type="checkbox"/> Como tiempo de ocio |
| <input type="checkbox"/> Como prevención del aburrimiento | <input type="checkbox"/> Para aliviar el estrés |
| <input type="checkbox"/> Curiosidad | <input type="checkbox"/> Para sentirme bien |
| <input type="checkbox"/> Para liberar tensión | <input type="checkbox"/> Fantasía (sumergirse en el rol de un personaje y actuar como tal) |
| <input type="checkbox"/> Estimular emociones | <input type="checkbox"/> Competición |
| <input type="checkbox"/> Cooperación/colaboración | <input type="checkbox"/> Control (la habilidad de tomar decisiones y observar las consecuencias) |
| <input type="checkbox"/> Evitar otras actividades | <input type="checkbox"/> Por la satisfacción cuando se me reconocen los logros |
| <input type="checkbox"/> Para aprender | |

2.11. ¿Cree que este seminario le ha motivado a jugar más a videojuegos?

- Sí
 No

3. DATOS SOBRE FORMACIÓN ACERCA DE VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE COLABORATIVO

3.1. ¿Ha recibido formación sobre la utilización de VIDEOJUEGOS como recurso didáctico ANTES DE ESTE SEMINARIO?

- Sí
 No

3.2. ¿Ha recibido formación sobre la utilización de VIDEOJUEGOS como recurso didáctico DURANTE EL PERIODO DE TIEMPO DEL SEMINARIO PERO FUERA DE ESTE SEMINARIO/EN OTRA ACTIVIDAD FORMATIVA (en otros cursos, en otras asignaturas...)?

- Sí
 No

3.3. ¿Ha recibido formación sobre la metodología de APRENDIZAJE COLABORATIVO ANTES DE ESTE SEMINARIO?

- Sí
 No

3.4. ¿Ha recibido formación sobre la metodología de APRENDIZAJE COLABORATIVO DURANTE EL PERIODO DE TIEMPO DEL SEMINARIO PERO FUERA DE ESTE SEMINARIO/EN OTRA ACTIVIDAD FORMATIVA (en otros cursos, en otras asignaturas...)?

- Sí
 No

3.5. ¿Ha recibido formación sobre el TRABAJO COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS en el aula ANTES DE ESTE SEMINARIO?

- Sí
 No

3.6. ¿Ha recibido formación sobre el TRABAJO COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS en el aula DURANTE EL PERIODO DE TIEMPO DEL SEMINARIO PERO FUERA DE ESTE SEMINARIO/EN OTRA ACTIVIDAD FORMATIVA (en otros cursos, en otras asignaturas...)?

- Sí
 No

3.7. ¿Ha recibido formación sobre la CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS/JUEGOS DIGITALES ANTES DE ESTE SEMINARIO?

- Sí
 No

3.8. ¿Ha recibido formación sobre la CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS/JUEGOS DIGITALES DURANTE EL PERIODO DE TIEMPO DEL SEMINARIO PERO FUERA DE ESTE SEMINARIO/EN OTRA ACTIVIDAD FORMATIVA (en otros cursos, en otras asignaturas...)?

- Sí
 No

4. DATOS SOBRE EL USO DIDÁCTICO DE VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE COLABORATIVO.

4.1. ¿Conoce docentes que han utilizado VIDEOJUEGOS en el aula? (NO incluya a la docente de este seminario)

- Sí
 No

4.2. ¿Conoce docentes que han planteado actividades de APRENDIZAJE COLABORATIVO en el aula? (NO incluya a la docente de este seminario)

- Sí
 No

4.3. ¿Conoce docentes que han planteado actividades de APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS en el aula? (NO incluya a la docente de este seminario)

- Sí
 No

4.4. ¿Ha tenido usted experiencia directa de sus propios profesores que usaron VIDEOJUEGOS para actividades del aula? (NO incluya a la docente de este seminario)

- Sí
 No

4.5. ¿Ha tenido usted experiencia directa de sus propios profesores que plantearon actividades de APRENDIZAJE COLABORATIVO en el aula? (NO incluya a la docente de este seminario)

- Sí
 No

4.6. ¿Ha tenido usted experiencia directa de sus propios profesores que usaron actividades de APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS en el aula? (NO incluya a la docente de este seminario)

- Sí
 No

5. ACTITUD HACIA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS

En el futuro, usted será maestro o maestra de Educación Primaria y podrá plantear todo tipo de actividades en el aula con sus alumnos, como, por ejemplo de trabajo colaborativo con videojuegos. Es decir, actividades en las que los alumnos trabajan en grupo, compartiendo responsabilidades para lograr un objetivo (elaborar un trabajo, presentación, diagrama, esquema...) dialogando entre ellos para lograrlo, aportando cada uno sus ideas, y el recurso principal de la actividad es un videojuego.

Teniendo en cuenta esto, valore las siguientes afirmaciones en función de su grado de desacuerdo o acuerdo con ellas, teniendo en cuenta las siguientes expresiones:

- Muy en Desacuerdo
- En Desacuerdo
- Indiferente
- De Acuerdo
- Muy de Acuerdo

Escoja la que mejor se adecúe a su opinión. Le recordamos que no hay respuestas buenas o malas y le agradecemos su sinceridad.

**Cada vez que se mencione la palabra “alumno” hace referencia a ambos sexos.

- 1. Trabajar con videojuegos colaborativamente en el aula es imposible.**
 Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo
- 2. Me encantaría plantear actividades de trabajo colaborativo con videojuegos en el aula.**
 Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo
- 3. Sentiría que pierdo el tiempo de clase si planteara actividades de trabajo colaborativo con videojuegos en el aula.**
 Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo
- 4. El trabajo colaborativo con videojuegos permite una mayor interacción del docente con sus alumnos.**
 Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo
- 5. Me preocupa que el trabajo colaborativo con videojuegos fomente que los alumnos no se esfuercen en las tareas y actividades.**
 Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo
- 6. El trabajo colaborativo con videojuegos permite que los alumnos construyan de manera conjunta el conocimiento sobre el contenido a aprender.**
 Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo
- 7. Me parece una pérdida de tiempo formarme sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos.**
 Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo
- 8. Me preocupa que el trabajo colaborativo con videojuegos sea una distracción del temario que hay que trabajar.**
 Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo
- 9. El trabajo colaborativo con videojuegos es una buena estrategia para la inclusión de los alumnos con necesidades educativas específicas.**
 Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo
- 10. Al trabajar con videojuegos en grupo los alumnos prestarían atención a las opiniones del resto.**
 Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo
- 11. Plantearía actividades de aprendizaje colaborativo con videojuegos para que los alumnos aprendieran a compartir responsabilidades.**
 Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo
- 12. Al trabajar colaborativamente con videojuegos los alumnos se relacionarían más fácilmente.**
 Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo
- 13. Me preocupa que el trabajo colaborativo con videojuegos fomente que los alumnos se tomen a la ligera el aprendizaje.**
 Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

14. El trabajo colaborativo con videojuegos permite a los alumnos aprender a trabajar de forma autónoma.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

15. Si mis alumnos me propusieran realizar actividades de trabajo colaborativo con videojuegos en el aula, me negaría a ello.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

16. Plantearía actividades de aprendizaje colaborativo con videojuegos para que los alumnos desarrollaran competencias útiles para la vida.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

17. El trabajo colaborativo con videojuegos ayuda a profundizar más en las ideas.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

18. En el trabajo colaborativo con videojuegos los alumnos tienen una mayor autonomía en su aprendizaje.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

19. Plantearía actividades de aprendizaje colaborativo con videojuegos para aumentar la autoestima de los alumnos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

20. Los alumnos se esforzarían más en compartir conocimientos entre ellos si trabajasen colaborativamente con videojuegos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

21. Me encantaría fomentar la curiosidad de los alumnos a través del trabajo colaborativo con videojuegos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

22. Los videojuegos facilitan la realización de tareas colaborativas.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

23. Plantearía actividades de aprendizaje colaborativo con videojuegos para desarrollar la capacidad de iniciativa de los alumnos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

24. Al trabajar colaborativamente con videojuegos las explicaciones que se dan entre los miembros del grupo facilitan la comprensión de los conceptos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

25. Me encantaría trabajar en un centro donde se apoyara la realización de actividades de trabajo colaborativo con videojuegos con los alumnos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

26. Me agobiaría realizar actividades de trabajo colaborativo con videojuegos con los alumnos.

Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

27. Me gustaría desarrollar la creatividad de los alumnos a través del trabajo colaborativo con videojuegos.

- Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

28. Al trabajar colaborativamente con videojuegos, la interacción que se genera con los compañeros incrementa el nivel de aprendizaje.

- Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

29. Desconfío del aprendizaje colaborativo con videojuegos como planteamiento de aula que mejore la educación.

- Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

30. Si tuviera que plantear nuevas actividades en el aula, nunca serían actividades de trabajo colaborativo con videojuegos.

- Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

31. Si en el centro educativo tuvieran los recursos necesarios, plantearía actividades de trabajo colaborativo con videojuegos con frecuencia.

- Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

32. Plantearía actividades de aprendizaje colaborativo con videojuegos para facilitar que los alumnos aprendieran contenidos del temario.

- Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

33. Me gustaría colaborar con docentes que plantean actividades de trabajo colaborativo con videojuegos en el aula.

- Muy en Desacuerdo En Desacuerdo Indiferente De Acuerdo Muy de Acuerdo

6. OPINIÓN SOBRE LA UTILIDAD DE VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE COLABORATIVO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

6.1. ¿Para qué áreas o apoyos considera que el USO DE VIDEOJUEGOS EN GENERAL es útil? (señale todos los que corresponda):

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Ninguna | <input type="checkbox"/> Lengua Cooficial y Literatura |
| <input type="checkbox"/> Matemáticas | <input type="checkbox"/> Valores Sociales y Cívicos |
| <input type="checkbox"/> Educación Física | <input type="checkbox"/> Ciencias de la Naturaleza |
| <input type="checkbox"/> Religión | <input type="checkbox"/> Ciencias Sociales |
| <input type="checkbox"/> Lengua Castellana y Literatura | <input type="checkbox"/> Audición y Lenguaje |
| <input type="checkbox"/> Educación artística | <input type="checkbox"/> Pedagogía Terapéutica |
| <input type="checkbox"/> Lengua Extranjera | <input type="checkbox"/> Otras. Indique cuáles _____ |

6.2. ¿Para qué cursos de Educación Primaria considera que el USO DE VIDEOJUEGOS EN GENERAL es útil? (señale todos los que corresponda):

- Ninguno 1º EP 2º EP 3º EP 4º EP 5º EP 6º EP

6.3. ¿Para qué áreas o apoyos considera que LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE COLABORATIVO son útiles? (señale todos los que corresponda):

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Ninguna | <input type="checkbox"/> Lengua Cooficial y Literatura |
| <input type="checkbox"/> Matemáticas | <input type="checkbox"/> Valores Sociales y Cívicos |
| <input type="checkbox"/> Educación Física | <input type="checkbox"/> Ciencias de la Naturaleza |
| <input type="checkbox"/> Religión | <input type="checkbox"/> Ciencias Sociales |
| <input type="checkbox"/> Lengua Castellana y Literatura | <input type="checkbox"/> Audición y Lenguaje |
| <input type="checkbox"/> Educación artística | <input type="checkbox"/> Pedagogía Terapéutica |
| <input type="checkbox"/> Lengua Extranjera | <input type="checkbox"/> Otras. Indique cuáles _____ |

6.4. ¿Para qué cursos de Educación Primaria considera que LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE COLABORATIVO son útiles? (señale todos los que corresponda):

- Ninguno 1º EP 2º EP 3º EP 4º EP 5º EP 6º EP

6.5. ¿Para qué áreas o apoyos considera que plantear ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS es útil? (señale todos los que corresponda):

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Ninguna | <input type="checkbox"/> Lengua Cooficial y Literatura |
| <input type="checkbox"/> Matemáticas | <input type="checkbox"/> Valores Sociales y Cívicos |
| <input type="checkbox"/> Educación Física | <input type="checkbox"/> Ciencias de la Naturaleza |
| <input type="checkbox"/> Religión | <input type="checkbox"/> Ciencias Sociales |
| <input type="checkbox"/> Lengua Castellana y Literatura | <input type="checkbox"/> Audición y Lenguaje |
| <input type="checkbox"/> Educación artística | <input type="checkbox"/> Pedagogía Terapéutica |
| <input type="checkbox"/> Lengua Extranjera | <input type="checkbox"/> Otras. Indique cuáles _____ |

6.6. ¿Para qué cursos de Educación Primaria considera que plantear ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS es útil? (señale todos los que corresponda):

- Ninguno 1º EP 2º EP 3º EP 4º EP 5º EP 6º EP

6.7. ¿Para qué áreas o apoyos considera que la CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS O JUEGOS DIGITALES POR PARTE DE LOS PROFESORES es útil? (señale todos los que corresponda):

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Ninguna | <input type="checkbox"/> Lengua Cooficial y Literatura |
| <input type="checkbox"/> Matemáticas | <input type="checkbox"/> Valores Sociales y Cívicos |
| <input type="checkbox"/> Educación Física | <input type="checkbox"/> Ciencias de la Naturaleza |
| <input type="checkbox"/> Religión | <input type="checkbox"/> Ciencias Sociales |
| <input type="checkbox"/> Lengua Castellana y Literatura | <input type="checkbox"/> Audición y Lenguaje |
| <input type="checkbox"/> Educación artística | <input type="checkbox"/> Pedagogía Terapéutica |
| <input type="checkbox"/> Lengua Extranjera | <input type="checkbox"/> Otras. Indique cuáles _____ |

6.8. ¿Para qué cursos de Educación Primaria considera que la CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS O JUEGOS DIGITALES POR PARTE DE LOS PROFESORES es útil? (señale todos los que corresponda):

- Ninguno 1º EP 2º EP 3º EP 4º EP 5º EP 6º EP

6.9. ¿Para qué áreas o apoyos considera que la CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS O JUEGOS DIGITALES POR PARTE DE LOS ALUMNOS es útil? (señale todos los que corresponda):

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Ninguna | <input type="checkbox"/> Lengua Cooficial y Literatura |
| <input type="checkbox"/> Matemáticas | <input type="checkbox"/> Valores Sociales y Cívicos |
| <input type="checkbox"/> Educación Física | <input type="checkbox"/> Ciencias de la Naturaleza |
| <input type="checkbox"/> Religión | <input type="checkbox"/> Ciencias Sociales |
| <input type="checkbox"/> Lengua Castellana y Literatura | <input type="checkbox"/> Audición y Lenguaje |
| <input type="checkbox"/> Educación artística | <input type="checkbox"/> Pedagogía Terapéutica |
| <input type="checkbox"/> Lengua Extranjera | <input type="checkbox"/> Otras. Indique cuáles _____ |

6.10. ¿Para qué cursos de Educación Primaria considera que la CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS O JUEGOS DIGITALES POR PARTE DE LOS ALUMNOS es útil? (señale todos los que corresponda):

- Ninguno 1º EP 2º EP 3º EP 4º EP 5º EP 6º EP

¡¡MUCHAS GRACIAS!!

ANEXO 8



ANEXO 8



GUÍA PARA LA VALIDACIÓN POR JUICIO DE EXPERTOS DE LA PRUEBA OBJETIVA SOBRE APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS

Nombre: _____

Los videojuegos son una de las formas más usuales de entretenimiento en la actualidad, pero también pueden utilizarse como recurso didáctico. Además, el aprendizaje colaborativo se ha convertido en una de las claves para adecuar la educación a las necesidades tanto de nuestros estudiantes como de la sociedad en general. En este sentido, los videojuegos pueden convertirse en valiosas herramientas de aprendizaje en entornos de aprendizaje colaborativo. Teniendo en cuenta esto, queremos conocer a través de esta prueba objetiva que le presentamos los conocimientos de futuros docentes de Educación Primaria (estudiantes del Grado en Maestro de Educación Primaria) sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos (o el uso y creación de videojuegos en entornos de aprendizaje colaborativo).

En este sentido, el aprendizaje colaborativo con videojuegos lo hemos definido operacionalmente de la siguiente manera:

Planteamiento didáctico consistente en la realización de actividades en las que los estudiantes trabajan en grupo, compartiendo responsabilidades para lograr un objetivo (resolver un problema, elaborar un trabajo, presentación, diagrama, esquema, informe, tabla...), negociando y dialogando entre ellos para lograrlo, aportando cada uno sus ideas, y el recurso principal de la actividad es un videojuego. En este sentido, el aprendizaje colaborativo puede ocurrir dentro del videojuego, fuera del videojuego o en ambos.

Además, cabe señalar que los contenidos que se desean evaluar mediante esta prueba en particular se desglosan en los siguientes:

Tema 1. Videojuegos. ¿Qué son?

