



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: Joko aplikatua

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

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 10 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: seihilekoa, urtea, etab. URTEKOA

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Iñaki Ibargoyen, Víctor G. Muñiz, Koldo Gallostra, Oriol Ripoll

Irakasgaiaren aurkezpena:

Jokoa ikaskuntzarako edo talde-dinamikarako aplikatzen denean, berezko ezaugarriak dituen tresna bihurtzen da: helburua, esperientzia eta behaketa.

Irakasgai honek aztertzen du jokoa nola bihurtzen den tresna bakar, helburu, esperientzia eta behaketarekin, ikaskuntzan eta talde-dinamikan aplikatzen denean. Modulu honek jokoetan oinarritutako ikaskuntzaren (JOI) oinarritzko kontzeptuak sartzen ditu, hainbat modutan, eta hainbat testuingurutan modu eraginkorrean inplementatzeko metodologiak eta baliabideak ematen ditu, betiere ikaskuntza modernoaren oinarriekin lerrokatuta.

Edukiek aplikaturiko jolasa eta JOI kontzeptua, JOI hainbat ingurunetan erabiltzeko esparru metodologiko eta pedagogikoak, eta JOIk hezkuntza-testuinguruetan, giza baliabideetan eta dinamizazio kulturalen dituen esperientziak eta erreferentziak estaltzen dituzte. Hainbat joko motaren aplikazioa aztertzen da, bideojokoak, mahai-jokoak, rol-jokoak, talde-jokoak eta joko-motorrak barne, eta horiek hainbat premiara nola egokitu aztertzen da.

Eskola ez-presentzialetan, JOIren esparru metodologiko eta pedagogikoetan sakonduko da, jokoa hezkuntza eta beste eremu batzuk nola eralda ditzakeen aztertuz. Jokoa hezkuntza-tresna gisa sortzeko prozesua aztertuko da, rol-jokoen, misterioen, ihesaldien eta bideojokoen historiarekin, erabilerekin eta aplikazioekin batera. Halaber, taldeak dinamizatzeko eta jolasa osasunean, giza baliabideetan eta dinamizazio kulturalen aplikatzeko jokoa eta jarduerak nola sortu aztertuko da.

Irakasgai hau funtsezkoa da jokoa hainbat eremutan modu eraginkorrean nola eraldatu eta aplikatu daitekeen ulertzeko, ikasleei oinarri sendoa emanez JOIa etorkizuneko lanbide- edo hezkuntza-praktiketan txertatzeko.

Datu espezifikoak



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)

Ezagutzak edo Edukiak (E)	GA1	Hezkuntza-testuinguruan jokoetan edo gamifikazioan oinarritutako ikaskuntza-proiektuei narratibari buruzko ezagutza teorikoak eta praktikoak eskuratzea.
Gaitasunak (GA)	E2	Diseinu-pentsamenduaren metodologiatik sorkuntza-prozesuetarako urratsak erabiltzea.
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:

- Joko aplikatua: jokoetan oinarritutako ikaskuntzaren kontzeptua (JOI).
- JOI hainbat testuingurutan erabiltzeko esparru metodologiko eta pedagogikoak.
- Sorkuntza-prozesuei aplikatutako adimen artifiziala
- Taldeak dinamizatzeko jokoak eta jarduerak sortzea
- JOIren esperientziak eta erreferentziak hainbat hezkuntza-testuingurutan, eskola-eraldaketa.
- Osasunari, giza baliabideei eta dinamizazio kulturalari aplikatutako jokoari.
- Bideojokoak ikaskuntza-testuinguruetan
- Rol-jokoak ikaskuntza-testuinguruetan
- Joko tradizionalaren oinarriak eta testuinguruak
- Joko aplikatuko esperientzia bat sortzea

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa
IM2	Kasu-azterketak



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

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	10	20
PJ2: Praktika-klasea	75	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	136	0
PJ6: Ebaluazio-probak	4	100
Guztira	250	



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; antzemanez 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

Oinarrizko Bibliografia

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *The American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Plass, J. Homer, B., Mayer, R. & Kinzer, Ch (2019) Theoretical Foundations of Game-Based and Playful Learning. En Plass, Mayer & Homer (eds) *Handbook of Game-Based Learning* (pp. 3-24). The MIT Press.
- Foster, A. & Shah, M. (2012). PCaRD: A model for teachers to integrate games in their classrooms. In P. Resta (Ed.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2012* (pp. 2525-2533). Chesapeake, VA: AACE.
- Schrier, K. (2016). *Knowledge games: How Playing Games Can Solve Problems, Create Insight, and Make Change*. JHU Press.

Bibliografia Osagarria

- Foster, A., & Shah, M.. (2020). Principles for advancing game-based learning in teacher education. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 36(2), 84–95. DOI: <https://doi.org/10.1080/21532974.2019.169555>
- De Koven, B. (2022). *The Infinite Playground: A Player's Guide to Imagination*. MIT Press.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk²

- *Gamestorming – A toolkit for innovators, rule-breakers and changemakers*. (n.d.). <https://gamestorming.com/>

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