



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: JOKOA: SORKUNTZA ETA TESTUINGURUA.

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

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 9 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: URTEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasle-taldea: Koldo Gallostra, Peio Corral, Oriol Ripoll, Víctor G. Muñiz.

Irakasgaiaren aurkezpena:

Jokoa tresna gisa erabiliz ikasleak inplikatzeko modurik eraginkor eta sortzaileenetako bat irakasleek beren jokoak diseinatzea da. Irakasgaiaren zehar, jokoen diseinuaren funtsezko printzipioak ezagutuko dira, teoritik praktikara. Denboran zehar hainbat jolas modalitate moldatu dituzten erreferente historiko eta metodologikoen azterketan murgilduko dira, jokoen bilakaera eta hainbat testuingurutan dituzten aplikazioak sakon ulertzea ahalbidetuz.

Edukierik askotariko gaiak biltzen dituzte, gamearen oinarriko printzipioetatik hasi eta jokoen prototipoak egiteko beharrezkoak diren tresna eta baliabideetara. Bereziki azpimarratuko dira mahai-jokoen, rol-jokoen, talde-jokoen eta bideojokoen historia, erabilerak eta prozesuak, eta horiek gaur egun duten bilakaera eta garrantzia aztertuko da.

Aurrez aurrekoak ez diren eskoletan, besteak beste, gai hauek jorratuko dira: game design delakoaren oinarriak, mahai-jokoak sortzea, adimen artifiziala sormen-prozesuetan aplikatzea, joko tradizionalaren testuinguruak, eta bideojokoen erabilera ikaskuntza-inguruneetan.

Aurrez aurreko saioetan, ikasleek jokoak sortzen aktiboki parte hartzeko aukera izango dute, mahai-jokoetan, rol-jokoetan, misterio-jokoetan eta talde-jokoetan sakonduz. Horri esker, ikasleek ikasitakoa aplikatu eta jokoak diseinatzeko eta garatzeko prozesua bertatik bertara esperimendatu ahal izango dute.

Datu espezifikoak



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 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

- Game design delakoaren printzipioak
- Jokoen kodiseinua: teoritik praktikara
- Mahai-jokoak, rol-jokoak, talde-jokoak, misterio-jokoak, joko tradizionalak eta bideojokoak: historia, erabilerak eta prozesuak.

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:



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

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.	110	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	5	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

Ikasleak bi ebaluazio-aukera ditu irakasgaia gaitzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluazio bakarra, urteko deialdi batekin.
- Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jardura 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.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

- 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, irakasgaiaren 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 arruntan 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: 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-aurkeztutzat (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.

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- Fullerton, T. (2018). *Game Design workshop: A Playcentric Approach to Creating*

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



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

Innovative Games. A K Peters.

- Schell, J. (2019). *The art of game design: A Book of Lenses.* A K Peters.
- Koster, R. (2013). *A theory of fun for game design.* Oreilly & Associates Incorporated.

Bibliografia Osagarria

- Baur, W., Greenwood, E., & Cook, M. (2012). *Complete Kobold Guide to game design.* Open Design LLC.
- Selinker, M., Howell, D., & Tidball, J. (2012). *Kobold Guide to board game design.* Open Design LLC.

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk²

- Stanford Alumni. (2014, October 9). *Developing a Growth Mindset with Carol Dweck* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hiiEeMN7vbQ>

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