- 1.1. Definición y características de los videojuegos.
- 1.2. Historia de los videojuegos.
- 1.3. Tipos de videojuegos.
- 1.4. Controversias sobre los videojuegos

Tema 2. Videojuegos y educación. Una relación de aprendizaje.

- 2.1. Potencial educativo de los videojuegos. Beneficios y aprendizajes.
- 2.2. Gamification, Game-Based Learning y Serious Games.
- 2.3. Metodología de uso de videojuegos en las aulas.
- 2.4. Experiencias de utilización de videojuegos en educación.

Tema 3. Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Trabajando con otros estudiantes.

- 3.1. Aprendizaje colaborativo (concepto, características, roles, ventajas, dificultades, criterios, técnicas, experiencias...)
- 3.2. Beneficios del aprendizaje colaborativo con videojuegos.
- 3.3. Experiencias de aprendizaje colaborativo con videojuegos.
- 3.4. Metodología de uso del aprendizaje colaborativo con videojuegos.

Tema 4. Creación de videojuegos por docente y/o alumnos¹. Trabajando la creatividad.

- 4.1. Creación de juegos por el profesor y/o alumnos.
- 4.2. Fases en la creación de un juego.
- 4.3. Herramientas de creación de videojuegos.
- 4.4. eAdventure.
- 4.5. Metodología de creación de videojuegos en el aula.

¹ Referencias genéricas: Todas las referencias a personas para los que en este documento se utiliza la forma de masculino genérico deben entenderse aplicables, indistintamente, a mujeres y hombres.

Teniendo en cuenta esto, esta herramienta de validación está compuesta de 3 partes.

En primer lugar, se solicita que **autovalore su propio grado de conocimiento acerca de la temática y subtemáticas** de este instrumento y acerca de la **creación de instrumentos de medida** a la par que el **grado de influencia que una serie de fuentes** ha tenido en su conocimiento y criterios sobre dichas temáticas.

En segundo lugar, se solicita una **valoración de la calidad de cada uno de los ítems de manera independiente**. En dicha etapa, se pide que se valore cada uno de los ítems del cuestionario en base a 3 criterios (respondiendo en una escala de 1 a 5, siendo 1 el nivel más bajo y 5 el nivel más alto y más positivo):

- **Pertinencia:** Correspondencia entre el contenido del ítem y los conocimientos que se quieren evaluar con la prueba. Escala de 1 a 5, donde 1 es “Muy poco pertinente” y 5 es “Muy pertinente”.
- **Relevancia:** Grado de importancia del ítem en relación a los conocimientos que se quieren evaluar con la prueba. Escala de 1 a 5, donde 1 es “Muy poco relevante” y 5 es “Muy relevante”.
- **Claridad:** El ítem está redactado de una forma clara y precisa, lo que facilita que los sujetos lo comprendan. Escala de 1 a 5, donde 1 es “Muy poco claro” y 5 es “Muy claro”.

A su vez, también se incorpora un espacio de **“Comentarios/Formulación alternativa”** para la realización de comentarios, observaciones o el planteamiento de modos alternativos de formular los ítems que hayan sido considerados inadecuados en lo que respecta a pertinencia, relevancia y/o claridad.

En tercer lugar, se solicita **la valoración de la calidad global del instrumento en base a 5 cuestiones**, que permita conocer su punto de vista personal como experto en cuanto a la capacidad global de la prueba para evaluar los conocimientos de los estudiantes relativos al aprendizaje colaborativo con videojuegos:

- **Adecuación:** En qué medida este instrumento es adecuado para evaluar los conocimientos de los estudiantes sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos (escala de 1 a 5, donde 1 es “Muy poco adecuado” y 5 es “Muy adecuado”).
- **Validez de la herramienta:** Grado en que la prueba mide los conocimientos que queremos medir sobre aprendizaje colaborativo con videojuegos y no otras cuestiones diferentes (escala de 1 a 5, donde 1 es “Muy poco válido” y 5 es “Muy válido”).
- **Suficiencia:** Grado en que los ítems incluidos son suficientes para saber el nivel de dominio de los estudiantes en cuanto a sus conocimientos sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos. Clave de valoración: (1) Son insuficientes; (2) Son suficientes; (3) Son demasiados.
- **Puntos fuertes / débiles (a nivel de contenido).** Aspectos a destacar de la prueba; deficiencias que es preciso solucionar o subsanar.
- **Observaciones.** Otros comentarios que quieran realizarse sobre la prueba.

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

I. AUTOVALORACIÓN DE SU PROPIO GRADO DE CONOCIMIENTO ACERCA DE LA TEMÁTICA Y GRADO DE INFLUENCIA DE FUENTES

- 1) Marque con una **crux (x)** en la casilla que le corresponda al **grado de conocimientos** que usted posee acerca de la **temática general** de este instrumento (el aprendizaje colaborativo con videojuegos, es decir, el uso y creación de videojuegos en entornos de aprendizaje colaborativo), las **subtemáticas del instrumento** (videojuegos; videojuegos en educación; aprendizaje/trabajo colaborativo en el aula; creación de videojuegos), **y la creación de instrumentos de medida** (cuestionarios, pruebas objetivas, escalas...), valorándolo en una **escala de 0 a 10** (considerando el 0 como no tener absolutamente ningún conocimiento sobre el tema y el 10 como el de pleno conocimiento sobre la temática).

Subtemáticas	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Videojuegos											
Videojuegos en educación											
Aprendizaje/trabajo colaborativo en el aula											
Creación de videojuegos											

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Temática general del instrumento											

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Creación de instrumentos de medida.											

- 2) **Autovalore el grado de influencia** que cada una de las **siguientes fuentes** ha tenido en su conocimiento y criterios sobre la **temática general** de este instrumento, sobre las **diferentes subtemáticas** antes señaladas y la **creación de instrumentos de medida**.

	Videojuegos			Videojuegos en educación			Aprendizaje/trabajo colaborativo en el aula			Creación de videojuegos			Temática general del instrumento			Creación de instrumentos de medida			
	Bajo	Medio	Alto	Bajo	Medio	Alto	Bajo	Medio	Alto	Bajo	Medio	Alto	Bajo	Medio	Alto	Bajo	Medio	Alto	
Análisis teóricos realizados por usted																			
Su experiencia obtenida de su actividad práctica																			
Estudio de trabajos sobre el tema, de autores españoles																			
Estudio de trabajos sobre el tema, de autores extranjeros																			
Su propio conocimiento acerca del estado del problema en el extranjero																			
Su intuición sobre el tema abordado																			

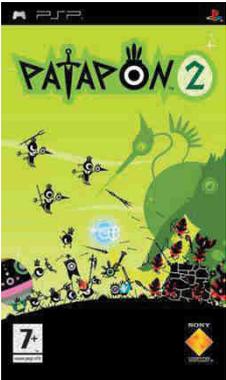
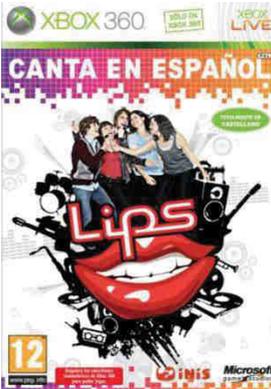
II. VALORACIÓN DE LA CALIDAD DE CADA UNO DE LOS ÍTEMS DE MANERA INDEPENDIENTE

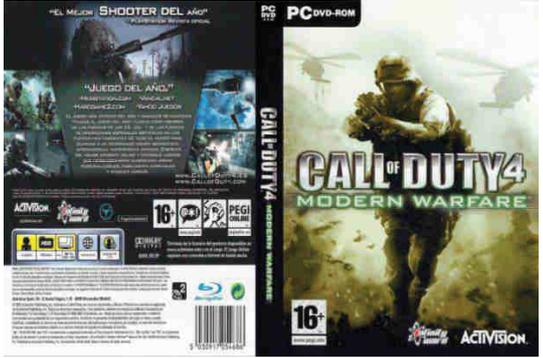
Por favor, **valore la calidad de cada uno de los ítems de manera independiente**, valorando cada uno de los ítems en base a 3 criterios:

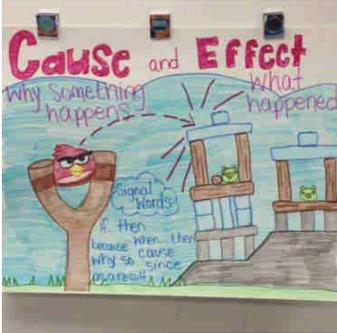
- **Pertinencia:** Correspondencia entre el contenido del ítem y los conocimientos que se quieren evaluar con la prueba. Escala de 1 a 5, donde 1 es “Muy poco pertinente” y 5 es “Muy pertinente” (indique la puntuación de 1 a 5 que considere en cada ítem).
- **Relevancia:** Grado de importancia del ítem en relación a los conocimientos que se quieren evaluar con la prueba. Escala de 1 a 5, donde 1 es “Muy poco relevante” y 5 es “Muy relevante” (indique la puntuación de 1 a 5 que considere en cada ítem).
- **Claridad:** El ítem está redactado de una forma clara y precisa, lo que facilita que los sujetos lo comprendan. Escala de 1 a 5, donde 1 es “Muy poco claro” y 5 es “Muy claro” (indique la puntuación de 1 a 5 que considere en cada ítem).

<u>Ítems</u>	Pertinencia (1-5)	Relevancia (1-5)	Claridad (1-5)
1. ¿En qué enfoque pueden incluirse las metodologías de aprendizaje colaborativo? a) El Conexionismo. b) El Constructivismo. c) El Conductismo.			
2. Cuál de las siguientes afirmaciones es falsa en base a lo que señala MacGregor (1992) sobre una clase colaborativa, es decir, en la que se utilizan metodologías de aprendizaje colaborativo? a) El estudiante tiene una presencia pública en la clase con muchos riesgos. b) El estudiante tiene responsabilidades asociadas con el aprendizaje interdependiente. c) El estudiante tiene expectativas bajas o moderadas de preparación para la clase.			
3. Si nos encontramos con la situación de que uno de los miembros del grupo realiza las tareas por su cuenta, al margen del resto del grupo, únicamente preocupándose de su propio aprendizaje y no del aprendizaje de los demás miembros de grupo. ¿Qué principio del aprendizaje colaborativo no se está cumpliendo? a) Interdependencia positiva. b) Interrelación dependiente. c) Correspondencia activa.			
4. Teniendo en cuenta lo señalado por Rubia (2010) en cuanto a las diferencias entre el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje colaborativo, ¿cuál de las siguientes opciones indica una de las diferencias expresada por dicho autor? a) El aprendizaje colaborativo sería más adecuado para la enseñanza y aprendizaje del conocimiento básico, mientras que el aprendizaje cooperativo se usaría para aprendizajes que se derivan del razonamiento. b) En el aprendizaje colaborativo el docente es el facilitador de una labor que llevan a cabo los estudiantes y actúa como guía, mientras que en el aprendizaje cooperativo el control del docente es máximo. c) El aprendizaje colaborativo se trata de una filosofía personal de vida, mientras que el aprendizaje cooperativo es únicamente una técnica de aula para trabajar con estudiantes de más de 12 años.			
5. En cuanto a la técnica “Para hablar, paga ficha”, ¿cuál de las siguientes frases es falsa ? a) Ayuda a generar una participación equitativa de los alumnos. b) Se realiza con grupos conformados por tres alumnos. c) Puede dificultar el flujo natural de la conversación.			
6. Según Barkley <i>et al</i> (2007), la técnica en la cual a partir de una palabra o cuestión central los estudiantes generan una lista de ideas relacionadas y las organizan posteriormente en un gráfico, señalando las relaciones y conexiones mediante líneas o flechas, se llama... a) Redes de palabras b) Sistemas de ideas. c) Esquemas de léxico.			
7. Como docente quieres que tus alumnos de manera colaborativa elaboren una definición de un concepto. ¿Cuál de las siguientes técnicas favorece este tipo de tareas? a) Antologías de equipo. b) Escucha enfocada. c) Rompecabezas.			
8. Si nos encontramos que un maestro en 6º de Educación Primaria organiza una actividad de trabajo colaborativo sobre el ciclo del agua en la que orienta a los alumnos sobre los objetivos y finalidades que va a tener la tarea (como, por ejemplo, conocer el ciclo del agua, valorar su importancia...); diseña, estructura y asigna tareas de aprendizaje; facilita la colaboración entre los estudiantes; motiva a los estudiantes para la participación activa y constructiva y evalúa y valora el aprendizaje, ¿qué responsabilidad le faltaría por realizar en su papel como docente en el aprendizaje colaborativo, siguiendo lo señalado por Barkley <i>et al.</i> (2007)? a) Formar los grupos y seleccionar un alumno que sea el jefe de cada grupo, al que informará de las tareas a realizar por el grupo. b) Formar los grupos de alumnos, tomando decisión sobre el tamaño de los grupos y su duración. c) Escoger un alumno de cada grupo que sea secretario e informe de los alumnos que no han participado en la tarea.			

<u>Ítems</u>	Pertinencia (1-5)	Relevancia (1-5)	Claridad (1-5)
<p>9. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones en torno a los dispositivos para utilizar videojuegos es falsa?</p> <p>a) PlayStation Vita es una videoconsola portátil y Xbox One es una videoconsola de sobremesa. b) Las máquinas que permitan jugar a videojuegos en bares o centros comerciales se llaman “arcade”. c) Para jugar a videojuegos en una Smart TV es necesario conectar una videoconsola.</p>			
<p>10. Si juegas a un juego en el que hay que controlar a un numeroso grupo de soldados, haciendo uso de las habilidades de planeamiento y pensamiento para maniobrar, gestionar los recursos como la alimentación o la madera disponible, para lograr ser el mayor imperio y el juego te permite controlar la situación y a tus soldados mediante una vista del mundo absoluta, ¿en qué género de videojuegos podríamos categorizar este juego?</p> <p>a) Lucha. b) Estrategia c) Acción.</p>			
<p>11. ¿Cuál de las siguientes imágenes corresponde a una vista de tercera persona en un videojuego?</p> <p>a) </p> <p>b) </p> <p>c) </p>			
<p>12. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre la historia de los videojuegos es falsa?</p> <p>a) OXO o Noughts and crosses fue desarrollado por Alexander S. Douglas, era una versión computerizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la computadora EDSAC. b) Algunos de los desarrollos que son considerados por los expertos como los primeros videojuegos son OXO o Noughts and crosses, Ping Pong for Two y Spacemar. c) Game & Watch se trata de una línea de 59 juegos electrónicos portátiles hechos por Nintendo a partir de 1980, con ejemplos como Fire, Ball o Parachute.</p>			
<p>13. Pensando en los aspectos negativos de los que se suele hablar en torno a los videojuegos, ¿cuáles de los siguientes videojuegos o siguientes imágenes de videojuegos pueden ser controvertidas teniendo en cuenta la perspectiva de género?</p> <p>a) 1, 3 y 4. b) 2 y 3. c) 1 y 4.</p>			
<p>1. </p>	<p>2. </p>		
<p>3. </p>	<p>4. </p>		

<u>Ítems</u>	Pertinencia (1-5)	Relevancia (1-5)	Claridad (1-5)
<p>14. Lee el siguiente texto publicado en el periódico La Razón en marzo de 2009:</p> <p>“A ver si me aclaro, ¿no llevan las películas una recomendación de edad? ¿Por qué, entonces, los videojuegos violentos no la llevan? Peor aún, la mayoría de estos jueguecitos de play u ordenador son para niños. Es decir, que se supone su idoneidad. Y la mayoría también son de matar o eliminar a enemigos. Los niños no disparan gatillos, disparan teclas, pero la mecánica del cerebro es la misma. Ese tipo de videojuegos destructivos tiene una filosofía pedestre y brutal, tú eres el héroe y los demás son tus enemigos con los que hay que acabar. Dale, dispara, cuantos más te cargues, más puntos tendrás, serás mejor. Esto viene aderezado, además, con unas músicas estridentes y animadoras, ruidos, «flashes» estimulantes. La cabeza de los pequeños pierde la noción del espacio, todo se centra en la pantalla con sus objetivos a abatir. El crío es el rey de un mundo mínimo que le hace sentir poderoso. La ley del más fuerte impera.</p> <p>Todo es subdesarrollo humano y moral. Nuestros niños civilizados se pasan horas jugando con estas mierdas, absortos, ensimismados. Solos. Después resulta que en el colegio se les va la mano con facilidad o el pie. Y no miden. No saben que esa bota de fútbol con la que golpean no es virtual y puede hacer un daño irreparable. No controlan el impulso de disparar con el que llevan jugando tanto tiempo y tantas horas. Hace unos días un chaval de catorce años dejó en coma a otro de diecisiete de una patada en la cabeza. Parece que se peleaban por una chica. Parece que eran amigos desde la infancia. Hablar, hablan poco, ¿no? Y soñar, ¿con qué sueñan? Creo que ya es urgente que se regule legalmente la utilización de las nuevas tecnologías para los menores. Hay muchos padres que no controlan, no tienen ni idea de lo que supone su hijo encerrado con un ordenador conectado a internet. Una nueva violencia está surgiendo y hay que pararla ya. Ya.”</p> <p>¿Cuál de las siguientes controversias en torno a los videojuegos no se ve reflejada en el texto?</p> <ol style="list-style-type: none"> Controversia en relación al videojuego como elemento cultural. Controversia en relación a la perspectiva de género. Controversia en relación al aislamiento de la sociedad. 			
<p>15. Como docente de 1º de Educación Primaria quieres organizar una actividad con un videojuego para trabajar contenidos musicales con los alumnos y alumnas. ¿Cuál de los siguientes videojuegos sería el mejor para organizar dicha actividad?</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>a)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>b)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>c)</p>  </div> </div>			

