



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: GAMIFIKAZIOA.

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

Mota: OINARRIZKOA.

ECTS kredituak: 9 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: URTEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasle-taldea: Pere Cornellà, Iñaki Ibargoyen, Víctor G. Muñiz

Irakasgaiaren aurkezpena:

«Gamifikazioa: metodologia eta aplikazioa» irakasgaia eguneroko alderdiak jolas-esperientzia bihurtzean oinarritzen da, gamifikazioaren bidez. Modulu honek gamifikazioaren oinarrizko kontzeptuak lantzen ditu, hainbat testuingurutan aplikatutako esperientzien diseinua eta sorrera sustatuz, eta horiek inplementatzea errazten duten tresnak aztertuz, betiere ikaskuntzaren oinarriekin lotuta.

Ikastaroaren edukietan gamifikazioaren kontzeptua, haren definizioak eta inplikazioak eta proposamen gamifikatuak sortzera aplikatutako jokoen diseinuaren printzipioak sartzen dira. Adibide eta eredu praktikoen bidez hainbat testuingurutan gamifikazioa nola aplikatzen den aztertuko da, eta gamifikaziorako berariazko tresna teknologikoak aztertuko dira.

Eskola ez-presentzialetan, gamifikazioaren kontzeptuetan eta printzipioetan sakonduko da, eta tresna eta baliabide espezifikoak ikasiko dira, hala nola Classcraft eta Fantasy Class, besteak beste. Gai horiei esker, ikasleek hobeto uler dezakete gamifikazioa hainbat agertokitan nola integratu.

Aurrez aurreko eskolak gamifikazioaren aplikazio praktikora bideratuko dira. Ikasleek tresna horiekin zuzenean esperimintatzeko aukera izango dute, ingurune praktikoko batean eskuratutako ezagutza teorikoak aplikatuta.

Irakasgai hau oinarrizkoa da gamifikazioa beren lanbide- edo hezkuntza-jardunean txertatu nahi dutenentzat, eguneroko elementuak joko-esperientzia erakargarri eta esanguratsu bihurtzeko moduaren ulermen integrala eskainiz.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Datu espezifikoak

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.
	GA3	Topaketetan aktiboki parte hartzea, ezagutzak osatzen edo zabaltzen dituzten jokoak, gamifikazioak, proiektuak edo irakurketak sortzeko edo aztertzeko.
	GA4	Ahozko edo idatzizko komunikazioak eraginkortasunez egitea, diziplinaren ezagutza eta ikaskuntza errazteko.
Gaitasunak (GA)	E1	Diseinu-pentsamenduaren metodologiatik sorkuntza-prozesuetarako urratsak erabiltzea.
	E2	Diseinu-pentsamenduaren metodologiatik sorkuntza-prozesuetarako urratsak erabiltzea.
	E3	Ikasitako tresna teknologikoak eta hezkuntza-proiektuetan duten ezarpena ebaluatzea.
	E4	Praktikan eskuratutako ezagutza teorikoak eta metodologikoak erabiltzeko.
	E5	Dauden ezagutzak eta esperientziak bere esparru profesional, akademiko edo ikerketara egokitzea.
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.
	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.



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

Irakasgaiaren Edukia

- Gamifikazioaren kontzeptua: definizioa eta inplikazioak.
- Game design-aren printzipioak, proposamen gamifikatuen sorrerari aplikatuta.
- Gamifikazioa testuinguruetan aplikatzea: adibideak eta ereduak.
- Gamifikazioko egungo esperientziak.
- Gamifikaziorako 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.

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusita ko orduak	presentzialtasu na (%)
PJ1: Klase teorikoa.	20	20
PJ2: Praktika-klasea.	40	80
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	10	0
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	10	0
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	117	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	3	100
Guztira	200	



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 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 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.
- 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, dezimal baten adierazpenarekin.

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



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

- 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; antzemanek 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

Oinarritzko Bibliografia

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.” In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Sheldon, L. (2020). *The multiplayer classroom: Designing Coursework as a Game*. CRC Press.
- Puentedura, R. R. (2015). SAMR: A Brief Introduction. http://hippasus.com/rpweblog/archives/2015/10/SAMR_ABriefIntro.pdf

Bibliografia Osagarria

- Cornellà Canals, P., & Estebanell, M. (2017). *GaMoodlification: Moodle al servicio de a gamificación del aprendizaje*. Actas Del Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17). Santa Cruz de Tenerife



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea