



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS PARA EL JUEGO Y LA GAMIFICACIÓN.

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

Carácter: BÁSICA.

Créditos ECTS: 6 ECTS.

Curso: 1º

Distribución temporal: ANUAL.

Idioma de impartición: CASTELLANO.

Equipo docente: Ferran Altarriba, Noé Labata Lezaun, Oriol Ripoll.

Presentación de la asignatura:

Los procesos de creación requieren de unas metodologías que faciliten su implementación de forma efectiva. El pensamiento de diseño ofrece la estructura que permite diseñar y prototipar juegos y gamificaciones centrándose en el usuario. La narrativa, por su parte, permite generar mundos donde todas las acciones que se llevan a cabo en los juegos o las gamificaciones tienen sentido.

Esta asignatura se centra en las metodologías necesarias para crear juegos y gamificaciones de manera efectiva. Utilizando el pensamiento de diseño como estructura principal, este módulo enseña cómo diseñar y prototipar centrándose en el usuario. Además, se destaca la importancia de la narrativa en la creación de mundos coherentes y atractivos para los juegos y gamificaciones.

Los contenidos incluyen los conceptos básicos del pensamiento de diseño, técnicas y recursos para impulsar los procesos creativos, conocimiento y aplicación de herramientas del lenguaje narrativo, y laboratorios de creación de juegos y procesos gamificados. Estos temas proporcionan una base sólida en los aspectos teóricos y prácticos del diseño de juegos y gamificaciones.

En las clases no presenciales, los estudiantes profundizarán en el uso de herramientas narrativas, investigarán en el campo de la educación, explorarán los principios del pensamiento de diseño y aprenderán técnicas para fomentar la creatividad. Estos componentes ayudarán a los estudiantes a comprender cómo aplicar estas metodologías en contextos reales.

Las clases presenciales se centrarán en la creación de narrativas para el aprendizaje y la investigación en educación. Los estudiantes tendrán la oportunidad de aplicar los conceptos aprendidos para desarrollar narrativas efectivas y realizar investigaciones significativas en el



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

ámbito educativo.

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.
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.
	C4	Emplear los conocimientos teóricos y metodológicos adquiridos a la práctica.
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.

Contenido de la Asignatura

- Investigación basada en el diseño.
- Conceptos básicos del pensamiento de diseño.
- Investigación en educación.
- Conocimiento y aplicación de las herramientas del lenguaje narrativo.
- Creación de narrativas para el aprendizaje + Twine + investigación.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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.	15	20
AF2: Clase prácticas.	25	80
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales).	10	0
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	5	0
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	93	0
AF6: Pruebas de evaluación.	2	100
Total	150	

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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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 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

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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

«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

- 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.