



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: MAL.

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

Mota: OINARRIZKOA.

ECTS kredituak: 9 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: URTEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA.

Irakasgaiaren aurkezpena:

Master Amaierako Lana (MAL) aukera bat da ikasleek masterrean ikasitako kontzeptuak testuinguru erreal batean aplika ditzaten. Proiektu horretan, ikasleek ikaskuntza-proposamen bat egin beharko dute, joko-, gamifikazio- edo teknologia-elementuak bilduko dituen. Ondoren, proposamen hori benetako testuinguru batean aplikatzen dute eta ezarpenetik ondorioak ateratzen dituzte.

MAL ikaslearen ikerketa-prozesu baten parte da. Prozesu horretan, premia espezifiko bat planteatzen da, eta erantzuteko eskura dauden tresnak erabiltzen dira. Azken lana kanpoko epaimahai bati aurkeztuko zaio, eta hark aplikazio praktikoa eta esperientziatik eratorritako hausnarketak ebaluatuko ditu. Gainera, lortutako emaitzak akademikoki edo hezkuntza-eremuko argitalpen batean argitaratzeko potentziala izatea baloratuko da.

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.
	GA2	Modu kritikoan aztertzea jokoak hezkuntzan aplikatzen den esperientziak edo baliabideak, beren errealitate profesionalera egokitzeko.
	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	Esperientzia berritzaileak diseinatzea hezkuntza-



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

		testuinguruetan, jokoaren, gamifikazioaren eta teknologiaren bidez.
	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.
	E6	Teknologia sorkuntza- eta ezarpen-prozesuaren zati gisa integratzea, planteatutako beharrei erantzuteko.
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

- Jolaseko edo gamifikazioko esperientzia baten diseinuan diseinu-pentsamendua aplikatzea: ingurunea irakurtzea eta beharrak hautematea.
- Jolasetan oinarritutako ikaskuntza-esperientzia bat diseinatzea, praktikan jartzea edo ingurune jakin baterako pentsatutako gamifikazioa.
- Ikaskuntzaren oinarriak eta metodologia zehatzak aplikatzea lortutako emaitzak aztertzean.
- Hobetzeko proposamenak.

Irakaskuntza-metodologiak eta Prestakuntza-jarduerak

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza.
IM6	Tutoretzak.



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusita ko orduak	presentzialtasu na (%)
PJ7 MALa egitea, prestatzea eta defendatzea.	225	% 5
Guztira	225	

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES4 MALaren ebaluazioa.	100	100

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 irasleari justifikatu behar zaizkio.
- Salbuespen gisa, irakasgaiaren 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.

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



Irakaskuntza Gidaliburua 2025/26 ikasturtea

- 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-aurrezkatat (EA) joko da.
- Ortotipografia-hutsegiteak negatiboki ebaluatuko dira, gehienez 3 azterketa bakoitzeko.
- Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan; antzemanez 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

- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Pantoja Vallejo, A. (2009). Manual básico para la realización de tesinas, tesis y trabajos de investigación. Giunti Psychometrics SLU.
- Tobares, M. (2023). Gamificación: El futuro de la educación. Maia Tobares.

Bibliografia Osagarria

- Information Resources Management Association (Ed.). (2022). Research Anthology on Developments in Gamification and Game-based Learning. IGI Global.
- Sampieri, R. H. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.



Irakaskuntza Gidaliburua

2025/26 ikasturtea

- Sanz, A. B. G. (2021). Gamificación y los Juegos Serios: Curso Práctico. Ra-Ma Editorial.

Gomendatutako beste ikaskuntza-baliabide batzuk

- University of Pittsburgh Library System: <https://pitt.libguides.com/citationhelp>