



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: BASES DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO Y LA GAMIFICACIÓN.

Titulación: MÁSTER UNIVERSITARIO EN JUEGO, GAMIFICACIÓN Y TECNOLOGÍA APLICADOS A LA EDUCACIÓN.

Carácter: BÁSICA.

Créditos ECTS: 9 ECTS.

Curso: 1º

Distribución temporal: ANUAL.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Mar Cano, Oscar de Paula, Oriol Ripoll, María Sabiote, Carlos Díaz, Víctor Gómez Muñiz.

Presentación de la asignatura:

Esta asignatura sentará las bases teóricas y prácticas que serán esenciales para los módulos posteriores, proporcionando un marco de referencia integral para entender y aplicar de manera efectiva el juego y la tecnología en la educación.

Se enfoca en los marcos conceptuales, pedagógicos y psicológicos que fundamentan la acción educativa a través de estas herramientas. Se abordarán también los aspectos críticos de los videojuegos y su influencia ideológica, proporcionando referentes y modelos clave para su comprensión.

En las clases no presenciales, se profundizará en los temas de aprendizaje, evaluación de juegos y gamificación en educación, y la psicología involucrada en el juego y el comportamiento del jugador.

Las clases presenciales se centrarán en el aprendizaje práctico y la creación de experiencias de juego aplicadas. Los estudiantes experimentarán con escape rooms y otras experiencias de aprendizaje, explorarán el uso de videojuegos en contextos educativos, y se adentrarán en el pensamiento computacional y experiencias de realidad virtual. Además, participarán en una "jam de creación", donde podrán aplicar de manera práctica los conocimientos adquiridos.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

| | | |
|----------------------------------|-----|---|
| Conocimientos o contenidos (CON) | CO2 | Analizar de forma crítica las experiencias o recursos donde se aplica el juego a la educación para adaptarlos a su realidad profesional. |
| | CO4 | Realizar comunicaciones orales o escritas de forma efectiva que faciliten el conocimiento y el aprendizaje de la disciplina. |
| Competencias (COM) | | |
| Habilidades y destrezas (H) | H2 | Desarrollar la capacidad de trabajo y aprendizaje autónomo. |
| | H3 | Comunicar de forma clara y sin ambigüedades, oral o por escrito, los conocimientos adquiridos a cualquier tipo de audiencias. |
| | H4 | Disponer de los recursos y las habilidades de aprendizaje que le permitan continuar profundizando de forma autónoma en los temas relacionados con juego, gamificación y tecnología. |

Contenido de la Asignatura

- Bases del aprendizaje en el siglo XXI.
- Evaluación del juego y la gamificación aplicados a entornos educativos.
- El proceso de crear un juego como herramienta educativa.
- Uso de las tecnologías para el aprendizaje en el siglo XXI.
- Aprender con videojuegos.
- Escape Room y experiencias de aprendizaje.
- Psicología del juego y del jugador.
- Jam de creación.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

| | |
|-----|----------------------------------|
| MD1 | Método expositivo. |
| MD2 | Estudios de caso. |
| MD3 | Aprendizaje basado en problemas. |
| MD4 | Aprendizaje basado en proyectos. |
| MD5 | Aprendizaje cooperativo. |
| MD6 | Tutorías. |

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

| Actividades formativas | Horas previstas | % presencialidad |
|---|------------------------|-------------------------|
| AF1: Clase teórica. | 75 | 20 |
| AF2: Clase prácticas. | 10 | 80 |
| AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales). | 15 | 0 |
| AF3: Tutorías (individuales y/o grupales). | 10 | 0 |
| AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante. | 111 | 0 |
| AF6: Pruebas de evaluación. | 4 | 100 |
| Total | 225 | |



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

| Denominación | Pond. mín. | Pond. Máx |
|---|------------|-----------|
| SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante. | 10 | 20 |
| SE2 Evaluación de trabajos. | 30 | 50 |
| SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes. | 40 | 60 |

El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.
- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 90%¹ a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los

¹ Se permite definir otro % pero no inferior al 80%.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.

- 0-4,9: Suspenso (SS).
 - 5,0-6,9: Aprobado (AP).
 - 7,0-8,9: Notable (NT).
 - 9,0-10: Sobresaliente (SB).
- La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».
 - Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.
 - Las faltas orto-tipográficas serán evaluadas negativamente hasta un máximo de 3/examen.
 - El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- 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.

Bibliografía Complementaria

- Zapata-Rivera, D. & Bauer, M. (2012) Exploring the Role of Games in Educational Assessment. In J. Clarke-Midura, M. Mayrath, and D. Robinson (Eds.), *Technology-*



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados²

- OECD. Organisation for Economic Cooperation and Development, UNESCO. Oficina Internacional de Educación, & 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 Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.