



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA EL JUEGO Y LA 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, Víctor G. Muñiz, Oriol Ripoll.

Presentación de la asignatura:

En el entorno educativo y profesional actual, la tecnología se ha convertido en una herramienta indispensable, especialmente en el ámbito del juego y la gamificación. Este módulo explora en profundidad cómo diseñar e implementar estas estrategias utilizando las herramientas tecnológicas más actuales.

Los estudiantes se sumergirán en el mundo de las herramientas tecnológicas aplicadas al aprendizaje basado en juegos y la gamificación, aprendiendo a seleccionar y utilizar los recursos más adecuados. Además, se enfatizará en el análisis crítico de estas herramientas, desafiando a los alumnos a reflexionar sobre su efectividad y aplicabilidad en diversos contextos.

A lo largo de la asignatura, se abordarán desde los aspectos más técnicos de las herramientas tecnológicas hasta su aplicación práctica en situaciones reales. Los estudiantes también tendrán la oportunidad de co-diseñar juegos y gamificaciones, poniendo en práctica sus conocimientos y creatividad. Este módulo no solo brinda habilidades técnicas, sino que también fomenta una comprensión más profunda del rol transformador de la tecnología en el diseño de juegos y estrategias de gamificación.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Conocimientos o contenidos (CON)	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	Diseñar experiencias innovadoras en contextos educativos a través del juego, la gamificación y la tecnología.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

	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.
	C6	Integrar la tecnología como parte del proceso de creación y de implementación para dar respuesta a las necesidades planteadas.
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.
	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

- Pensamiento computacional, experiencias de VR
- Herramientas tecnológicas aplicadas al aprendizaje basado en juegos y la gamificación: recursos más habituales y pensamiento crítico entorno a su uso.
- Herramientas para la creación de videojuegos
- Herramientas para la narrativa interactiva
- Herramientas para la realidad virtual y aumentada
- Herramientas y recursos para el codiseño y prototipado de juegos

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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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).	20	0
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales).	5	0
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante.	112	0
AF6: Pruebas de evaluación.	3	100
Total	225	

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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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.
- 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.

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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Puentedura, R. R. (2015). SAMR: A Brief Introduction. http://hippasus.com/rpweblog/archives/2015/10/SAMR_ABriefIntro.pdf
- Shulman, L. (1987). Knowledge and Teaching: Foundations of the New Reform. Harvard Educational Review, 57(1), 1-23. <https://doi.org/10.17763/haer.57.1.j463w79r56455411>
- Aspinall, B. (2017). *Code Breaker: Increase Creativity, Remix Assessment, and Develop a Class of Coder Ninjas!* Dave Burgess.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados²

- <https://inklewriter.com/>
- <https://deck.toys/>
- <https://fantasyclass.app/>
- <https://www.minecraft>
- <https://playingcards.io/>
- <https://rpgplayground.com/>
- <https://www.rpgmakerweb.com/>

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