Ítems	Pertinencia (1-5)	Relevancia (1-5)	Claridad (1-5)
<p>16. Si fueras a una tienda a comprar algún videojuego y estuvieran disponibles los videojuegos 1, 2, 3 y 4, ¿cuál de estos videojuegos no comprarías por presentar contenido que puede asustar o dar miedo a los niños según los descriptores de contenido de PEGI?</p> <p>a) 1, 2, 3 y 4. b) 2 y 4. c) 1 y 3</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>1.</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>2.</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>3.</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>4.</p>  </div> </div>			
<p>17. Uno de los aspectos a tener en cuenta a la hora de seleccionar un videojuego es su interfaz de usuario. ¿Cuál de las siguientes frases es falsa en cuanto a una interfaz de usuario adecuada?</p> <p>a) Ha de ser de colores brillantes para llamar la atención a los alumnos. b) Ha de ser intuitiva para los alumnos/jugadores c) El acceso y la navegación por los menús debe ser fácil.</p>			
<p>18. El videojuego que un docente ha decidido utilizar en el aula es un videojuego que se ha descargado en una tablet de manera gratuita pero que después es preciso pagar por nuevos elementos del juego como, por ejemplo, nuevos niveles, piezas u opciones. ¿Cómo podemos considerar a dicho videojuego?</p> <p>a) Premium. b) Freemium. c) Appmium.</p>			
<p>19. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre los Serious Games es falsa?</p> <p>a) Pueden publicitar productos o marcas. b) Son aburridos para el jugador. c) Una categoría son los exergames.</p>			
<p>20. Si como docente planteas la utilización del videojuego Los Sims para trabajar la lengua inglesa en el aula a través del diálogo en inglés de los estudiantes, mientras juegan y crean sus personajes y guían las vidas de los personajes, todo ello en el mundo virtual, ¿qué estarías planteando en el aula?</p> <p>a) Gamificación. b) Serious Games Learning. c) Game-Based Learning.</p>			

<u>Ítems</u>	Pertinencia (1-5)	Relevancia (1-5)	Claridad (1-5)
<p>21. Teniendo en cuenta las imágenes que aparecen debajo, ¿qué tipo de enfoque de aprendizaje puede considerarse que son?</p> <p>a) Game-based learning. b) Gamificación. c) Me falta información en cuanto a la actividad para decidir.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;">http://www.myclassroomideas.com/angry-birds-cause-and-effect-anchor-chart/ Fuente: http://2.bp.blogspot.com/-cPSEUI3AXptU/UHbWA0rp2hI/AAAAAAAAAAc/d3Ge0fRtHqI/s1600/IMG_0819.JPG</p>			
<p>22. Según la clasificación de Alvarez y Michaud (2008), si jugamos a un juego en el que, ofreciéndonos un sistema simulado, hay que diagnosticar pacientes, darles las atenciones necesarias y cuyo objetivo es mejorar las destrezas médicas de los jugadores para ser evaluados, ¿qué tipo de Serious Game es en base a su propósito?</p> <p>a) Training serious games. b) Professional serious games. c) Medical serious games.</p>			
<p>23. Si jugamos a un videojuego basado en la crisis de Darfur al oeste de Sudán en el que, controlando a un personaje miembro de una familia que ha sido desplazada por el conflicto, tenemos que ir desde un campo a un pozo y regresar mientras se esquivo patrullas de una milicia, concienciando a los jugadores sobre este problema, ¿qué tipo de videojuego podemos decir que es según la clasificación de Alvarez y Michaud (2008)?</p> <p>a) Consciousness video game. b) Activist video game. c) Political video game.</p>			
<p>24. Teniendo en cuenta el estudio realizado por AEVI y GfK en 2012 con expertos sobre videojuegos y educación, ¿cuáles son las tipologías en las que se pueden agrupar las habilidades o los beneficios que pueden ser desarrollados por el uso de videojuegos?</p> <p>a) Capacidades sociales; Habilidades psicoanalíticas; Capacidades personales; Habilidades psicomotoras; Habilidades de información; Aprendizaje de materias específicas; Elementos motivacionales. b) Habilidades psicomotoras; Habilidades cognitivas; Capacidades sociales; Capacidades personales; Capacidades morales y transmisión de valores; Elementos motivacionales; Aprendizaje de materias específicas. c) Aprendizaje de materias específicas; Elementos motivacionales; Habilidades comunicativas; Habilidades psicomotoras; Capacidades personales; Habilidades psicoanalíticas; Capacidades morales y transmisión de valores.</p>			
<p>25. Estás jugando con Lara Croft y tu objetivo es salvar a unos prisioneros a través de una misión. En esta misión, se te van presentando estímulos que te permiten aprender cómo jugar en el juego, cómo actuar, siendo el protagonista de las acciones que hay que realizar. A su vez, para superar la misión y progresar puedes hacerlo de diversos modos, haciéndoles escapar por una ventana sigilosamente por la noche, distrayendo a los guardias con sonidos de animales por el día o luchando con los jefes de los guardias, tomando decisiones sobre cuál camino tomar y así poner en marcha tus habilidades y fortalezas. En este sentido, ¿cuáles de los principios de aprendizaje que presenta Gee (2003) podemos encontrar específicamente en esta descripción?</p> <p>a) Principio del logro y principio de los diversos caminos. b) Principio de dispersión y principio de “moratoria psicológica”. c) Principio de las rutas múltiples y principio del aprendizaje activo y crítico.</p>			
<p>26. Si un maestro o maestra con sus alumnos de 6º de Educación Primaria plantea como actividad la creación en grupos de un pequeño y sencillo videojuego, trabajando entre todos de manera colaborativa, ¿es esto gamificación?</p> <p>a) Falta información sobre cómo se plantea la actividad. b) Sí, es gamificación. c) No, no es gamificación.</p>			

<u>Ítems</u>	Pertinencia (1-5)	Relevancia (1-5)	Claridad (1-5)
<p>27. Si un docente de 6° de Primaria quiere trabajar el proceso de resolución de problemas y ayudar a sus alumnos a identificar en equipo errores lógicos o de proceso en la resolución de dicho problema, ¿qué planteamiento podría usar en el aula?</p> <p>a) Trabajo colaborativo entre los estudiantes utilizando un documento en el que se presenta el problema. b) Trabajo colaborativo entre los estudiantes utilizando un videojuego en el que se presenta el problema. c) Ambas opciones pueden ser posibles, dependiendo del recurso que queramos utilizar.</p>			
<p>28. Uno de los criterios a tener en cuenta a la hora de utilizar un videojuego en actividades de aprendizaje colaborativo en el aula es que la curva de aprendizaje tiene que ser sencilla. En este sentido, ¿cuál de las siguientes frases es falsa en cuanto al significado de curva de aprendizaje sencilla?</p> <p>a) Significa que el jugador sienta que su nivel de dominio del juego aumenta a medida que avanza, pero al mismo tiempo éste debe proponerle nuevos y mayores desafíos de acuerdo a su progresión y habilidad obtenida. b) Significa que el jugador sienta que el juego es fácil y que puede avanzar por los retos y desafíos de manera sencilla sin complicaciones, aprendiendo los contenidos sencillamente. c) Significa que se puedan cometer errores o fallos al empezar a jugar y que los juegos sean más sencillos al empezar para luego ir complicándose poco a poco.</p>			
<p>29. Un maestro en 4° de Educación Primaria, al realizar una actividad colaborativa con un videojuego sobre el reciclaje y la reutilización de materiales con los alumnos, les hace las siguientes preguntas “¿Qué significa entonces que un material es reciclable? ¿Cómo sabéis que eso es cierto? Entonces, ¿por qué es necesario reciclar?”, sirviendo como preguntas para verificar el conocimiento profundo de los estudiantes. Según Collazos et al. (2001), ¿qué rol está desempeñando específicamente este docente?</p> <p>a) Profesor como encuestador. b) Profesor como mediador cognitivo. c) Profesor como instructor.</p>			
<p>30. Un docente en 6° de Educación Primaria plantea una actividad en el aula en la que, primeramente, los alumnos y alumnas en grupos de 3 juegan a un videojuego en el que controlan a un lobo y ven cómo es su forma de vida (alimentación, lugar de vida, relación con el entorno) durante 30 minutos. Después, cada alumno individualmente elabora preguntas en torno a lo visto en el juego en función de esquemas de preguntas con espacios, creando algunas como “¿Qué ideas podemos pensar sobre la crianza y vida del lobo?”, “¿Cómo afecta su alimentación a su forma de vida?”, “¿Cómo se relaciona esto con lo visto anteriormente sobre la vida de las aves?”. Por último, se vuelven a unir los grupos y discuten en torno a las preguntas que han elaborado y sus respuestas. ¿Cómo se llama esta técnica de aprendizaje colaborativo según Román (2002) en la que se ha utilizado como recurso un videojuego?</p> <p>a) Interrogantes temáticos entre compañeros. b) Esquemas de preguntas de reflexión entre compañeros c) Cuestionamiento recíproco y guiado de compañeros.</p>			
<p>31. ¿Cuáles de las siguientes herramientas permiten crear juegos digitales sin conocimientos previos de programación informática?</p> <p>a) GDevelop y K-meleon. b) Scratch y Kodu. c) Slax y GameSalad.</p>			
<p>32. Teniendo en cuenta el modelo de De la Hera sobre las características de los <i>persuasive games</i> o juegos persuasivos, si al crear un videojuego para nuestro alumnado buscamos que este remueva los sentimientos y emociones de los alumnos para generar experiencias de aprendizaje y que estas emociones puedan influenciar en el comportamiento de los alumnos fuera del juego y en el impacto del contenido curricular que estamos trabajando, ¿qué dimensión de persuasión estamos aplicando?</p> <p>a) Emotional Persuasion / Persuasión emocional. b) Social Persuasion / Persuasión social. c) Affective Persuasion / Persuasión afectiva.</p>			

Teniendo en cuenta la creación de juegos digitales con el software *eAdventure*, responde a las siguientes preguntas:

<u>Ítems</u>	Pertinencia (1-5)	Relevancia (1-5)	Claridad (1-5)

<u>Ítems</u>	Pertinencia (1-5)	Relevancia (1-5)	Claridad (1-5)
33. ¿Qué tipo de acciones se pueden realizar con los objetos al crear un juego con el software eAdventure? a) Ver, coger, usar, usar con, entregar a, arrastrar a, abandonar en. b) Examinar, coger, usar, personalizable, usar con, entregar a, arrastrar a. c) Coger, usar, usar con, entregar a, examinar, situar en, revisar.			
34. ¿Cuál de las siguientes frases sobre las conversaciones de los juegos que podemos crear en el software eAdventure es falsa ? a) Las opciones pueden ser respondidas por el protagonista y por el personaje. b) Podemos señalar que el texto se mantenga hasta la interacción del usuario. c) Podemos crear efectos asociados a los nodos de diálogo.			
35. A la hora de establecer la manera en que el jugador se mueve de una escena a otra en un juego que estamos creando en el software eAdventure, ¿cuál de las siguientes frases es falsa ? a) Podemos establecer varias salidas a varias escenas en una misma escena. b) Podemos establecer una única salida en cada escena. c) Podemos establecer una salida que salga y entre en la misma escena.			
36. En un único capítulo de un juego creado con el software eAdventure, podemos... a) Tener un protagonista, varios personajes y varios objetos. b) Tener varios protagonistas, ningún personaje y varios objetos. c) Tener varios protagonistas, varios personajes y ningún objeto.			
37. Tenemos creado con el software eAdventure un juego con dos objetos, una pelota y un lapicero, y queremos que ocurra el siguiente comportamiento: el jugador/alumno solamente puede coger la pelota cuando se haya cogido previamente el lapicero. ¿Qué elemento deberíamos usar de entre las opciones que nos aporta eAdventure para crear este comportamiento? a) Blockage. b) Flag. c) Variable.			
38. Imagina que estás creando un juego con un niño de protagonista, un perro como personaje y un hueso como objeto utilizando el software eAdventure. Ya has incorporado las imágenes del protagonista, del perro y del hueso en sus correspondientes opciones. Sin embargo, al ver las escenas solo nos aparece el niño en las escenas. ¿Qué piensas que puede haber ocurrido? a) No se ha incorporado el personaje (perro) y el objeto (hueso) en las zonas activas del juego. b) No se ha incorporado el personaje (perro) y el objeto (hueso) en el apartado de “apariciencias” de las escenas. c) No se ha incorporado el personaje (perro) y el objeto (hueso) mediante las referencias a elementos.			
39. Si estamos creando un juego con el software eAdventure y al ejecutar el juego creado para comprobar su funcionamiento nos aparece el siguiente mensaje:  ¿Qué significa? a) Nos falta incorporar la máscara frontal de una escena y la imagen de un objeto. b) Nos falta incorporar la imagen de fondo de una escena y la imagen de un objeto de atrezzo. c) Nos falta incorporar la imagen de un objeto y la imagen de fondo de una escena.			
40. Si queremos exportar nuestro juego creado con el software eAdventure para subirlo posteriormente a un entorno virtual de aprendizaje como, por ejemplo, Moodle (Studium en la USAL) y que se pueda jugar desde el propio entorno de aprendizaje, ¿qué opción deberíamos escoger a la hora de exportarlo? a) Exportar como fichero jar ejecutable. b) Exportar como objeto de aprendizaje. c) Exportar como fichero EAD.			

Comentarios/Formulación alternativa de ítems específicos

III. VALORACIÓN DE LA CALIDAD GLOBAL DEL INSTRUMENTO

- A) **ADECUACIÓN.** En qué medida este instrumento es adecuado para evaluar los conocimientos de los estudiantes sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos (escala de 1 a 5, donde 1 es "Muy poco adecuado" y 5 es "Muy adecuado") (señale con una "x" la opción que considere).

1 Muy poco adecuado	2	3	4	5 Muy adecuado

- B) **VALIDEZ DE LA HERRAMIENTA.** Grado en que la prueba mide los conocimientos que queremos medir sobre aprendizaje colaborativo con videojuegos y no otras cuestiones diferentes (escala de 1 a 5, donde 1 es "Muy poco válido" y 5 "Muy válido") (señale con una "x" la opción que considere).

1 Muy poco válido	2	3	4	5 Muy válido

- C) **SUFICIENCIA.** Grado en que los ítems incluidos son suficientes para saber el nivel de dominio de los estudiantes en cuanto a sus conocimientos sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos. Clave: (1) Son insuficientes; (2) Son suficientes; (3) Son demasiados. Señale con una "x" la opción que considere.

1 Son insuficientes	2 Son suficientes	3 Son demasiados

- D) **PUNTOS FUERTES / DÉBILES (A NIVEL DE CONTENIDO).** Aspectos a destacar de la prueba; deficiencias que es preciso solucionar o subsanar.

--

- E) **OBSERVACIONES.** Otros comentarios que quieran realizarse sobre la prueba.

