

Enlaces para el curso

“Realización de experiencias de aprendizaje basado en juegos”

Herramientas

Plataforma **SGAME** para crear videojuegos educativos.

Plataforma web: <https://sgame.etsisi.upm.es>

Videotutoriales: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLeBm-hVuW42UHHGnKI3CVbr7IkK8SIJ2d>

Manual de usuario: https://sgame.etsisi.upm.es/Manual_SGAME_es.pdf

Herramienta **e-Adventure** para crear juegos de tipo aventura gráfica “point and click”:

<https://www.e-ucm.es/es/portfolio-item/eadventure>

Herramienta **u-Adventure** para crear juegos de tipo aventura gráfica “point and click”:

<https://www.e-ucm.es/uadventure>

Herramienta **RPG Playground** para crear juegos del género RPG (Role Playing Game):

<https://rpgplayground.com>

Herramienta **Genial.ly** para crear juegos web de tipo escape room.

Plataforma web: <https://www.genial.ly>

Plantillas: <https://genial.ly/es/plantillas/gamificacion/escape-games>

Herramientas para crear recursos educativos compatibles con el estándar de e-Learning SCORM. Presentación empleada en el curso ‘Creación de recursos educativos interactivos para el aula y entornos virtuales de aprendizaje’ impartido en el ICE que incluye un listado de herramientas de creación de contenidos educativos: <https://vishub.org/excursions/1597>.

Artículos sobre aprendizaje basado en juegos.

Artículos publicados sobre experiencias de aprendizaje basado en videojuegos educativos creados con la plataforma **SGAME**: <https://www.researchgate.net/project/Educational-videogames-SGAME>

Artículos publicados sobre experiencias de escape rooms educativas creadas con **Genial.ly**:

[1] C. Jiménez, N. Arís, Á. A. Magreñán, and L. Orcos, “Digital escape room, using Genial.Ly and a breakout to learn algebra at secondary education level in Spain,” *Education Sciences*, vol. 10, no. 10, 2020, doi: 10.3390/educsci10100271.

Otros artículos interesantes sobre aprendizaje basado en juegos:

[1] E. A. Boyle et al., “An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games,” *Computers & Education*, vol. 94, pp. 178–192, 2016, doi: 10.1016/j.compedu.2015.11.003.

[2] T. M. Connolly, E. A. Boyle, E. MacArthur, T. Hainey, and J. M. Boyle, “A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games,” *Computers & Education*, vol. 59, no. 2, pp. 661–686, 2012, doi: 10.1016/j.compedu.2012.03.004.

[3] P. Caserman et al., “Quality criteria for serious games: Serious part, game part, and balance,” *JMIR Serious Games*, vol. 8, no. 3, pp. 1–14, 2020, doi: 10.2196/19037.