



Datu Orokorrak

Irakasgaia: JOKORAKO ETA GAMIFIKAZIORAKO TRESNA METODOLOGIKOAK.

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

Mota: OINARRIZKOA.

ECTS kredituak: 6 ECTS.

Maila: 1.

Denbora-banaketa: URTEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasle-taldea: Ferran Altarriba, Noé Labata Lezaun, Oriol Ripoll.

Irakasgaiaren aurkezpena:

Sorkuntza-prozesuek metodologia jakin batzuk behar dituzte, modu eraginkorrean ezartzen laguntzeko. Diseinuko pentsamenduak jokoak eta gamifikazioak diseinatzeko eta prototipatzeko aukera ematen duen egitura eskaintzen du, erabiltzailearengan zentratuta. Narratibak, bestalde, aukera ematen du jokoetan edo gamifikazioetan egiten diren ekintza guztiek zentzua duten munduak sortzeko.

Irakasgai honek jokoak eta gamifikazioak modu eraginkorrean sortzeko beharrezkoak diren metodologietan jartzen du arreta. Diseinuko pentsamendua egitura nagusi gisa erabiliz, modulu honek erabiltzailearengan zentratuta nola diseinatu eta prototipatu irakatsiko du. Gainera, narratibak duen garrantzia nabarmentzen da joko eta gamifikazioetarako mundu koherente eta erakargarriak sortzeko orduan.

Edukien artean daude diseinuaren pentsamenduaren oinarrizko kontzeptuak, sormen-prozesuak bultzatzeko teknikak eta baliabideak, narrazio-lengoiaren tresnen ezagutza eta aplikazioa, eta gamifikatutako jokoak eta prozesuak sortzeko laborategiak. Gai horiek oinarri sendoa ematen dute jokoen eta gamifikazioen diseinuaren alderdi teoriko eta praktikoetan.

Eskola ez-presentzialetan, ikasleek tresna narratiboen erabileran sakonduko dute, hezkuntzaren arloan ikertuko dute, diseinu-pentsamenduaren printzipioak aztertuko dituzte eta sormena sustatzeko teknikak ikasiko dituzte. Osagai horiek metodologia horiek testuinguru errealetan nola aplikatu ulertzen lagunduko diete ikasleei.

Aurrez aurreko eskoletan, hezkuntza ikasteko eta ikertzeko narratibak sortuko dira. Ikasleek aukera izango dute ikasitako kontzeptuak aplikatzeko, narratiba eraginkorrak garatzeko eta



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

hezkuntza-eremuan ikerketa esanguratsuak egiteko.

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.
Gaitasunak (GA)	E1	Diseinu-pentsamenduaren metodologiatik sorkuntza-prozesuetarako urratsak erabiltzea.
	E2	Diseinu-pentsamenduaren metodologiatik sorkuntza-prozesuetarako urratsak erabiltzea.
	E4	Praktikan eskuratutako ezagutza teorikoak eta metodologikoak erabiltzeko.
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.

Irakasgaiaren Edukia

- Diseinuan oinarritutako ikerketa.
- Diseinu-pentsamenduaren oinarritzko kontzeptuak.
- Hezkuntzako ikerketa.
- Narrazio-lengoiaren tresnak ezagutzea eta aplikatzea.
- Ikaskuntzarako narratibak sortzea + Twine + ikerketa.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

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.	15	20
PJ2: Praktika-klasea.	25	80
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak).	10	0
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak).	5	0
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa.	93	0
PJ6: Ebaluazio-probak.	2	100
Guztira	150	

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



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

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 ikasleari 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.
 - 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.

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

- Ortotipografia-hutsegiteak negatiboki ebaluatuko dira, gehienez 3 azterketa bakoitzeko.
- Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan; antzemanaz 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

- Altarriba Bertran, F., Márquez Segura, E., Duval, J., & Isbister, K. (2019). Chasing play potentials: Towards an increasingly situated and emergent approach to everyday play design. *Proceedings of the 2019 on Designing Interactive Systems Conference*.
- Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design? *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*.
- Peña, A., Fernández Rodríguez, G., Delgado Menoscal, K. L., Boderó León, S. E., & Contreras Jordán, J. C. (2021). *La investigación educativa: teoría y práctica*. Editorial Tecnocientífica Americana.
- Ripoll, O. (2024). El viaje de crear mundos narrativos para gamificaciones. En J.-T. P. Oriol Ripoll (Ed.), *La gamificación en la educación superior* (pp. 49–68). Octaedro.