--

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 9



ANEXO 9



CUESTIONARIO DE CONOCIMIENTOS SOBRE APRENDIZAJE COLABORATIVO CON VIDEOJUEGOS

CÓDIGO DE IDENTIFICACIÓN (Iniciales de nombre y apellidos + fecha de nacimiento): _____

[Por ejemplo: MMDP15051988]

Responde a cada pregunta señalando con un círculo la letra que consideres

- ¿En qué enfoque pueden incluirse las metodologías de aprendizaje colaborativo?
 - El Conexionismo.
 - El Constructivismo.
 - El Conductismo.
- ¿Cuál de las siguientes afirmaciones es **FALSA** según lo que señala MacGregor (1992) sobre una clase colaborativa, es decir, en la que se utilizan metodologías de aprendizaje colaborativo?
 - El estudiante tiene una presencia pública en la clase con muchos riesgos.
 - El estudiante tiene responsabilidades asociadas con el aprendizaje interdependiente.
 - El estudiante tiene expectativas bajas o moderadas de preparación para la clase.
- Si en una actividad uno de los miembros del grupo realiza las tareas por su cuenta, al margen del resto del grupo, únicamente preocupándose de su propio aprendizaje y no del aprendizaje de los demás miembros. ¿Qué principio del aprendizaje colaborativo **NO** se está cumpliendo?
 - Interdependencia positiva.
 - Interrelación dependiente.
 - Correspondencia activa.
- Teniendo en cuenta lo señalado por Rubia (2010) sobre las diferencias entre el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje colaborativo, ¿cuál de las siguientes opciones es una de las diferencias expresada por dicho autor?
 - El aprendizaje colaborativo sería más adecuado para la enseñanza y aprendizaje del conocimiento básico, mientras que el aprendizaje cooperativo se usaría para aprendizajes que se derivan del razonamiento.
 - En el aprendizaje colaborativo el docente es el facilitador de una labor que llevan a cabo los estudiantes y actúa como guía, mientras que en el aprendizaje cooperativo el control del docente es máximo.
 - El aprendizaje colaborativo se trata de una filosofía personal de vida, mientras que el aprendizaje cooperativo es únicamente una técnica de aula para trabajar con estudiantes de más de 12 años.
- En cuanto a la técnica “Para hablar, paga ficha”, ¿cuál de las siguientes frases es **FALSA**?
 - Ayuda a generar una participación equitativa de los alumnos.
 - Se realiza con grupos conformados por tres alumnos.
 - Puede dificultar el flujo natural de la conversación.
- Según Barkley *et al* (2007), la técnica en la cual a partir de una palabra o cuestión central los estudiantes generan una lista de ideas relacionadas y las organizan posteriormente en un gráfico, señalando las relaciones y conexiones mediante líneas o flechas, se llama...
 - Redes de palabras.
 - Sistemas de ideas.
 - Esquemas de léxico.
- Como docente quieres que tus alumnos¹ de manera colaborativa elaboren una definición de un concepto. ¿Cuál de las siguientes técnicas favorece este tipo de tarea?
 - Antologías de equipo.
 - Escucha enfocada.
 - Rompecabezas.

¹ Referencias genéricas: Todas las referencias a personas para los que en este documento se utiliza la forma de masculino genérico deben entenderse aplicables, indistintamente, a mujeres y hombres.

8. Si nos encontramos que un docente en 6° de Educación Primaria organiza una actividad de trabajo colaborativo sobre el ciclo del agua en la que orienta a los alumnos sobre los objetivos que va a tener la tarea (por ejemplo, conocer el ciclo del agua, valorar su importancia...); diseña, estructura y asigna tareas de aprendizaje; facilita la colaboración entre los estudiantes; motiva a los estudiantes para la participación activa y constructiva; y evalúa y valora el aprendizaje, ¿qué responsabilidad le faltaría por realizar en su papel como docente en el aprendizaje colaborativo, siguiendo lo señalado por Barkley *et al.* (2007)?
- a) Formar los grupos y seleccionar un alumno que sea el jefe de cada grupo, al que informará de las tareas a realizar por el grupo.
 - b) Formar los grupos de alumnos, tomando decisión sobre el tamaño de los grupos y su duración.
 - c) Escoger un alumno de cada grupo que sea secretario e informe de los alumnos que no han participado en la tarea.
9. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre los dispositivos para utilizar videojuegos es **FALSA**?
- a) PlayStation Vita es una videoconsola portátil y Xbox One es una videoconsola de sobremesa.
 - b) Las máquinas que permitían jugar a videojuegos en bares o centros comerciales se llaman “arcade”.
 - c) Para jugar a videojuegos en una Smart TV es necesario conectar una videoconsola.
10. Si en un videojuego hay que controlar a un numeroso grupo de soldados, usando habilidades de planeamiento para maniobrar, gestionar recursos (como la madera disponible), para ser el mayor imperio y te permite controlar la situación mediante una vista del mundo absoluta, ¿en qué género de videojuegos podría categorizarse?
- a) Lucha militar.
 - b) Estrategia.
 - c) Acción.
11. ¿Cuál de las siguientes imágenes corresponde a una vista de tercera persona en un videojuego?



12. ¿Cuál de las siguientes frases sobre la historia de los videojuegos es **FALSA**?
- a) OXO o Noughts and crosses fue desarrollado por Alexander S. Douglas, era una versión computerizada del tres en raya que se ejecutaba sobre la computadora EDSAC.
 - b) Algunos de los desarrollos que son considerados por los expertos como los primeros videojuegos son *OXO o Noughts and crosses*, *Ping Pong for Two* y *Spacewar*.
 - c) Game & Watch se trata de una línea de 59 juegos electrónicos portátiles hechos por Nintendo a partir de 1980, con ejemplos como Fire, Ball o Parachute.

13. Pensando en los aspectos negativos de los que se suele hablar en torno a los videojuegos, ¿cuáles de los siguientes videojuegos o siguientes imágenes de videojuegos pueden ser controvertidas teniendo en cuenta la perspectiva de género?
- 1, 3 y 4.
 - 2 y 3.
 - 2 y 4.



14. Lee el siguiente texto publicado en el periódico La Razón en marzo de 2009:

A ver si me aclaro, ¿no llevan las películas una recomendación de edad? ¿Por qué, entonces, los videojuegos violentos no la llevan? Peor aún, la mayoría de estos jueguecitos de play u ordenador son para niños. Es decir, se supone su idoneidad. Y la mayoría también son de matar o eliminar a enemigos. Los niños no disparan gatillos, disparan teclas, pero la mecánica del cerebro es la misma. Ese tipo de videojuegos destructivos tiene una filosofía pedestre y brutal, tú eres el héroe y los demás son tus enemigos con los que hay que acabar. Dale, dispara, cuantos más te cargues, más puntos tendrás, serás mejor. Esto viene aderezado, además, con unas músicas estridentes y animadoras, ruidos, «flashes» estimulantes. La cabeza de los pequeños pierde la noción del espacio, todo se centra en la pantalla con sus objetivos a abatir. El crío es el rey de un mundo mínimo que le hace sentir poderoso. La ley del más fuerte impera.

Todo es subdesarrollo humano y moral. Nuestros niños civilizados se pasan horas jugando con estas mierdas, absortos, ensimismados. Solos. Después resulta que en el colegio se les va la mano con facilidad o el pie. Y no miden. No saben que esa bota de fútbol con la que golpean no es virtual y puede hacer un daño irreparable. No controlan el impulso de disparar con el que llevan jugando tanto tiempo y tantas horas. Hace unos días un chaval de catorce años dejó en coma a otro de diecisiete de una patada en la cabeza. Parece que se peleaban por una chica. Parece que eran amigos desde la infancia. Hablar, hablan poco, ¿no? Y soñar, ¿con qué sueñan? Creo que ya es urgente que se regule legalmente la utilización de las nuevas tecnologías para los menores. Hay muchos padres que no controlan, no tienen ni idea de lo que supone su hijo encerrado con un ordenador conectado a internet. Una nueva violencia está surgiendo y hay que pararla ya. Ya.

- ¿Cuál de las siguientes controversias en torno a los videojuegos **NO** se ve reflejada en el texto? Controversia en relación a:
- El videojuego como elemento cultural.
 - La perspectiva de género.
 - El aislamiento de la sociedad.

15. Como docente de 1º Educación Primaria quieres organizar una actividad con un videojuego para trabajar contenidos musicales con los alumnos. ¿Cuál de los siguientes videojuegos de música sería el mejor para organizar dicha actividad teniendo en cuenta los descriptores de información que nos aportan sus portadas?

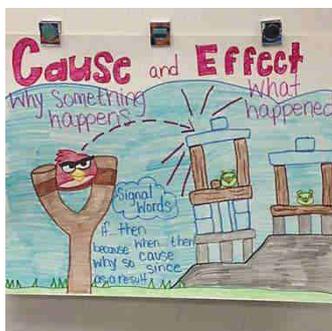


16. Si fueras a una tienda a comprar algún videojuego y estuvieran disponibles los videojuegos 1, 2, 3 y 4, ¿cuál de estos videojuegos **NO** comprarías porque presentan contenido que puede asustar o dar miedo a los niños según los descriptores de contenido de PEGI?

- a) 1, 2, 3 y 4.
- b) 2 y 4.
- c) 1 y 3.



17. Uno de los aspectos a tener en cuenta a la hora de seleccionar un videojuego es su interfaz de usuario (es decir, el conjunto de elementos de la pantalla que posibilita al usuario realizar acciones en un videojuego). ¿Cuál de las siguientes frases es **FALSA** en cuanto a una interfaz de usuario adecuada?
- Ha de ser de colores brillantes para llamar la atención a los alumnos.
 - Ha de ser intuitiva para los alumnos/jugadores.
 - El acceso y la navegación por los menús debe ser fácil.
18. El videojuego que un docente ha decidido utilizar en el aula es un videojuego que se ha descargado en una tablet de manera gratuita pero que después es preciso pagar por nuevos elementos del juego (por ejemplo, nuevos niveles, piezas u opciones). ¿Cómo podemos considerar a dicho videojuego?
- Premium.
 - Freemium.
 - Appmium.
19. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre los Serious Games es **FALSA**?
- Pueden publicitar productos o marcas.
 - Son aburridos para el jugador.
 - Una categoría son los exergames.
20. Si como docente planteas la utilización del videojuego Los Sims para trabajar la lengua inglesa en el aula a través del diálogo en inglés de los estudiantes, mientras juegan, crean y guían las vidas de los personajes, todo ello en el mundo virtual, ¿qué estarías planteando en el aula?
- Gamificación.
 - Serious Games Learning.
 - Game-Based Learning.
21. Teniendo en cuenta las imágenes, ¿qué enfoque de aprendizaje es?
- Me falta información en cuanto a la actividad para decidir.
 - Game-based learning.
 - Gamificación.



Fuente: http://2.bp.blogspot.com/-cPSEU13AXpU/UHBwA0rp9hI/AAAAAAAAA-c/d3Ge0LRtHqI/s1600/IMG_0819.JPG
<http://www.myclassroomideas.com/angry-birds-cause-and-effect-anchor-chart/>

22. Según la clasificación de Alvarez y Michaud (2008), si jugamos a un juego en el que, ofreciéndonos un sistema simulado, hay que diagnosticar pacientes, darles las atenciones necesarias y cuyo objetivo es mejorar las destrezas médicas de los jugadores para ser evaluados, ¿qué tipo de Serious Game es en base a su propósito?
- Training serious games (Serious Games de entrenamiento).
 - Professional serious games (Serious Games profesional).
 - Medical serious games (Serious Games medico).
23. Si jugamos a un videojuego basado en la crisis de Darfur al oeste de Sudán en el que, controlando a un personaje miembro de una familia que ha sido desplazada por el conflicto, tenemos que ir desde un campo a un pozo y regresar mientras se esquivo patrullas de una milicia, concienciando a los jugadores sobre este problema, ¿qué tipo de videojuego podemos decir que es según la clasificación de Alvarez y Michaud (2008)?
- Consciousness video game (Videojuego concienciador)
 - Activist video game (Videojuego activista).
 - Political video game (Videojuego político).

24. Teniendo en cuenta el estudio realizado por AEVI y GfK en 2012 con expertos sobre videojuegos y educación, ¿cuáles son las tipologías en las que se pueden agrupar las habilidades o los beneficios que pueden ser desarrollados por el uso de videojuegos?
- Capacidades sociales; Habilidades psicoanalíticas; Capacidades personales; Habilidades psicomotoras; Habilidades de información; Aprendizaje de materias específicas; Elementos motivacionales.
 - Habilidades psicomotoras; Habilidades cognitivas; Capacidades sociales; capacidades personales; capacidades morales y transmisión de valores; elementos motivacionales; aprendizaje de materias específicas.
 - Aprendizaje de materias específicas; Elementos motivacionales; Habilidades comunicativas; Habilidades psicomotoras; Capacidades personales; Habilidades psicoanalíticas; Capacidades morales y transmisión de valores.
25. Estás jugando con Lara Croft y tu objetivo es salvar a unos prisioneros a través de una misión. En esta misión, se te van presentando estímulos que te permiten aprender cómo jugar en el juego, cómo actuar, siendo el protagonista de las acciones que hay que realizar. A su vez, para superar la misión y progresar puedes hacerlo de diversos modos, haciéndoles escapar por una ventana sigilosamente por la noche, distrayendo a los guardias con sonidos de animales por el día o luchando con los jefes de los guardias, tomando decisiones sobre cuál camino tomar y así poner en marcha tus habilidades y fortalezas. En este sentido, ¿cuáles de los principios de aprendizaje que presenta Gee (2003) podemos encontrar específicamente en esta descripción?
- Principio del logro y principio de los diversos caminos.
 - Principio de dispersión y principio de “moratoria psicológica”.
 - Principio de las rutas múltiples y principio del aprendizaje activo y crítico.
26. Si un docente con sus alumnos de 6º de Educación Primaria plantea como actividad la creación en grupos de un pequeño y sencillo videojuego, trabajando entre todos de manera colaborativa, ¿es esto gamificación?
- Falta información sobre cómo se plantea la actividad.
 - Sí, es gamificación.
 - No, no es gamificación.
27. Si un docente de 6º de Primaria quiere trabajar el proceso de resolución de problemas y ayudar a sus alumnos a identificar en equipo errores lógicos o de proceso en la resolución de dicho problema, ¿qué planteamiento sería más útil para el aula?
- Trabajo colaborativo entre los estudiantes utilizando un documento en el que se presenta el problema.
 - Trabajo colaborativo entre los estudiantes utilizando un videojuego en el que se presenta el problema.
 - Ambas opciones pueden ser posibles, dependiendo del recurso que queramos utilizar.
28. Uno de los criterios a tener en cuenta a la hora de utilizar un videojuego en actividades de aprendizaje colaborativo es que la curva de aprendizaje tiene que ser sencilla. En este sentido, ¿cuál de las siguientes frases es **FALSA** en cuanto al significado de curva de aprendizaje sencilla?:
- Significa que el jugador sienta que su nivel de dominio del juego aumenta a medida que avanza, pero al mismo tiempo éste debe proponerle nuevos y mayores desafíos de acuerdo a su progresión y habilidad obtenida.
 - Significa que el jugador sienta que el juego es fácil y que puede avanzar por los retos y desafíos de manera sencilla sin complicaciones, aprendiendo los contenidos sencillamente.
 - Significa que se puedan cometer errores o fallos al empezar a jugar y que los juegos sean más sencillos al empezar para luego ir complicándose poco a poco.
29. Un docente en 4º de Educación Primaria, al realizar una actividad colaborativa con un videojuego sobre el reciclaje y la reutilización de materiales con los alumnos, les hace las siguientes preguntas “¿Qué significa entonces que un material es reciclable? ¿Cómo sabéis que eso es cierto? Entonces, ¿por qué es necesario reciclar?”, sirviendo como preguntas para verificar el conocimiento profundo de los estudiantes. Según Collazos *et al.* (2001), ¿qué rol está desempeñando específicamente este docente? Profesor como:
- Encuestador.
 - Mediador cognitivo.
 - Instructor.

30. Un docente en 6º de Educación Primaria plantea una actividad en el aula en la que, primeramente, los alumnos y alumnas en grupos de 3 juegan a un videojuego en el que controlan a un lobo y ven cómo es su forma de vida (alimentación, lugar de vida, relación con el entorno) durante 30 minutos. Después, cada alumno individualmente elabora preguntas en torno a lo visto en el juego en función de esquemas de preguntas con espacios, creando algunas como “¿Qué ideas podemos pensar sobre la crianza y vida del lobo?”, “¿Cómo afecta su alimentación a su forma de vida?”, “¿Cómo se relaciona esto con lo visto anteriormente sobre la vida de las aves?”. Por último, se vuelven a unir los grupos y discuten en torno a las preguntas que han elaborado y sus respuestas. ¿Cómo se llama esta técnica de aprendizaje colaborativo según Román (2002) en la que se ha utilizado como recurso un videojuego?
- Interrogantes temáticos entre compañeros.
 - Esquemas de preguntas de reflexión entre compañeros.
 - Cuestionamiento recíproco y guiado de compañeros.
31. ¿Cuáles de las siguientes herramientas permiten crear juegos digitales sin conocimientos previos de programación informática?
- GDevelop y K-meleon.
 - Scratch y Kodu.
 - Slax y GameSalad.
32. Teniendo en cuenta el modelo de De la Hera (2013) sobre las características de los *persuasive games* o juegos persuasivos, si al crear un videojuego para nuestro alumnado buscamos que este remueva los sentimientos y emociones de los alumnos para generar experiencias de aprendizaje y que estas emociones puedan influenciar en el comportamiento de los alumnos fuera del juego y en el impacto del contenido curricular que estamos trabajando, ¿qué dimensión de persuasión estamos aplicando?
- Emotional Persuasion (Persuasión emocional).
 - Social Persuasion (Persuasión social).
 - Affective Persuasion (Persuasión afectiva).

