



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Datos Generales

Asignatura: TFM.

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.

Presentación de la asignatura:

El Trabajo de Fin de Máster (TFM) es una oportunidad para que el alumnado aplique los conceptos aprendidos durante el máster en un contexto real. En este proyecto, los estudiantes deberán elaborar una propuesta de aprendizaje que incluya elementos de juego, gamificación o tecnología. Después, aplican esta propuesta en un contexto real y extraen conclusiones a partir de su implementación.

El TFM forma parte de un proceso de investigación del estudiante, donde se plantea una necesidad específica y se utilizan las herramientas disponibles para darle respuesta. El trabajo final se presentará ante un tribunal externo, que evaluará tanto la aplicación práctica como las reflexiones derivadas de la experiencia. Además, se valorará que el resultado obtenido tenga potencial para ser publicado académicamente o en una publicación del ámbito educativo.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)

Conocimientos o contenidos (CON)	C01	Adquirir los conocimientos teóricos y prácticos sobre narrativa a los proyectos de aprendizaje basados en juegos o gamificación en el contexto educativo.
	C02	Analizar de forma crítica las experiencias o recursos donde se aplica el juego a la educación para adaptarlos a su realidad profesional.
	C03	Participar de forma activa en los encuentros para generar o analizar juegos, gamificaciones, proyectos o lecturas que complementen y/o amplíen sus conocimientos.
	C04	Realizar comunicaciones orales o escritas de forma efectiva que faciliten el conocimiento y el aprendizaje de la disciplina.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Competencias (COM)	C1	Diseñar experiencias innovadoras en contextos educativos a través del juego, la gamificación y la tecnología.
	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.
	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.
	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

- Aplicación del pensamiento de diseño en el diseño de una experiencia de juego o gamificación: lectura del entorno y detección de necesidades.
- Diseño, puesta en práctica de una experiencia de aprendizaje basado en juegos o gamificación pensada para un entorno concreto.
- Aplicación de las bases del aprendizaje y las metodologías concretas en el análisis de los resultados obtenidos.
- Propuestas de mejora.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD4	Aprendizaje basado en proyectos.
-----	----------------------------------



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

MD6	Tutorías.
-----	-----------

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF7 Elaboración, preparación y defensa del TFM.	225	5%
Total	225	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE4 Evaluación del TFM.	100	100

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

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



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

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

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- 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.



Guía Docente

Curso Académico 2025/26

Bibliografía Complementaria

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

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados

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