



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: Jokorako eta gamifikaziorako tresna teknologikoak

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

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 9 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: sei hilekoa, urtea, etab. URTEKOA

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Pere Cornellà, Víctor G. Muñiz, Oriol Ripoll

Irakasgaiaren aurkezpena:

Egungo hezkuntza- eta lanbide-ingurunean, teknologia ezinbesteko tresna bihurtu da, bereziki jokoaren eta gamifikazioaren esparruan. Modulu honek sakon aztertzen du nola diseinatu eta inplementatu estrategia horiek tresna teknologiko berrienak erabiliz.

Ikasleak jokoetan eta gamifikazioan oinarritutako ikaskuntzari aplikatutako tresna teknologikoen munduan murgilduko dira, eta baliabide egokienak hautatzen eta erabiltzen ikasiko dute. Gainera, tresna horien azterketa kritikoa nabarmenduko da, eta ikasleei erronka egingo zaie hainbat testuingurutan duten eraginkortasunari eta aplikagarritasunari buruz hausnartzeko.

Irakasgaiaren zehar, tresna teknologikoen alderdi teknikoetatik hasi eta egoera errealetan praktikan aplikatzeraino jorratuko dira. Ikasleek jokoak eta gamifikazioak elkarrekin diseinatzeko aukera ere izango dute, beren ezagutzak eta sormena praktikan jarri. Modulu honek trebetasun teknikoak emateaz gain, teknologiak jokoaren diseinuan eta gamifikazio-estrategietan duen rol eraldatzailea sakonago ulertzea sustatzen du.



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)

Ezagutzak edo Edukiak (E)	GA3	Topaketetan aktiboki parte hartzea, ezagutzak osatzen edo zabaltzen dituzten jokoak, gamifikazioak, proiektuak edo irakurketak sortzeko edo aztertzeko.
Gaitasunak (GA)	E1	Esperientzia berritzaileak diseinatzea hezkuntza-testuinguruetan, jokoaren, gamifikazioaren eta teknologiaren bidez.
	E2	Diseinu-pentsamenduaren metodologiatik sorkuntza-prozesuetarako urratsak erabiltzea.
	E3	Ikasitako tresna teknologikoak eta hezkuntza-proiektuetan duten ezarpena ebaluatzea.
	E6	Teknologia sorkuntza- eta ezarpen-prozesuaren zati gisa integratzea, planteatutako beharrei erantzuteko.
Trebetasunak eta abileziak (T)	T1	Taldean modu aktiboan eta parte-hartzailean lan egitea, hezkuntza-testuinguruan jokoarekin edo gamifikazioarekin lotutako proiektuei ekiteko.
	T2	Lanerako eta ikaskuntza autonomorako gaitasuna garatzea.
	T4	Jokoarekin, gamifikazioarekin eta teknologiarekin lotutako gaietan modu autonomoan sakontzen jarraitzeko aukera emango dioten ikaskuntza-baliabideak eta -trebetasunak izatea.



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

Irakasgaiaren Edukia

Irakasgai honetan honako eduki hauek ikasiko dira:

- Pentsamendu konputazionala, VR esperientziak
- Jokoetan eta gamifikazioan oinarritutako ikaskuntzari aplikatutako tresna teknologikoak: baliabide ohikoenak eta erabileraren inguruko pentsamendu kritikoa.
- Bideojokoak sortzeko tresnak
- Narratiba interaktiborako tresnak
- Errealitate birtual eta areagoturako tresnak
- Jokoak elkarrekin diseinatzeko eta prototipoak egiteko tresnak eta baliabideak

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

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)	20	0
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	5	0
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	112	0
PJ6: Ebaluazio-probak	3	100
Guztira	225	

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



Irakaskuntza Gidaliburua 2024/25 ikasturtea

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 irasleari justifikatu behar zaizkio.
- Salbuespen gisa, irakasgaiak arduratzen den irakasleak beste irizpide osagarri batzuk ere erabili ahal izango ditu, hala nola ikaslearen parte-hartzea, jarrera, jardun- eta aprobeitxamendu-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, dezimal baten adierazpenarekin.
 - 0-4,9: Gutxiegia (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-aurreztutzat (EA) joko da.

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

- 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.

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Puentedura, R. R. (2015). SAMR: A Brief Introduction. http://hippasus.com/rpweblog/archives/2015/10/SAMR_ABriefIntro.pdf
- Shulman, L. (1987). Knowledge and Teaching: Foundations of the New Reform. Harvard Educational Review, 57(1), 1-23. <https://doi.org/10.17763/haer.57.1.j463w79r56455411>
- Aspinall, B. (2017). *Code Breaker: Increase Creativity, Remix Assessment, and Develop a Class of Coder Ninjas!* Dave Burgess.

Bibliografia Osagarria

-

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk²

- <https://inklewriter.com/>
- <https://deck.toys/>
- <https://fantasyclass.app/>
- <https://www.minecraft>
- <https://playingcards.io/>
- <https://rpgplayground.com/>

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2024/25 ikasturtea

- <https://www.rpgmakerweb.com/>
-