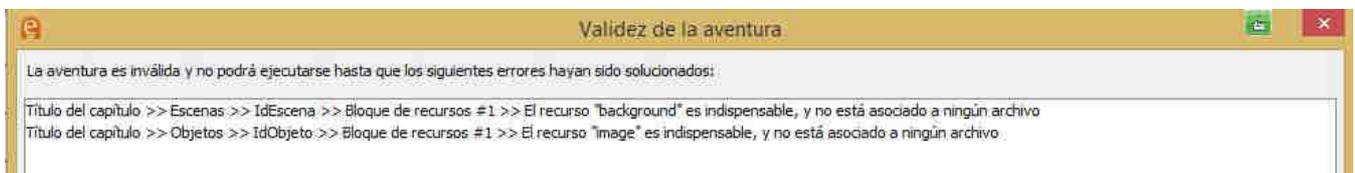
Teniendo en cuenta la creación de juegos digitales con el software eAdventure, responde a las siguientes preguntas:

33. ¿Qué tipo de acciones se pueden realizar con los objetos al crear un juego con el software eAdventure?
- Ver, coger, usar, usar con, entregar a, arrastrar a, abandonar en.
 - Examinar, coger, usar, personalizable, usar con, entregar a, arrastrar a.
 - Coger, usar, usar con, entregar a, examinar, situar en, revisar.
34. ¿Cuál de las siguientes frases sobre las conversaciones de los juegos que podemos crear en el software eAdventure es **FALSA**?
- Las opciones pueden ser respondidas por el protagonista y por el personaje.
 - Podemos señalar que el texto se mantenga hasta la interacción del usuario.
 - Podemos crear efectos asociados a los nodos de diálogo.
35. A la hora de establecer la manera en que el jugador se mueve de una escena a otra en un juego que estamos creando en el software eAdventure, ¿cuál de las siguientes frases es **FALSA**?
- Podemos establecer varias salidas a varias escenas en una misma escena.
 - Podemos establecer una única salida en cada escena.
 - Podemos establecer una salida que salga y entre en la misma escena.
36. En un único capítulo de un juego creado con el software eAdventure, podemos tener...
- Un protagonista, varios personajes y varios objetos.
 - Varios protagonistas, ningún personaje y varios objetos.
 - Varios protagonistas, varios personajes y ningún objeto.

37. creado con el software eAdventure un juego con dos objetos, una pelota y un lapicero, y queremos que ocurra el siguiente comportamiento: el jugador/alumno solamente puede coger la pelota cuando se haya cogido previamente el lapicero. ¿Qué elemento deberíamos usar de entre las opciones que nos aporta eAdventure para crear este comportamiento?
- Blockage.
 - Flag.
 - Variable.

38. Imagina que estás creando un juego con un niño de protagonista, un perro como personaje y un hueso como objeto utilizando el software eAdventure. Ya has incorporado las imágenes del protagonista, del perro y del hueso en sus correspondientes opciones. Sin embargo, al ver las escenas solamente nos aparece el niño en las escenas. ¿Qué piensas que puede haber ocurrido? No se ha incorporado el personaje (perro) y el objeto (hueso)...
- En las zonas activas del juego.
 - En el apartado de “apariencias” de las escenas.
 - Mediante las referencias a elementos.

39. Si estamos creando un juego con el software eAdventure y al ejecutar el juego creado para comprobar su funcionamiento nos aparece el siguiente mensaje:



¿Qué nos faltaría incorporar?

- La máscara frontal de una escena y la imagen de un objeto.
 - La imagen de fondo de una escena y la imagen de un objeto de atrezzo.
 - La imagen de un objeto y la imagen de fondo de una escena.
40. Si queremos exportar nuestro juego creado con el software eAdventure para subirlo posteriormente a un entorno virtual de aprendizaje como, por ejemplo, Moodle (Studium en la USAL) y que se pueda jugar desde el propio entorno de aprendizaje, ¿qué opción deberíamos escoger a la hora de exportarlo?
- Exportar como fichero jar ejecutable.
 - Exportar como objeto de aprendizaje.
 - Exportar como fichero EAD.

ANEXO 10

ANEXO 10

Marta Martín del Pozo
Personal Investigador en Formación
Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación.
Facultad de Educación, Universidad de Salamanca
Paseo de Canalejas, 169, 37008
Salamanca, España.
mmdp@usal.es

Salamanca, a 13 de octubre de 2016

Estimado Sr. _____,

Soy Marta Martín del Pozo, personal investigador en formación (anteriormente conocido como becarios de investigación), con un contrato FPU (Formación del Profesorado Universitario) del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte desde el año 2014. Estoy adscrita al Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación y mis directoras de tesis son Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso y Azucena Hernández Martín.

Me encuentro realizando mi tesis sobre formación docente de maestros de Educación Primaria en el uso y creación de videojuegos en entornos de aprendizaje colaborativo y la parte práctica de mi tesis consiste en la realización de un curso sobre la temática, presentándose como actividad voluntaria para el alumnado del Grado en Maestro de Educación Primaria. El curso se trataría de una actividad de 30 horas, con carácter semi-presencial, desarrollándose 20 horas de manera presencial y del que querríamos poder realizar una versión de mañana y otra de tarde (al contar en el centro con grupo de alumnado que cursa dicha titulación por la mañana y otro grupo por la tarde). Con dicho curso se quiere comprobar si hay diferencias en cuanto a actitudes y conocimientos del alumnado hacia el uso y creación de videojuegos en entornos de aprendizaje colaborativo, realizando un pretest y un postest en cuanto a dichas cuestiones. En este aspecto, cabe destacar que se respetará el anonimato del alumnado a la hora de procesar los datos, a la par que se entregará a cada uno de los participantes antes de comenzar la impartición del curso una hoja de información con todos los datos de la investigación y se procederá a recabar su consentimiento informado, para cumplir con calidad los criterios éticos del ámbito científico.

En este sentido, estaría interesada en poder realizar la parte presencial en las instalaciones del centro, desarrollándose en el 2º cuatrimestre del curso 2016-2017, y necesitando, para algunas de las sesiones, un aula de informática, y, para las restantes, un aula ordinaria. A su vez, se presentaría como una actividad voluntaria para el alumnado del Grado en Maestro de Educación Primaria, pudiendo solicitar su participación aquel que lo desee.

Por último, adjunto a esta carta el folleto y cartel que hemos elaborado para publicitar el curso, en el que dispone de más información (como, por ejemplo, contenidos y objetivos didácticos...), a la par que la página web que estamos elaborando para que el alumnado disponga de más información es la siguiente <http://martamartindp.wixsite.com/videojuegosapcolabo>

Sin otro particular, quedo a su disposición para ampliar la información que estime necesaria.

Le saluda atentamente

Fdo. Marta Martín del Pozo

ANEXO 11



**UNIVERSIDAD
DE SALAMANCA**
Centro de Excelencia Internacional



CENTRO DE FORMACIÓN PERMANENTE
C/. Fonseca 2, 1º - 37002 SALAMANCA
Tel: 923 294 500 (ext. 1174)
formacionpermanente@usal.es
<http://formacionpermanente.usal.es>

**MEMORIA PARA LA SOLICITUD DE CERTIFICACIÓN
DE ACTIVIDAD FORMATIVA ESPECIALIZADA
ORGANIZADA POR LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA**

SEMINARIO

[Congreso / Simposio / Jornadas / Conferencias / Seminario]
[Reunión o encuentro científico / técnico / humanístico / artístico / cultural / profesional]

**"VIDEOJUEGOS EN EDUCACION PRIMARIA. USO Y CREACION
EN ENTORNOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO (SALAMANCA-MAÑANA)"**

[DENOMINACIÓN]

- I. Solicitud del Director organizador
- II. Memoria descriptiva de la actividad
- III. Aval académico
- IV. Alcance de la certificación
- V. Convenios de colaboración (adjuntar, en su caso)

[FECHA]

Referencias genéricas: Todas las referencias a cargos, puestos o personas para los que en este documento se utiliza la forma de masculino genérico deben entenderse aplicables, indistintamente, a mujeres y hombres.

SOLICITUD DE CERTIFICACIÓN DE ACTIVIDAD FORMATIVA ESPECIALIZADA ORGANIZADA POR LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

D. D.N.I.:
Teléfono:, E-mail:
profesor de la Universidad de Salamanca en la categoría del área
de conocimiento en su condición de:

a) personal docente e investigador del Departamento

b) cargo académico.....

y como responsable de la dirección / organización del

[Congreso / Simposio / Jornadas / Seminario / Reunión / Encuentro]

**SEMINARIO "VIDEOJUEGOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA. USO Y CREACIÓN
EN ENTORNOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO (SALAMANCA-MAÑANA)"**

SOLICITA, su consideración como actividad formativa especializada, al amparo de la
"Normativa reguladora de las actividades de Formación Permanente de la Universidad de
Salamanca" (aprobada en Consejo de Gobierno de 30 de noviembre de 2011), en los términos
que se expresan en la documentación que se acompaña, avalada académicamente por
[Facultad / Escuela / Departamento / Instituto de Investigación / Escuela de Doctorado / Servicio a la Comunidad Universitaria / Vicerrectorado]

En el caso de recibir la correspondiente credencial de la Comisión de Formación Permanente
para la actividad y ser acreditado como Director de la misma, se compromete a:

- 1) Expedir los correspondientes Certificados de Actividad Formativa Especializada a los asistentes, en los términos establecidos en el alcance de la certificación, que serán firmados por mi y sometidos a la firma del Vicerrector de Docencia,
- 2) Expedir los correspondientes certificados a los profesores participantes, tipificando su participación como conferencia, ponencia, comunicación, póster, mesa redonda, comité organizador o comité científico, que serán firmados por mi y sometidos a la firma de la Dirección del Centro de Formación Permanente,
- 3) Custodiar la correspondiente documentación justificativa de los certificados y facilitar al Centro de Formación Permanente un acta con los asistentes y profesores a los que se hayan emitido certificados.

Salamanca, a de de,

El Director organizador de la Actividad

.....
(Firma)

MEMORIA DESCRIPTIVA DE LA ACTIVIDAD

1. Identificación
2. Asistentes
3. Competencias
4. Programa académico
5. Ponentes
6. Financiación

1. IDENTIFICACION

Formato:

Seminario

Congreso: conjunto de sesiones académicas con el fin de discutir, difundir e intercambiar conocimientos, que se desarrolla con una periodicidad fija.

Simposio: reunión de expertos en la que se expone y se debate el desarrollo de un tema de forma completa y detallada, desde diferentes perspectivas y enfoques, alcanzando unas conclusiones finales.

Jornadas: sesiones en las que se aborda un determinado ámbito del conocimiento, mediante diversas metodologías de trabajo, dedicándole al menos un día completo.

Conferencias: ciclo de exposiciones a cargo de expertos en una serie de temas.

Seminario: encuentro especializado de naturaleza técnica y académica, dedicado al estudio en profundidad de determinadas materias, mediante la interactividad de los participantes.

Reunión o encuentro (científico / técnico / humanístico / artístico / cultural / profesional): actividad abierta que reúne a una serie de personas en torno a un tema al que se dedican en su trabajo.

Denominación:

VIDEOJUEGOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA. USO Y CREACIÓN EN ENTORNOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO (SALAMANCA-MAÑANA)

Órgano académico que lo avala:

Otras entidades participantes:

NINGUNA

Página web:

<http://martamartindp.wixsite.com/videojuegosapcolabo>

Fechas de realización:

Febrero de 2017 a Mayo de 2017 (en horario de mañana)

Horas:

30 horas (20 presenciales en horario de mañana y 10 no presenciales)

Lugar de celebración:

Facultad de Educación de la Universidad de Salamanca (parte presencial) y Studium (parte no presencial)

Espacios a utilizar:

Aula de informática y aula ordinaria, en función de las sesiones (sesiones presenciales)

2. ASISTENTES

Perfil de los asistentes:

Estudiantes del Grado en Maestro de Educación Primaria de la Universidad de Salamanca

Número de asistentes previsto:

30

Procedimiento de inscripción:

A través del envío de un email con datos personales (Nombre, apellidos, curso, titulación...) a la cuenta mmdp@usal.es

3. COMPETENCIAS

Conocimientos, destrezas o habilidades en que se formarán los asistentes:

Conocimientos relativos a la aplicación de videojuegos en la etapa de Educación Primaria en entornos de aprendizaje colaborativo, teniendo en cuenta, tanto el uso de videojuegos ya creados (análisis, diseño y planificación de prácticas formativas con videojuegos ya creados) y creación de videojuegos con herramientas que no requieren conocimientos de programación (específicamente, la creación de videojuegos con el software eAdventure).

Profesiones vinculadas con esas competencias:

Maestros y maestras de Educación Primaria

4. PROGRAMA ACADÉMICO

Índice de sesiones, indicando el calendario y horario previsto:

Los contenidos a trabajar se desarrollarán en sesiones de 2 horas, teniendo en cuenta la siguiente programación:

Sesión 1:

- 1.1. Definición y características de los videojuegos.
- 1.2. Historia de los videojuegos.

Sesión 2:

- 1.3. Tipos de videojuegos.

Sesión 3:

- 1.4. Controversias sobre los videojuegos

Sesión 4:

- 2.1. Potencial educativo de los videojuegos. Beneficios y aprendizajes.
- 2.2. Gamification, Game-Based Learning y Serious Games.

Sesión 5:

- 2.3. Metodología de uso de videojuegos en las aulas.
- 2.4. Experiencias de utilización de videojuegos en educación.

Sesión 6 y 7:

- 3.1. Aprendizaje colaborativo (concepto, características, roles, ventajas, dificultades, criterios, técnicas, experiencias...)

Sesión 8:

- 3.2. Beneficios del aprendizaje colaborativo con videojuegos.
- 3.3. Experiencias de aprendizaje colaborativo con videojuegos.
- 3.4. Metodología de uso del aprendizaje colaborativo con videojuegos.

Sesión 8, 9 y 10:

Tema 4. Creación de videojuegos por docente y/o alumnos. Trabajando la creatividad.

- 4.1. Creación de juegos por el profesor y/o alumnos.
- 4.2. Fases en la creación de un juego.
- 4.3. Herramientas de creación de videojuegos.
- 4.4. eAdventure.
- 4.5. Metodología de creación de videojuegos en el aula.

A su vez, 10 horas se realizarán a través de trabajo por parte de los participantes utilizando Moodle-Studium.

5. PONENTES

Nombre y apellidos:

MARTA MARTÍN DEL POZO

Departamento / Institución de procedencia:

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN Y MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN. UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

Sesiones en las que participa:

Nombre y apellidos:

Departamento / Institución de procedencia:

Sesiones en las que participa:

Nombre y apellidos:

Departamento / Institución de procedencia:

Sesiones en las que participa:

6. FINANCIACIÓN

Procedimiento de gestión económica: (Órgano responsable) (En su caso, indicar gratuidad)

GRATUIDAD

Resumen de ingresos:

Por cuotas de los asistentes:

0

Por aportaciones de entidades (especificar):

0

Por subvenciones (justificar):

0

TOTAL: 0

Resumen de gastos:

Por conferencias:

0

Por viajes, alojamiento y manutención:

0

Por recursos materiales:

0

TOTAL: 0

AVAL ACADÉMICO

Con motivo de su reunión del pasado día de de ,
a) la Junta de la Facultad / Escuela.....
b) el Consejo del Departamento / Instituto

Acordó INFORMAR FAVORABLEMENTE la celebración del
SEMINARIO "VIDEOJUEGOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA. USO Y CREACIÓN EN ENTORNOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO (SALAMANCA-MAÑANA)"
en los términos que expresa su director organizador en la memoria descriptiva que se adjunta.

(Cargo académico)

.....

(Firma y sello)

EN CASO DE ESTAR AVALADO POR UN SERVICIO UNIVERSITARIO O VICERRECTORADO.

El Director del Servicio / Vicerrector
INFORMA FAVORABLEMENTE la celebración del
.....
.....
en los términos que expresa su director organizador en la memoria descriptiva que se adjunta.

El Director del Servicio / Vicerrector

.....

(Firma y sello)

ALCANCE DE LA CERTIFICACIÓN

Texto del anverso:

 <p>UNIVERSIDAD DE SALAMANCA CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL</p>	<p>[EN SU CASO, LOGO DEL ÓRGANO RESPONSABLE]</p>
<h3>CERTIFICADO DE ACTIVIDAD FORMATIVA ESPECIALIZADA</h3>	
<p>A favor de D./D^a..... por su participación en</p>	
<p>[Congreso / Simposio / Jornadas / Conferencias / Seminario / Reunión o encuentro] SEMINARIO "VIDEOJUEGOS EN EDUCACION PRIMARIA. USO Y CREACION EN ENTORNOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO (SALAMANCA-MAÑANA)"</p>	
<p>avalado académicamente por [órgano responsable] y celebrado en Salamanca, durante los días Febrero a mayo de 2016..... con una duración total de 30 horas.</p>	
<p>Salamanca, a de de,</p>	
<p>El Director organizador</p>	<p>El Vicerrector de Docencia</p>
<p>.....</p>	<p>.....</p>
<p>(Firma)</p>	<p>(Firma y sello)</p>

Texto del reverso:

<p>CONOCIMIENTOS, DESTREZAS O HABILIDADES DESARROLLADAS:</p> <p>Conocimientos relativos a la aplicación de videojuegos en la etapa de Educación Primaria en entornos de aprendizaje colaborativo, teniendo en cuenta, tanto el uso de videojuegos ya creados (análisis, diseño y planificación de prácticas formativas con videojuegos ya creados) y creación de videojuegos con herramientas que no requieren conocimientos de programación (específicamente, la creación de videojuegos educativos con el software eAdventure).</p> <p>PROGRAMA ACADÉMICO:</p> <p><small>Tema 1. Videojuegos. ¿Qué son? - Definición y características de los videojuegos. Historia de los videojuegos. Tipos de videojuegos. Controversias sobre los videojuegos</small></p> <p><small>Tema 2. Videojuegos y educación. Una relación de aprendizaje. - Potencial educativo de los videojuegos. Beneficios y aprendizajes. Gamification, Game-Based Learning y Serious Games. Metodología de uso de videojuegos en las aulas. Experiencias de utilización de videojuegos en educación.</small></p> <p><small>Tema 3. Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Trabajando con otros estudiantes. - Aprendizaje colaborativo (concepto, características, roles, ventajas, dificultades, criterios, técnicas, experiencias...). Beneficios del aprendizaje colaborativo con videojuegos. Experiencias de aprendizaje colaborativo con videojuegos. Metodología de uso del aprendizaje colaborativo con videojuegos.</small></p> <p><small>Tema 4. Creación de videojuegos por docente y/o alumnos. Trabajando la creatividad. - Creación de juegos por el profesor y/o alumnos. Fases en la creación de un juego. Herramientas de creación de videojuegos. eAdventure. Metodología de creación de videojuegos en el aula.</small></p>

ANEXO 12

INFORMACIÓN DE INTERÉS

MODALIDAD.

El seminario se desarrollará bajo la modalidad **SEMIPRESENCIAL (20 HORAS PRESENCIALES Y 10 NO PRESENCIALES)**. La parte presencial se desarrollará en las instalaciones de las diferentes Facultades y Escuelas de Educación de la Universidad de Salamanca (se organizarán las mismas sesiones en cada una de las Facultades/Escuelas). En este caso, este folleto pertenece al seminario que se realizará en la **Facultad de Educación de Salamanca, pudiendo escoger horario de tarde o mañana**. Para la parte NO presencial, utilizaremos la plataforma MOODLE.

TEMPORALIZACIÓN.

Segundo cuatrimestre del curso 2016-2017 (A partir de febrero de 2017) (1 sesión de 2 horas por semana)

DESTINATARIOS.

Estudiantes del GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA de la Universidad de Salamanca. (Se acreditará posteriormente mediante una fotocopia del resguardo de matrícula)

PRECIO: GRATUITO. Con certificado oficial de 30 horas, válido para las oposiciones.

PREINSCRIPCIÓN.

Si estás interesado en participar en el seminario envía un email a mmdp@usal.es con los siguientes datos:

- Nombre y apellidos
- Curso y titulación que estás cursando este año.
- Facultad o Escuela de Educación en la que estás estudiando:
 - Facultad de Educación—Salamanca
 - Escuela Universitaria de Magisterio de Zamora.
 - Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila
- Preferencia horaria de días de semana, tarde o mañana y horas

Una vez que cerremos el proceso de preinscripción, se comunicará por email a los alumnos y alumnas que han sido admitidos en el seminario



Visita nuestras web:



Seminario en horario de mañana:

<http://martamartindp.wixsite.com/videojuegosapcolabo>

Seminario en horario de tarde:

<http://martamartindp.wixsite.com/videojuegosac-sa-ta>

Síguenos por twitter y

únete a esta aventura de aprendizaje



@Videojuegos_Edu

DIRECTORES DE LA ACTIVIDAD:

Ana García-Valcárcel (anagv@usal.es)

Azucena Hernández (azuher@usal.es).

Facultad de Educación

DOCENTE:

Marta Martín del Pozo

mmdp@usal.es



¡ES GRATUITO! ¡ANÍMATE!

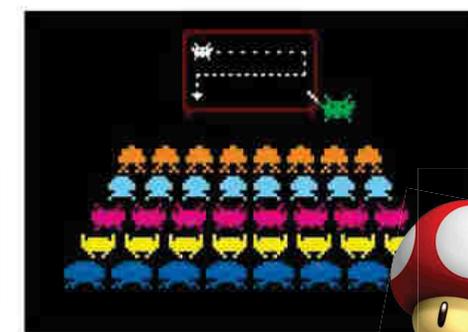


UNIVERSIDAD
D SALAMANCA

SEMINARIO “VIDEOJUEGOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA

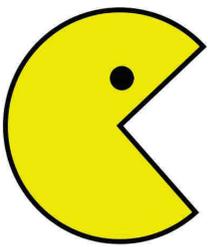
Uso y creación
en entornos de
aprendizaje colaborativo.
Salamanca”
(30 horas)

Posibilidad de horario
de **mañana o tarde**



¡GRATUITO!

CON CERTIFICADO DE 30 HORAS
Válido para las oposiciones



#VideojuegosCoLE



Los videojuegos no son solamente una forma de entretenimiento, sino que también pueden ser utilizados como recurso educativo para el aprendizaje. Su utilización didáctica puede realizarse a través de diferentes planteamientos metodológicos y uno de ellos se trata del aprendizaje colaborativo, enfoque en el que se centra este seminario. A su vez, existe software actualmente que permite crear videojuegos sin tener conocimientos de programación, poniendo al alcance de todos (ya sea docentes y/o alumnado) la elaboración de sencillos pero útiles videojuegos para la educación. ¿Te animas a unirte a esta aventura de aprendizaje?

OBJETIVOS GENERALES.

Seremos capaces de...

1. Aproximarnos al concepto de videojuego, sus características, historia y tipos de videojuegos.
2. Valorar la utilidad didáctica, potencial educativo y social de los diferentes tipos de videojuegos en general y para Educación Primaria en particular
3. Reflexionar sobre las controversias en torno a los videojuegos y su impacto en la sociedad.
4. Distinguir los conceptos Game-Based Learning, Gamification y Serious Games
5. Aproximarse al concepto de aprendizaje colaborativo, aprendizaje cooperativo, beneficios, dificultades, roles de profesorado y alumnado y criterios a tener en cuenta.
6. Conocer técnicas o estrategias de aprendizaje colaborativo.
7. Analizar experiencias de aplicación del aprendizaje colaborativo en las aulas.
8. Conocer cómo llevar a cabo y qué tener en cuenta a la hora del uso de videojuegos en las aulas de Educación Primaria, de manera general, y para aplicar el aprendizaje colaborativo con videojuegos en Educación Primaria, en particular.

9. Analizar experiencias de utilización de videojuegos, en general, y del aprendizaje colaborativo con videojuegos, en particular, en las aulas de Educación Primaria
10. Valorar los beneficios del aprendizaje colaborativo con videojuegos.
11. Diseñar una propuesta didáctica de aprendizaje colaborativo con videojuegos para Educación Primaria.
12. Conocer herramientas para creación de videojuegos sin conocimientos de programación.
13. Crear un juego con la herramienta eAdventure
14. Diseñar una propuesta didáctica de aprendizaje colaborativo con videojuegos creados por el profesorado y/o el alumnado en Educación Primaria.

CONTENIDOS.

Vamos a trabajar:

Tema 1. Videojuegos. ¿Qué son?

- Definición y características de los videojuegos.
- Historia de los videojuegos.
- Tipos de videojuegos.
- Controversias sobre los videojuegos

Tema 2. Videojuegos y educación. Una relación de aprendizaje.

- Potencial educativo de los videojuegos. Beneficios y aprendizajes.
- Gamification, Game-Based Learning y Serious Games.
- Metodología de uso de videojuegos en las aulas.
- Experiencias de utilización de videojuegos en educación.

Tema 3. Videojuegos y aprendizaje colaborativo. Trabajando con otros estudiantes.

- Aprendizaje colaborativo (concepto, características, roles, ventajas, dificultades, criterios, técnicas, experiencias...

- Beneficios del aprendizaje colaborativo con videojuegos.
- Experiencias de aprendizaje colaborativo con videojuegos.
- Metodología de uso del aprendizaje colaborativo con videojuegos.

Tema 4. Creación de videojuegos por docente y/o alumnos. Trabajando la creatividad.

- Creación de juegos por el profesor y/o alumnos.
- Fases en la creación de un juego.
- Herramientas de creación de videojuegos.
- eAdventure.
- Metodología de creación de videojuegos en aula.

METODOLOGÍA.

¿Cómo lo vamos a hacer?:

El seminario se desarrollará de manera semi-presencial, desarrollándose la parte presencial en las instalaciones de la **Facultad de Educación de Salamanca, pudiendo escoger horario de mañana o tarde..** Dichas sesiones se realizarán de manera activa y dinámica, enfocándolo a través de metodologías de aprendizaje colaborativo. En cuanto a las sesiones no presenciales, nos ayudaremos de la herramienta Moodle, que permita apoyar el proceso de aprendizaje a través de diferentes recursos como artículos, vídeos, webs, videojuegos...

EVALUACIÓN.

Se tendrá en cuenta:

La evaluación del seminario será continua y personalizada, contando en todo momento con la ayuda y la orientación de la docente del curso, lo que permitirá introducir los oportunos ajustes enfocados a mejorar los progresos de cada alumno y alumna.

Entre las diferentes tareas de evaluación que se tendrán que realizar se encuentran: la elaboración de una propuesta didáctica de aprendizaje colaborativo con videojuegos y la creación de un juego con la herramienta eAdventure por parte de los alumnos. Todo esto permitirá que los alumnos y alumnas apliquen los conocimientos aprendidos a lo largo del seminario.

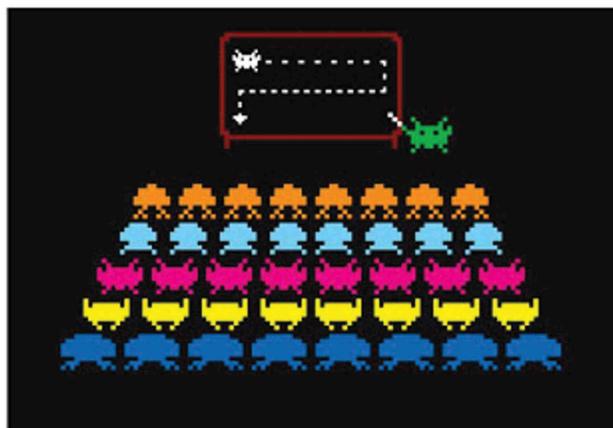
ANEXO 13

"VIDEOJUEGOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA USO Y CREACIÓN EN ENTORNOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO (SALAMANCA)

PUEDES ESCOGER HORARIO DE TARDE O MAÑANA



#VIDEOJUEGOSCOLE



DESTINATARIOS:

ESTUDIANTES DEL GRADO EN MAESTRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA de la Universidad de Salamanca

CONTENIDOS:

- Tema 1. VIDEOJUEGOS ¿QUÉ SON?
- Tema 2. VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN. UNA RELACIÓN DE APRENDIZAJE
- Tema 3. VIDEOJUEGOS Y APRENDIZAJE COLABORATIVO: TRABAJANDO CON OTROS ESTUDIANTES
- Tema 4. CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS POR DOCENTE Y/O ALUMNOS: TRABAJANDO LA CREATIVIDAD

PRECIO: **GRATUITO**

MODALIDAD:

MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL (20 HORAS PRESENCIALES + 10 HORAS NO PRESENCIALES)
 Se desarrollarán las mismas sesiones presenciales en la **Facultad de Educación de Salamanca**, la Escuela Universitaria De Educación y Turismo de Ávila y la Escuela de Magisterio de Zamora.
 -- 1 sesión de 2 horas por semana --

#VideojuegosCole

TEMPORALIZACIÓN:

DURACIÓN: 30 HORAS en total (20 presenciales + 10 no presenciales)
 SEGUNDO CUATRIMESTRE DEL CURSO 2016-2017 (A PARTIR DE FEBRERO DE 2017)

CON CERTIFICADO DE 30 HORAS DE FORMACIÓN

PREINSCRIPCIÓN

Si estás interesado en participar en el seminario, envía un email a mmdp@usal.es con los siguientes datos:

- Nombre y apellidos
- Qué curso y titulación estás cursando este año.
- Facultad en la que estudias:
 - Facultad de Educación (Salamanca).
 - Escuela Universitaria de Magisterio de Zamora
 - Escuela Universitaria de Educación y Turismo (Ávila)
- Preferencia horaria de días de la semana, mañana o tarde y horas

Una vez que cerremos el proceso, se comunicará por email a los alumnos y alumnas que han sido admitidos en el seminario.

PARA CUALQUIER DUDA ESCRIBE A mmdp@usal.es

Consulta nuestras web:



<http://martamartindp.wixsite.com/videojuegosapcolabo>
<http://martamartindp.wixsite.com/videojuegosac-sa-ta>

¡TAMBIÉN ESTAMOS EN TWITTER! @VIDEOJUEGOS_EDU

Director de la actividad: Ana García-Valcárcel y Azucena Hernández . Profesora: Marta Martín del Pozo



ANEXO 14

ANEXO 14



HOJA DE INFORMACIÓN DEL PARTICIPANTE

Estás siendo invitado a participar en un proyecto de investigación. Antes de que tomes parte es importante que entiendas por qué esta investigación se está realizando y lo que conllevará. Por favor, tómate tiempo en leer la siguiente información de manera cuidadosa y habla con los demás sobre ella si lo deseas. Pregúntame si hay algo que no está claro o si te gustaría tener más información.

Muchas gracias por leer esta información.

Recibirás una copia de este documento y una copia del formulario de consentimiento firmado con las que te podrás quedar.

Título del proyecto: “Videojuegos en Educación Primaria. Uso y creación en entornos de aprendizaje colaborativo”.

¿Cuál es el propósito del proyecto?

Los objetivos de este proyecto son:

1. **Diseñar una propuesta formativa** dirigida a estudiantes futuros docentes de Educación Primaria sobre las posibilidades didácticas de los videojuegos en entornos de aprendizaje colaborativo promovido a través del uso y creación de videojuegos.
2. **Aplicar la propuesta formativa** dirigida a estudiantes futuros docentes de Educación Primaria sobre las posibilidades didácticas de los videojuegos en entornos de aprendizaje colaborativo promovido a través del uso y creación de videojuegos.
3. **Evaluar la propuesta formativa** dirigida a estudiantes futuros docentes de Educación Primaria sobre las posibilidades didácticas de los videojuegos en entornos de aprendizaje colaborativo promovido a través del uso y creación de videojuegos

Al contribuir al conocimiento en el ámbito de videojuegos y educación y de la formación docente sobre la utilización educativa de los videojuegos, se espera que esta investigación permita el desarrollo de un modelo efectivo y válido de formación para futuros maestros¹ y maestros de Educación Primaria sobre videojuegos, educación y aprendizaje colaborativo, a la par que un marco para el diseño de actividades efectivas de aprendizaje colaborativo usando videojuegos, para las aulas de Educación Primaria.

¿Por qué he sido elegido?

Has sido elegido porque eres estudiante del Grado en Maestro de Educación Primaria y en el futuro serás maestro o maestra de Educación Primaria. En este sentido, en el futuro podrás plantear diferentes tipos de actividades en el aula, entre las cuales, podrán ser actividades educativas con videojuegos y, en particular, actividades de aprendizaje colaborativo con videojuegos (actividades de aprendizaje colaborativo en las que el principal recurso es un videojuego o videojuegos). De este modo, para ello consideramos que los futuros maestros y maestras de Educación Primaria deben tener formación al respecto y por ello nos gustaría validar esta propuesta formativa en la que vas a participar.

En total habrá aproximadamente unos 30-35 participantes en cada grupo formativo.

¿Tengo que participar en este proyecto?

Tomar parte en la investigación es completamente voluntario. Si decides participar en este proyecto, recibirás una copia de esta hoja de información y se te solicitará firmar un formulario de consentimiento. Además, si lo deseas, puedes abandonar la investigación en cualquier momento y sin necesidad de dar ninguna razón. También, si decides abandonar la investigación cuando ya esté avanzada, podrás hacerlo.

¹ Referencias genéricas: Todas las referencias a personas para los que en este documento se utiliza la forma de masculino genérico deben entenderse aplicables, indistintamente, a mujeres y hombres.

¿Qué ocurrirá si participo?

