



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: JUEGO APLICADO.

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

Carácter: BÁSICA.

Créditos ECTS: 10 ECTS.

Curso: 1º

Distribución temporal: ANUAL.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Iñaki Ibargoyen, Víctor G. Muñiz, Koldo Gallostra, Oriol Ripoll.

Presentación de la asignatura:

Cuando el juego se aplica para el aprendizaje o la dinámica de grupos se transforma en una herramienta con unas características propias: propósito, experiencia y observación.

Esta asignatura explora cómo el juego se convierte en una herramienta única con propósito, experiencia y observación cuando se aplica al aprendizaje y la dinámica de grupos. Este módulo introduce los conceptos básicos del aprendizaje basado en juegos (ABJ) en sus diversas formas, proporcionando metodologías y recursos para su implementación efectiva en diferentes contextos, siempre alineados con las bases del aprendizaje moderno.

Los contenidos cubren el juego aplicado y el concepto de ABJ, marcos metodológicos y pedagógicos para el uso del ABJ en distintos entornos, y experiencias y referencias del ABJ en contextos educativos, recursos humanos y dinamización cultural. Se explora la aplicación de diferentes tipos de juegos, incluyendo videojuegos, juegos de mesa, de rol, de grupo y motores de juego, y cómo adaptar estos a diversas necesidades.

En las clases no presenciales, se profundizará en los marcos metodológicos y pedagógicos del ABJ, con un enfoque en cómo el juego puede transformar la educación y otros ámbitos. Se estudiará el proceso de creación de juegos como herramientas educativas, junto con la historia, usos y aplicaciones de juegos de rol, misterio, escape y videojuegos. También se abordará cómo crear juegos y actividades para dinamizar grupos y aplicar el juego en la salud, recursos humanos y dinamización cultural.

Esta asignatura es esencial para comprender cómo el juego puede ser transformado y aplicado de manera efectiva en diferentes ámbitos, proporcionando a los estudiantes una base sólida para



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

incorporar el ABJ en sus futuras prácticas profesionales o educativas.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Conocimientos o contenidos (CON)	CO1	Adquirir los conocimientos teóricos y prácticos sobre narrativa a los proyectos de aprendizaje basados en juegos o gamificación en el contexto educativo.
Competencias (COM)	C2	Emplear los pasos de la metodología del pensamiento de diseño a los procesos de creación.
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

- Juego aplicado: concepto del aprendizaje basado en juegos (ABJ).
- Marcos metodológicos y pedagógicos para el uso del ABJ en diferentes contextos.
- Inteligencia artificial aplicada a los procesos creativos
- Crear juegos y actividades para la dinamización de grupos
- Experiencias y referencias del ABJ en diferentes contextos educativos, transformación escolar.
- Juego aplicado a la salud, recursos humanos y dinamización cultural.
- Videojuegos en contextos de aprendizaje
- Juegos de rol en contextos de aprendizaje
- Bases i contextos del juego tradicional
- Creación de una experiencia de juego aplicado

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo.
MD2	Estudios de caso.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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.	10	20
AF2: Clase prácticas.	75	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.	136	0
AF6: Pruebas de evaluación.	4	100
Total	250	

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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- 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 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.

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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- 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

- 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.

Bibliografía Complementaria

- 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.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados²

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

² Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.