



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: Jokoaren eta gamifikazioaren bidezko ikaskuntzaren oinarriak

Titulazioa: HEZKUNTZARI APLIKATUTAKO JOKO, GAMIFIKAZIOA ETA TEKNOLOGIAKO
UNIBERTSITATE-MASTERRA

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 9 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: seihilekoa, urtea, etab. URTEKOA

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Mar Cano, Oscar de Paula, Oriol Ripoll, María Sabiote, Carlos Díaz, Víctor Gómez Muñiz

Irakasgaiaren aurkezpena:

Irakasgai honek ondorengo moduluetarako funtsezkoak izango diren oinarri teorikoak eta praktikoak ezarriko ditu, eta jokia eta teknologia hezkuntzan modu eraginkorrean ulertu eta aplikatzeko erreferentzia-esparru integrala emango du.

Tresna horien bidez hezkuntza-ekintza oinarritzen duten esparru kontzeptualetan, pedagogikoetan eta psikologikoetan oinarritzen da. Bideojokoen alderdi kritikoei eta eragin ideologikoari ere helduko zaie, eta horiek ulertzeko erreferente eta eredu giltzarriak emango dira.

Eskola ez-presentzialetan, honako gai hauetan sakonduko da: ikaskuntza, jokoen ebaluazioa eta gamifikazioa hezkuntzan, eta psikologia jolasean eta jokalariaeren portaeran.

Aurrez aurreko eskolak ikaskuntza praktikoan eta joko aplikatuko esperientziak sortzean oinarrituko dira. Ikasleek ihes roome eta beste ikaskuntza-esperientzia batzuk experimentatuko dituzte, bideojokoen erabilera aztertuko dute hezkuntza-testuinguruetan, eta pentsamendu konputazionalen eta errealitate birtualeko esperientzietan sartuko dira. Gainera, «sorkuntza-jam» batean parte hartuko dute, eta bertan eskuratutako ezagutzak modu praktikoan aplikatu ahal izango dituzte.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

Ezagutzak edo Edukiak (E)	GA2	Modu kritikoan aztertzea jokia hezkuntzan aplikatzen den esperientziak edo baliabideak, beren errealitate profesionalera egokitzeko.
	GA4	Ahozko edo idatzizko komunikazioak eraginkortasunez egitea, diziplinaren ezagutza eta ikaskuntza errazteko.
Gaitasunak (GA)		
Trebetasunak eta abileziak (T)	T2	Lanerako eta ikaskuntza autonomorako gaitasuna garatzea.
	T3	Eskuratutako ezagutzak argi eta anbiguotasunik gabe jakinaraztea, ahoz edo idatziz, edozein motatako entzuleei.
	T4	Jokoarekin, gamifikazioarekin eta teknologiarekin lotutako gaietan modu autonomoan sakontzen jarraitzeko aukera emango dioten ikaskuntza-baliabideak eta -trebetasunak izatea.

Irakasgaiaren Edukia

Irakasgai honetan honako eduki hauek ikasiko dira:

- Ikaskuntzaren oinarriak XXI. mendean
- Jokoaren eta gamifikazioaren ebaluazioa, hezkuntza-inguruneetan aplikatuta.
- Jolko bat hezkuntza-tresna gisa sortzeko prozesua.
- Teknologia ikasteko erabiltzea XXI. mendean
- Bideojokoekin ikastea
- Escape Room eta ikaskuntza-esperientziak
- Jokoaren eta jokalaria psikologia.
- Sorkuntza-jama



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa
IM2	Kasu-azterketak
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza
IM5	Ikasketa kooperatiboa
IM6	Tutoretzak

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusita ko orduak	presentzialtasu na (%)
PJ1: Klase teorikoa	75	20
PJ2: Praktika-klasea	10	80
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	15	0
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	0
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	111	0
PJ6: Ebaluazio-probak	4	100
Guztira	225	



Irakaskuntza Gidaliburua 2024/25 ikasturtea

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea	10	20
ES2 Lanen ebaluazioa	30	50
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak	40	60

Ikasleak bi ebaluazio-aukera ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluazio bakarra, urteko deialdi batekin.
- Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jarduera ebaluagarrien batez besteko haztatua) funtsezko ebaluazioa da, baina Euneizek ebaluazio bakarra egiteko aukera ematen dio ikasleari (azterketa bakarra).
- Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak hautatutako ebaluazio-sistema.
- Ebaluazio bakarrari heldu nahi dion ikasleak idatziz eskatu beharko du, justifikatu dezan, irakasgaiaren ardura duten irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, ikasturtea hasten den lehenengo bi asteetan.
- Ikaslearen % 90¹ eskola presentzialetara joaten ez bada, ezingo da ohiko deialdira aurkeztu eta automatikoki ezohiko deialdira igaroko da.
- Hutsegiteak irakasgaiaren ardura duen irakasleari justifikatu behar zaizkio.
- Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide osagarri batzuk ere erabili ahal izango ditu, hala nola ikaslearen parte-hartzea, jarrera, jardun- eta aprobetxamendu-maila eta abar, ikasleak deialdi arruntean jarraitzeko aukera izan dezan, baldin eta gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.
- Ikaslea ezohiko ebaluaziora joango da BAKARRIK suspenditutako zatiekin.
- Irakasgaiaren kalifikazio-sistemak 1125/2003 Errege Dekretuan ezarritakoari jarraitzen dio, eta lortutako emaitzak 0tik 10era bitarteko zenbakizko eskalari jarraituz kalifikatuko dira,

¹ Beste % bat zehaztu daiteke, baina ez % 80tik beherakoa.



Irakaskuntza Gidaliburua 2024/25 ikasturtea

dezimal baten adierazpenarekin.

- 0-4,9: Gutxiegi (GT).
 - 5,0-6,9: Nahiko (NK).
 - 7,0-8,9: Oso ongi (OO).
 - 9,0-10: Bikain (BI)
- «Ohorezko matrikula» aipamena 9.0 edo gehiagoko kalifikazioa lortu duten ikasleei eman ahal izango zaie. Kopurua ez da izango dagokion ikasturtean ikasgai batean matrikulatutako ikasleen ehuneko bost baino handiagoa, matrikulatutako ikasleen kopurua 20tik beherakoa denean izan ezik; kasu horretan, «Ohorezko Matrikula» bakarra eman ahal izango da.
- Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurrezkatat (EA) joko da.
- Ortotipografia-hutsegiteak negatiboki ebaluatuko dira, gehienez 3 azterketa bakoitzeko.
- Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan; antzemanaz gero, kalifikazioa gainditu gabe geratuko da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:
 - Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeko eta justifikatuta dauden ebaluatzeko.
 - % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarritzko Bibliografia

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

Bibliografia Osagarria

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

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk²

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

² Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.