Este estudio se desarrollará durante aproximadamente dos meses y medio (Febrero-Mayo de 2017), durante el cual vas a participar en un seminario formativo denominado “*Videojuegos en Educación Primaria. Uso y creación en entornos de aprendizaje colaborativo*” de manera semi-presencial o blended-learning, que conllevará 30 horas de trabajo y lo realizarás con otros 30-35 estudiantes del Grado en Maestro de Educación Primaria de la Universidad de Salamanca. Tu participación consistirá en:

1. Respuesta a dos instrumentos antes de comenzar el tratamiento de los contenidos de la propuesta formativa.
 - a. Respuesta a una escala de actitudes sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos
 - b. Respuesta a un cuestionario de conocimientos sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos.
2. Participar en la propuesta formativa.
3. Elaborar y entregar las tareas que se soliciten como evaluación del seminario.
4. Respuesta a tres instrumentos después de acabar el tratamiento de los contenidos de la propuesta formativa.
 - a. Respuesta a una escala de actitudes sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos.
 - b. Respuesta a un cuestionario de conocimientos sobre el aprendizaje colaborativo con videojuegos.
 - c. Respuesta a un cuestionario de satisfacción sobre la propuesta formativa.

El seminario formativo se desarrollará en las instalaciones de las diferentes Facultades y Escuelas Universitarias de Educación de la Universidad de Salamanca (Facultad de Educación de Salamanca, Escuela Universitaria de Educación y Turismo de Ávila y Escuela Universitaria de Magisterio de Zamora). Algunas de las sesiones podrán ser grabadas (solamente el audio) y los investigadores podrán transcribir el debate acontecido. Después del proceso de transcripción podrás ver las transcripciones si así lo deseas.

Es muy importante que seas sincero durante todo el proceso. No tengas miedo en criticar o quejarte. Todas nuestras conversaciones quedarán confidenciales y no habrá penalizaciones.

¿Cuáles son las posibles desventajas y riesgos de participar?

No hay riesgos por participar en este proyecto. No habrá penalizaciones por mostrar las críticas que consideres. De hecho, agradecemos enormemente tu sinceridad. Todas las conversaciones quedarán de manera confidencial. Además, tu identidad a lo largo del estudio y después de haber finalizado permanecerá también confidencial.

¿Cuáles son los posibles beneficios de participar?

En términos generales, la potencialidad educativa de los videojuegos es un campo que se está extendiendo muy rápidamente y que ha atraído creciente interés entre los educadores, diseñadores de videojuegos e, incluso, los propios padres en los últimos años. Los datos que aportará este estudio serán una gran contribución hacia el avance de la investigación en este campo.

En términos personales, podrás aprender sobre la aplicación didáctica de los videojuegos y su uso en actividades de aprendizaje colaborativo, teniendo en cuenta tanto el uso de videojuegos, como su creación, adentrándote en los videojuegos más allá de una herramienta de entretenimiento, sino también herramienta educativa. Además, aquellos que estén interesados en seguir estudiando o para la propia realización de los trabajo fin de grado, ganarán una valiosa experiencia de cómo se lleva a cabo un estudio de investigación.

Por último, la participación en el seminario, la realización de los cuestionarios y la realización de las tareas a entregar, conllevará la acreditación de las horas de formación permanente en un certificado de 30 horas de la Universidad de Salamanca.

¿Qué ocurrirá cuando este estudio de investigación acabe?

Los datos aportados serán analizados en la elaboración de una tesis doctoral, a la par que pueden ser utilizados, de manera totalmente confidencial, para la elaboración de diferentes tipos de publicaciones (artículos, presentaciones, comunicaciones, etc).

Además, los datos aportados a la investigación también puede que sean usados para el diseño y el desarrollo de otros estudios similares.

¿Qué ocurriría si algo sale mal o si algo está mal?

Si tienes alguna queja en cualquier momento del estudio (por ejemplo, si tú no estás contento o conforme sobre la forma en que estás siendo tratado como participante), deberías decírmelo a mí misma o a los profesores supervisores de la investigación o al director de la actividad formativa. Tu queja será tratada y resuelta por las personas adecuadas. Además, no debes tener miedo a criticar o indicar tu parecer en cualquier momento durante o después del estudio.

¿Mi participación en este proyecto permanecerá de manera confidencial?

Toda la información que se recoja sobre ti durante el curso de la investigación será guardada y mantenida de manera estrictamente confidencial. Tu nombre será eliminado de cualquier información que pudiera ser publicada de manera que no puedas ser reconocido por ello.

¿Qué ocurrirá con los resultados de este proyecto de investigación?

Los resultados de este estudio serán publicados como parte de una tesis doctoral de la Universidad de Salamanca (España). También es posible que los resultados sean usados como parte de comunicaciones o presentaciones en congresos o como parte de artículos en revistas científicas. No podrás ser identificado en ninguno de los informes o publicaciones que se creen como resultado de este estudio. Además, si lo deseas, podrás recibir una copia de cualquier de las publicaciones que se originen a raíz de este estudio. Los datos recogidos durante el curso del proyecto podrían ser también usados para investigación adicional o posterior a esta. Igualmente, tu identidad se mantendrá confidencial.

¿Quién está organizando y financiando la investigación?

Yo, Marta Martín del Pozo, estoy organizando esta investigación, para la cual, tengo financiación recibida por parte de un contrato FPU (Formación del Profesorado Universitario) del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (Gobierno de España), obtenido de manera competitiva y con una duración de 4 años que me permite completar mi doctorado.

A su vez, el estudio está siendo supervisado por las profesoras Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso y Azucena Hernández Martín, profesoras de la Universidad de Salamanca y miembros del Grupo GITE-USAL, las cuales dirigen mi tesis doctoral dentro del programa de Doctorado “Formación en la Sociedad del Conocimiento” de la Universidad de Salamanca.

Finalmente, señalar que la actividad formativa, en este caso, está siendo dirigida por José Luis Martín López, profesor asociado del Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación, a la par que será acreditada por el Centro de Formación Permanente de la Universidad de Salamanca con un total de 30 horas de formación.

¿Quién ha revisado este proyecto de investigación?

Este proyecto de investigación ha sido revisado por las profesoras Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso y Azucena Hernández Martín, a la par que el plan de investigación en torno al cual gira la tesis doctoral ha sido aprobado por la Comisión Académica del Programa de Doctorado “Formación en la Sociedad del Conocimiento” de la Universidad de Salamanca.

Datos de contacto para más información:

El investigador:

Marta Martín del Pozo

Personal Investigador en Formación (FPU-Ministerio de Educación, Cultura y Deporte)

Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación. Facultad de Educación. Universidad de Salamanca.

Paseo de Canalejas, 169. 37008. Salamanca, España.

Email: mmdp@usal.es

Teléfono: + 34 923 29 45 00 ext. 3401

Despacho: Seminario 10 - Edificio Europa. Campus Canalejas. Salamanca.

Supervisores del Proyecto de investigación:

Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso
Catedrática de Universidad.

Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación. Facultad de Educación.
Universidad de Salamanca.

Paseo de Canalejas, 169. 37008. Salamanca, España.

Email: anagv@usal.es

Teléfono: + 34 923 29 45 00 ext. 3410

Despacho: 20 – Edificio Cossío - Campus Canalejas. Salamanca

Azucena Hernández Martín.

Profesora Contratada Doctora

Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación. Facultad de Educación.
Universidad de Salamanca.

Paseo de Canalejas, 169. 37008. Salamanca, España.

Email: azuher@usal.es

Teléfono: + 34 923 29 45 00 ext. 3404

Despacho: 73 – Edificio Europa - Campus Canalejas. Salamanca

Director de la actividad formativa:

José Luis Martín López

Profesor Asociado.

Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación. E. U. Educación y Turismo de
Ávila. Universidad de Salamanca.

Travesía Madrigal de las Altas Torres, 3. 05003. Ávila

Email: josegota@usal.es

Teléfono: +34 923 29 45 00 ext. 3873

Despacho: Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación. Escuela Universitaria
de Educación y Turismo de Ávila.

Y finalmente...

¡¡Muchas gracias por aceptar participar en este proyecto!!

ANEXO 15

ANEXO 15



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Nombre de la investigadora: MARTA MARTÍN DEL POZO	
Posición/Título: PERSONAL INVESTIGADOR EN FORMACIÓN (FPU-MECD). ESTUDIANTE DE DOCTORADO.	
Universidad/Facultad/Departamento: UNIVERSIDAD DE SALAMANCA FACULTAD DE EDUCACIÓN DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA, ORGANIZACIÓN Y MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN	
Doctorado: FORMACIÓN EN LA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO.	
Título del estudio: VIDEOJUEGOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA. USO Y CREACIÓN EN ENTORNOS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO.	
Para ser completado por: PARTICIPANTE	
1. ¿Has sido informado de manera completa sobre el estudio/has leído la hoja de información sobre el estudio?	SÍ/NO
2. ¿Has tenido la oportunidad de realizar preguntas y discutir sobre el estudio?	SÍ/NO
3. ¿Has recibido satisfactorias respuestas a todas tus preguntas?	SÍ/NO
4. ¿Has recibido suficiente información sobre este estudio y que tu participación no implica riesgo para la salud ni de seguridad?	SÍ/NO
5. ¿Entiendes que la participación en este estudio es voluntaria?	SÍ/NO
6. ¿Entiendes que eres libre para salirte del estudio... <ul style="list-style-type: none">• en cualquier momento• sin dar ninguna explicación del hecho de salirte del estudio• sin afectar a tu futura relación con la Facultad/Escuela o la Universidad?	SÍ/NO
7. ¿Estás de acuerdo en participar en este estudio, teniendo en cuenta que los resultados de él es posible que sean publicados respetando tu anonimato?	SÍ/NO
8. ¿Estás de acuerdo en que algunas de las sesiones sean grabadas únicamente el audio para el estudio posterior por la investigadora, siempre guardando tu anonimato?	SÍ/NO
9. ¿Has sido informado de que este formulario de consentimiento informado y los datos que aportes serán guardados confidencialmente por la investigadora?	SÍ/NO
10. ¿Has sido informado de que recibirás una copia de este consentimiento para guardarlo y poder consultarlo en el futuro?	SÍ/NO
Firma del participante _____ Fecha _____	
Nombre y apellidos en mayúsculas _____	
DNI _____	
Firma de la investigadora _____ Fecha _____	

ANEXO 16



ANEXO 16



PROPUESTA DIDÁCTICA DE USO DE UN VIDEOJUEGO Y APRENDIZAJE COLABORATIVO

Esta es la ficha para la elaboración de la propuesta didáctica de uso de un videojuego y aprendizaje colaborativo (o aprendizaje colaborativo con videojuegos).

Para su elaboración, hay que tener en cuenta lo siguiente:

- Tenéis que rellenar los diferentes apartados según se indica (veréis que aparece la palabra “rellenar” en rojo en los espacios en los que hay que completar con información).
- Recordad que el trabajo puede elaborarse entre 2-3 personas o individualmente, si alguien así lo desea.
- Es preciso incorporar el nombre, apellidos y DNI de los autores de la propuesta en el espacio dedicado a ello y, una vez elaborada, subirla a Studium al buzón correspondiente. **TODOS** los estudiantes han de subir la propuesta de su grupo en el buzón.

FICHA DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA	
NOMBRE, APELLIDOS Y DNI DE LOS AUTORES DE LA PROPUESTA: (rellenar con el nombre, apellidos y DNI de cada uno)	
TÍTULO DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA: (rellenar con el título de la propuesta didáctica)	
DATOS GENERALES SOBRE EL VIDEOJUEGO	
Nombre del videojuego o videojuegos: (rellenar)	
Página web de descarga o para acceder al juego o de información sobre él: (rellenar)	
Autores/empresa/organización: (rellenar)	
ASPECTOS TÉCNICOS	
Hardware en el que funciona el videojuego (y si se requiere otros materiales de hardware como, por ejemplo, mandos especiales): (rellenar)	
¿La interfaz de usuario es clara y fácil de usar? (rellenar: Sí/No y justificar)	
¿Se puede guardar la partida de juego? (rellenar: Sí/No y cómo)	
<i>Sonido:</i> <ul style="list-style-type: none">• ¿Tiene sonido el juego? (rellenar: Sí/No)• ¿Es fundamental el sonido para jugar? (rellenar: Sí/No)• ¿Tiene algún botón para silenciarlo dentro del videojuego? (rellenar: Sí/No)	



<p>Personalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Se puede personalizar el juego en cuanto a su dificultad? (rellenar: Sí/No y cómo) • ¿Se puede personalizar el juego en cuanto a personajes, escoger personajes o modificar los personajes (ropa, pelo, ojos...)? (rellenar: Sí/No y cómo)
<p>Juegos en red:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿El juego se puede jugar de manera multijugador a través de Internet (varios jugadores dentro de la misma partida mediante Internet)? (rellenar: Sí/No) • Si es así, ¿dispone de chat para hablar entre los jugadores con frases preestablecidas o cada jugador puede escribir lo que quiera? (rellenar).
<p>Colaboración dentro del videojuego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Se puede colaborar dentro del videojuego a través de varios personajes que controlan varios jugadores? (rellenar: Sí/No)
<p>¿Quién puede entrar en el videojuego?:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Es necesario registro en el juego o cualquier persona sin registrarse puede jugar? (rellenar)
<p>ASPECTOS DE CONTENIDO Y DE MODO DE JUEGO</p>
<p>Tipo de videojuego en función de la clasificación de género: (rellenar)</p>
<p>Tipo de videojuego en función del propósito del videojuego en su creación/origen: (rellenar)</p>
<p>Número de jugadores o modalidades de juego: (rellenar)</p>
<p>Teniendo en cuenta la clasificación relativa a otros aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Es primera/tercera persona el modo de visión del videojuego? (rellenar) • ¿Es abandonware? (rellenar: Sí/No) • ¿Es Premium/Fremium? (rellenar)
<p>Código PEGI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Dispone de clasificación del código PEGI? (rellenar: Sí/No) • Si tiene código PEGI: ¿Cuál es el descriptor sobre la edad recomendada? (rellenar) • Si tiene código PEGI: ¿Tiene descriptors sobre el contenido específico que aparece en el videojuego? ¿Cuáles? (rellenar)
<p>ASPECTOS EDUCATIVOS</p>
<p>Descripción introductoria general de la propuesta didáctica (justificación de su elección, descripción general de la propuesta, contextualización, relación con otras materias de currículo y requisitos previos que se requieren para su desarrollo): (rellenar de manera general como a modo de introducción)</p>
<p>Curso académico de la propuesta didáctica: (rellenar)</p>
<p>Área curricular de la propuesta didáctica (teniendo en cuenta las áreas de la LOMCE): (rellenar)</p>
<p>Objetivos: (rellenar)</p>
<p>Contenidos que se trabajarían (teniendo en cuenta la LOMCE y Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria): (rellenar)</p>



Competencias que se desarrollarían (Teniendo en cuenta las competencias reflejadas en la LOMCE y en el RD 126/2014: Comunicación lingüística; Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología; Competencia digital; Aprender a aprender; Competencias sociales y cívicas; Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor; Conciencia y expresiones culturales): **(rellenar)**

Metodología:

- ¿Qué tipo de metodología de las siguientes utilizaréis? Escoged de cada grupo la que corresponda:
 - Trabajo solamente dentro del videojuego / Trabajo con videojuegos y otros recursos: **(indicar cuál)**
 - Trabajo con videojuegos solamente en el aula / Trabajo con videojuegos en el aula y fuera del aula / Trabajo con videojuegos solamente fuera del aula: **(indicar cuál)**
- ¿Planteáis el uso de una de las técnicas de aprendizaje colaborativo trabajadas en clase (aunque sea adaptada a usar un videojuego)? **(rellenar: Sí/No y cuál)**
- ¿Cómo será el planteamiento de la actividad o actividades? **[rellenar: Describir cómo utilizaríais el videojuego en el aula, cuántas sesiones serían, cómo agruparíais a los alumnos, qué tendrían que hacer los alumnos...]**

Temporalización: **(rellenar)**

Evaluación:

- Criterios de evaluación a los que se estaría haciendo referencia (teniendo en cuenta el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria): **(rellenar)**
- Estándares de aprendizaje evaluables a los que se estaría haciendo referencia (teniendo en cuenta el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria): **(rellenar)**
- ¿Qué tipo de evaluaciones vais a plantear? (Inicial/Continua/Sumativa/Final) **(rellenar)**
- Instrumentos/Técnicas de evaluación: ¿Cómo vais a evaluar? (Por ejemplo, intervenciones en el grupo, autoevaluación, coevaluación, heteroevaluación, observación sistemática, producciones o trabajos de los alumnos, exámenes, pruebas específicas...) **(rellenar)**

Atención a la diversidad. Ten en cuenta aspectos como la flexibilidad de objetivos, las actividades de ampliación y refuerzo y evaluación adaptada. **(rellenar)**

