



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: 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: Pere Cornellà, Iñaki Ibarгойen, Víctor G. Muñiz

Presentación de la asignatura:

La asignatura "Gamificación: Metodología y Aplicación" se centra en la transformación de aspectos cotidianos en experiencias lúdicas a través de la gamificación. Este módulo introduce a los estudiantes a los conceptos básicos de la gamificación, promoviendo el diseño y la creación de experiencias aplicadas en distintos contextos, y explorando herramientas que facilitan su implementación, todo en relación con las bases del aprendizaje.

Los contenidos del curso incluyen el concepto de gamificación, sus definiciones e implicaciones, y los principios del diseño de juegos aplicados a la creación de propuestas gamificadas. Se examinará cómo se aplica la gamificación en diversos contextos a través de ejemplos y modelos prácticos, y se explorarán herramientas tecnológicas específicas para la gamificación.

En las clases no presenciales, se profundizará en los conceptos y principios de la gamificación, y se estudiarán herramientas y recursos específicos como Classcraft y Fantasy Class, entre otros. Estos temas permitirán a los estudiantes comprender mejor cómo integrar la gamificación en diferentes escenarios.

Las clases presenciales se enfocarán en la aplicación práctica de la gamificación. Los estudiantes tendrán la oportunidad de experimentar directamente con estas herramientas, aplicando los conocimientos teóricos adquiridos en un entorno práctico.

Esta asignatura es básica para aquellas personas interesados en incorporar la gamificación en su práctica profesional o educativa, proporcionando una comprensión integral de cómo transformar elementos cotidianos en experiencias de juego atractivas y significativas.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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.
	CO3	Participar de forma activa en los encuentros para generar o analizar juegos, gamificaciones, proyectos o lecturas que complementen y/o amplíen sus conocimientos.
	CO4	Realizar comunicaciones orales o escritas de forma efectiva que faciliten el conocimiento y el aprendizaje de la disciplina.
Competencias (COM)	C1	Emplear los pasos de la metodología del pensamiento de diseño a los procesos de creación.
	C2	Emplear los pasos de la metodología del pensamiento de diseño a los procesos de creación.
	C3	Evaluar las herramientas tecnológicas aprendidas y su implementación en proyectos educativos.
	C4	Emplear los conocimientos teóricos y metodológicos adquiridos a la práctica.
	C5	Adaptar conocimientos y experiencias existentes a su ámbito profesional, académico o de investigación.
Habilidades y destrezas (H)	H1	Trabajar en equipo de forma activa y participativa para abordar proyectos relacionados con el juego o la gamificación en el contexto educativo.
	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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Contenido de la Asignatura

- Concepto de gamificación: definición e implicaciones.
- Principios del game design aplicado a la creación de propuestas gamificadas.
- Aplicación de la gamificación en contextos: ejemplos y modelos.
- Experiencias actuales de gamificación.
- Herramientas y recursos para la gamificación.

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.	20	20
AF2: Clase prácticas.	40	80
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	10	0
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	10	0
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	117	0
AF6: Pruebas de evaluación.	3	100
Total	200	



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

- 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/rrpweblog/archives/2015/10/SAMR_ABriefIntro.pdf

Bibliografía Complementaria

- Cornellà Canals, P., & Estebanell, M. (2017). *GaMoodlification: Moodle al servicio de a*



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

gamificación del aprendizaje. Actas Del Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17). Santa Cruz de Tenerife