Recursos y espacios necesarios para llevar a cabo la propuesta: **(rellenar)**

Otros aspectos educativos a tener en cuenta:

- ¿Utiliza el videojuego un lenguaje adecuado al grupo de edad? **(rellenar: Sí/No y justifica)**
- ¿La curva de aprendizaje es sencilla, es decir, se pueden cometer errores al empezar y el videojuego es más fácil al principio y luego se va complicando? **(rellenar: Sí/No y justifica)**
- ¿Permite el videojuego ver una barra de progresión de la situación actual del jugador/estudiante o los puntos que tiene o el nivel en el que se encuentra, que le permita ver la progresión? **(rellenar: Sí/No y justifica)**
- ¿Consideráis que fomenta la creatividad de los estudiantes? ¿Cómo? **(rellenar: Sí/No y justifica).**
- ¿Dispone el juego de un apartado de ayuda o manual que explique cómo jugar? **(rellenar: Sí/No y justifica)**

ANEXO 17

ANEXO 17

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LAS PROPUESTAS DIDÁCTICAS

Propuesta (código) _____

	0 Malo	1 Regular	2 Bueno	3 Excelente
Datos generales sobre el videojuego				
Nombre, página web y autoría del videojuego.	No aporta ninguno de los datos generales sobre el videojuego	Solamente aporta alguno de los datos generales solicitados sobre el videojuego	Aporta bastantes de los datos generales solicitados sobre el videojuego	Aporta correctamente todos los datos generales solicitados sobre el videojuego
Aspectos técnicos				
Especificaciones técnicas del videojuego a utilizar	No aporta ninguno de los datos relativos a especificaciones técnicas del videojuego	Solamente aporta de manera correcta alguno de los datos de las especificaciones técnicas del videojuego	Aporta de manera correcta bastantes de los datos de las especificaciones técnicas del videojuego	Aporta de manera correcta todos los datos de las especificaciones técnicas del videojuego.
Aspectos de contenido y de modo de juego				
Tipo de videojuego	No identifica correctamente ninguno de los tipos de videojuegos que es el juego seleccionado en función de las diferentes clasificaciones	Solamente identifica correctamente alguno de los tipos de videojuegos que es el juego seleccionado en función de las diferentes clasificaciones	Identifica correctamente bastantes de los tipos de videojuegos que es el juego seleccionado en función de las diferentes clasificaciones	Identifica correctamente todos los tipos de videojuegos que es el juego seleccionado en función de las diferentes clasificaciones
Aspectos educativos				
Ajuste al curso y área curricular	La propuesta didáctica no se ajusta al curso y área curricular	La propuesta didáctica se ajusta un poco al curso y área curricular.	La propuesta didáctica se ajusta en la mayoría de sus aspectos al curso y área curricular	La propuesta didáctica se ajusta totalmente al curso y área curricular
Objetivos	Los objetivos planteados no son coherentes con el resto de elementos de la propuesta didáctica.	Los objetivos planteados son solamente un poco coherentes con el resto de elementos de la propuesta didáctica.	Los objetivos planteados son bastante coherentes con el resto de elementos de la propuesta didáctica.	Los objetivos planteados son totalmente coherentes con el resto de elementos de la propuesta didáctica.
Contenidos	Los contenidos a trabajar con la propuesta didáctica no son contenidos de Educación Primaria	Solamente alguno de los contenidos a trabajar con la propuesta didáctica son contenidos de Educación Primaria	Bastante de los contenidos a trabajar con la propuesta didáctica son contenidos de Educación Primaria.	Todos los contenidos a trabajar con la propuesta didáctica son contenidos de Educación Primaria

Competencias	No identifican correctamente ninguna de las competencias que se contribuiría con la propuesta didáctica o no las señalan	Identifican solamente de manera correcta alguna de las competencias que se contribuiría con la propuesta didáctica	Identifican de manera bastante correcta las competencias a las que se contribuiría con la propuesta didáctica	Identifican de manera totalmente correcta las competencias a las que se contribuiría con la propuesta didáctica
Metodología	No explican la metodología de la propuesta didáctica y/o no es adecuada.	Explican muy poco la metodología de la propuesta didáctica y/o es poco adecuada	Explican de manera bastante detallada la metodología de la propuesta y es bastante adecuada.	Explican de manera muy detallada la metodología de la propuesta didáctica y es totalmente adecuada.
Atención a la diversidad	No presentan cómo tratarían de enfocar la atención a la diversidad	Presentan solamente algunos detalles de cómo tratarían de enfocar la atención a la diversidad y de manera poco clara	Presentan bastantes detalles de cómo tratarían de enfocar la atención a la diversidad, de manera clara, pero se precisa algún detalle más.	Presentan muy claramente y muchos de talles cómo tratarían de enfocar la atención a la diversidad
Evaluación (criterios, estándares, tipo de evaluación, instrumentos y técnicas de evaluación).	La evaluación es totalmente inadecuada e incongruente con el resto de elementos de la propuesta didáctica	La evaluación es algo adecuada y algo congruente con el resto de elementos de la propuesta didáctica	La evaluación es en la mayoría de sus aspectos adecuada y congruente con el resto de elementos de la propuesta didáctica.	La evaluación es totalmente adecuada y congruente con el resto de elementos de la propuesta didáctica

Puntos totales (sobre 30): _____

Media (sobre 3): _____

ANEXO 18

ANEXO 18

EXPLICACIÓN DE LA TAREA DE CREACIÓN DEL JUEGO CON EADVENTURE.

La tarea consistirá en, a partir del juego que estamos creando en clase (a partir de su estructura) crear un pequeño juego con algún contenido educativo del currículum de la etapa de Educación Primaria (**NO** puede ser sobre los colores cálidos y fríos). En este sentido, trabajando sobre el juego que estamos creando en clase, el juego tendría que cumplir con las siguientes condiciones:

- Trabajar algún tipo de contenido educativo del currículum de la etapa de Educación Primaria. Puede ser de cualquier curso, de cualquier área y pueden ser aspectos más generales o más específicos.
- El juego final ha de tener (hablando siempre en término de **mínimos**):
 - Al menos **6 escenas** (es decir, 6 escenas es el mínimo)
 - Las escenas tienen que tener **música de fondo/ambiental**.
 - Las escenas tienen que tener **salidas** unas a otras para que se puedan ver las escenas y trasladarse por ellas.
 - Un **protagonista** (es decir, el juego ha de estar en tercera persona)
 - Al menos **2 personajes con los que se pueda hablar** (es decir, mínimo 2 personajes, entre los que **NO** está incluido el protagonista).
 - El **texto de diálogo** de los personajes debe ser de **diferente color** entre ellos y diferente al del protagonista.
 - Al menos **3 conversaciones**
 - **Dos de ellas tienen que tener un nodo de opciones como mínimo** (es decir, opciones que el jugador pueda escoger al jugar)
 - Al menos **7 objetos normales** (es decir, mínimo 7 objetos).
 - En dichos objetos hay que añadir al menos (como mínimo, pero en los objetos que quiera cada uno, no en todos, sino algunas acciones en unos y otras acciones en otros):
 - **Dos acciones “coger”.**
 - **Dos acciones “examinar”**
 - **Dos acciones “Entregar a...”**
 - **Una acción “Usar con...”**
 - Al realizar dichas acciones, debería salir un **efecto de “Protagonista dice” o “Personaje dice”** con un texto correspondiente en **algunas de ellas**.
 - En **uno de los objetos** debería salir un efecto **“Reproducir sonido”** al examinarlo o entregarlo o usarlo o cogerlo (el que se considere).
 - En **uno de los objetos** debería salir un efecto **“generar objeto” o “consumir objeto”** al examinarlo o entregarlo o usarlo o cogerlo (el que se considere)
 - En **uno de los objetos** debería salir un **efecto “mostrar texto”** (del tipo de textos que no pertenecen a ningún personaje y salen en pantalla).
 - Al menos **2 objetos de atrezzo**
 - Al menos **2 libros con algún tipo de contenido** (y que se puedan leer en alguna escena)
 - Al menos **una escena intermedia**.
 - Al menos debería crearse **una situación en la que las flags y condiciones funcionen** y hagan su labor, utilizando **como mínimo 4 flags** a lo largo del juego.

Como vais a trabajar sobre la estructura del juego que estamos creando, podéis reutilizar algunos de elementos que ya habéis incorporado (si es que para vuestro juego por contenido tiene sentido). Además, el resto de elementos podéis editarlos en las diferentes opciones para cambiarles las imágenes (por ejemplo, en las escenas podéis renombrarlas y cambiar la imagen de fondo si no tiene sentido con lo que tenéis), el nombre de las cosas, el texto (por ejemplo, podéis reutilizar la conversación ya creada, editando el contenido del texto en los nodos de diálogo que ya teníais, incorporando el nuevo contenido).

Igualmente, el trabajo se puede realizar entre 4 personas o menos (si alguien desea hacerlo individualmente también puede). Como en la otra tarea, **TODOS** los alumnos han de subir al buzón correspondiente el juego de su grupo a Studium. El archivo a subir ha de ser el juego exportado como **JAR EJECUTABLE. Es decir, que acabará en .jar.**

El **nombre del archivo** debe ser:

juegocreadopor

seguido de las iniciales de nombre y apellidos de todos los integrantes del grupo. Por ejemplo, si los alumnos que crean un juego fueran:

Marta Martín del Pozo

José Luis Martín López

Ana García-Valcárcel Muñoz-Repiso

Azucena Hernández Martín

El archivo sería

juegocreadopormmdpjlmlagvmrahm.jar

Recordad **no** usar en el nombre del archivo mayúsculas, tildes, espacios, símbolos, ñ, ç...

¡MUCHO ÁNIMO!

ANEXO 19

ANEXO 19. RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS CREADOS POR LOS PARTICIPANTES

Juego (código) _____

PUNTOS	0 Malo	1 Regular	2 Bueno	3 Excelente
ASPECTOS TÉCNICOS				
Escenas	No tiene escenas	Tiene 3 escenas y el personaje se puede mover de una a otra	Tiene 6 escenas y el personaje se puede mover de unas a otras	Tiene más de 6 escenas y el personaje se puede mover de unas a otras
Música de fondo	No tiene música de fondo	3 escenas tienen música de fondo y suenan en el juego	6 escenas tienen música de fondo y suenan en el juego	Más de 6 escenas tienen música de fondo y suenan en el juego
Salidas	Ninguna escena tiene salidas	Sólo 3 escenas tienen salidas	6 escenas tienen salidas	Más de 6 escenas tienen salidas
Imágenes del protagonista	No tiene ninguna imagen el protagonista (ni derecha, ni izquierda..., ni hablando, ni caminando, ni usando, ni parado)	Tiene 4 de las 14 imágenes de protagonista	Tiene 8 de las 14 imágenes del protagonista	Tiene las 14 imágenes del protagonista (derecha, izquierda, arriba, abajo... usando, caminando, hablando, parado)
Personajes con los que hablar/interactuar (NO incluido protagonista)	No tiene ningún personaje con el que interactuar	Tiene 1 personaje con el que se puede interactuar y se puede conversar	Tiene 2 personajes con los que se puede interactuar y se puede conversar	Tiene más de 2 personajes con los que se puede interactuar y se puede conversar
Texto de diálogo de protagonista y personajes (colores y bocadillos)	Son todos del mismo color o no se lee bien ninguno	Hay bastantes personajes/protagonista con el mismo color de texto de diálogos o hay bastantes textos que no pueden leerse claramente	Hay algún personaje/protagonista que tiene el mismo color en el texto de diálogos o algún texto que no puede leerse claramente	Todos los personajes/protagonista tienen colores diferentes y se pueden leer claramente
Conversaciones (herramienta “Conversaciones”) entre protagonista y algún personaje	No hay conversaciones en el juego	Hay 1 o 2 conversaciones en el juego que funciona	Hay 3 conversaciones en el juego que funcionan	Hay más de 3 conversaciones en el juego que funcionan

PUNTOS	0 Malo	1 Regular	2 Bueno	3 Excelente
Características de las conversaciones	No hay conversaciones en el juego o no hay ningún momento en el que se incluye un nodo de opciones (es decir, opciones que el jugador puede escoger al jugar)	Hay conversaciones y solamente hay un solo momento en el que se incluye un nodo de opciones en una de ellas.	Hay conversaciones y hay 2 momentos en los que se incluye nodo de opciones	Hay conversaciones y hay más de 2 momentos en los que se incluye nodo de opciones
Nº Objetos normales	No hay objetos normales o hay hasta 2 objetos normales	Hay entre 3 y 6 objetos normales	Hay 7 objetos normales.	Hay más de 7 objetos normales
Nº Objetos de atrezzo	No hay objetos de atrezzo	Hay 1 objeto de atrezzo	Hay 2 objetos de atrezzo	Hay más de 2 objetos de atrezzo
Acciones con objetos (incluye, coger, examinar, entregar a, y usar con)	No se puede hacer ninguna acción con los objetos	Se pueden realizar menos de dos acciones “coger”, dos acciones “examinar”, dos acciones “entregar a...” y una acción “usar con...” en total con los objetos	Se pueden realizar dos acciones “coger”, dos acciones “examinar”, dos acciones “entregar a...” y una acción “usar con...” en total con los objetos	Se pueden realizar más de dos acciones “coger”, dos acciones “examinar”, dos acciones “entregar a...” y una acción “usar con...” en total con los objetos
Efectos. Se incluyen: <ul style="list-style-type: none"> • Protagonista dice • Personaje dice • Reproducir sonido • Generar objeto • Consumir objeto • Mostrar texto 	No hay ningún efecto de los señalados en ningún objeto	Alguno de los siguientes efectos no aparecen: “Protagonista dice”/”Personaje dice”, “Reproducir sonido”, “generar objeto/consumir objeto” y “mostrar texto”.	Hay un efecto “Protagonista dice”/”Personaje dice”, un efecto “Reproducir sonido”, un efecto “generar objeto/consumir objeto” y un efecto “mostrar texto” en los objetos y funcionan	Hay más de un efecto “Protagonista dice”/”Personaje dice”, un efecto “Reproducir sonido”, un efecto “generar objeto/consumir objeto” y un efecto “mostrar texto” en los objetos y funcionan
Libros con contenido	No hay ningún libro con contenido o no se pueden abrir	Hay 1 libro con contenido que se puede leer-abrir desde el juego	Hay dos libros con contenido que se pueden leer-abrir desde el juego.	Hay más de dos libros con contenido que se pueden leer-abrir desde el juego.
Escena intermedia	No hay ninguna escena intermedia	Hay 1 escena intermedia creada, no funciona pero sí tendría interés para el contenido del juego	Hay una escena intermedia creada, funciona y tiene interés para el contenido del juego	.Hay más de una escena intermedia creada, funcionan y tienen interés para el contenido del juego.

PUNTOS	0 Malo	1 Regular	2 Bueno	3 Excelente
Imágenes elegidas (escenarios, personajes, objetos...)	Las imágenes elegidas NO son adecuadas ni a la etapa ni al contenido que se quiere trabajar y son de muy mala calidad.	Algunas de las imágenes elegidas son adecuadas a la etapa y contenido y son de calidad normal.	Bastantes de las imágenes elegidas son adecuadas a la etapa y contenido del videojuego y son de calidad normal o buena.	Todas las imágenes elegidas son totalmente adecuadas a la etapa y contenido del videojuego y son de muy buena calidad.
Flags	No se utilizan flags a lo largo de juego.	Se utilizan entre 1 y 3 flags a lo largo del juego	Se utilizan 4 flags a lo largo del juego.	Se utilizan más de 4 flags a lo largo de juego.
ASPECTOS EDUCATIVOS				
Adecuación a la etapa (Educación Primaria)	El juego NO es adecuado a la etapa.	El juego es poco adecuado a la etapa.	El juego es bastante adecuado a la etapa.	El juego es totalmente adecuado a la etapa
¿Presenta contenidos educativos de la etapa de Educación Primaria?	El juego NO presenta ninguno contenidos educativos de la etapa de Educación Primaria	Algunos de los contenidos que presenta el juego son de la etapa de Educación Primaria	Bastantes de los contenidos que presenta el juego son de la etapa de Educación Primaria	Todos los contenidos que presenta el juego son de la etapa de Educación Primaria
¿Responde a objetivos educativos?	El juego NO responde a objetivos educativos.	El juego responde parcialmente a objetivos educativos	El juego responde en gran medida a objetivos educativos.	El juego responde claramente a objetivos educativos.
¿Permite desarrollar competencias de la LOMCE?	El juego NO ayudaría a desarrollar ninguna de las competencias.	El juego ayudaría a desarrollar muy pocas competencias.	El juego ayudaría a desarrollar bastantes competencias.	El juego ayudaría a desarrollar la mayoría o todas las competencias.

Total: _____

Nota media: _____