



Datos Generales

Asignatura: Bases de Aprendizaje a través del 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: Mar Cano, José M. Escribano, Víctor Gómez Muñiz y Oriol Ripoll.

Aula(s): Campus virtual para las sesiones no presenciales. Zoom para las videoconferencias en las sesiones síncronas o tutorías. Aulas ARETOA 2-1/ CRAI 2 GELA para las presenciales.

Presentación de la asignatura:

La asignatura proporciona las bases pedagógicas, psicológicas y metodológicas necesarias para diseñar, analizar y evaluar experiencias de aprendizaje mediadas por el juego, la gamificación y la tecnología. El alumnado explorará principios del aprendizaje, diseño de juegos, evaluación, perfiles de participación y uso crítico de herramientas digitales, aplicándolos a contextos educativos, culturales y organizacionales. El recorrido combina referentes y marcos de análisis con actividades prácticas de creación, experimentación y revisión de propuestas.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos o contenidos (CON)	CO2	Analizar de forma crítica las experiencias o recursos donde se aplica el juego a la educación para adaptarlos a su realidad profesional.
	CO4	Realizar comunicaciones orales o escritas de forma efectiva que faciliten el conocimiento y el aprendizaje de la disciplina.
Competencias (COM)		
Habilidades y destrezas (H)	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.

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.

	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*

Esta asignatura explora los procesos de creación y análisis de diferentes tipos de juegos, atendiendo a las relaciones entre reglas, mecánicas, narrativas, componentes, estética y experiencia de las personas jugadoras. Combina los fundamentos del game design con una aproximación histórica, cultural, educativa y profesional a los juegos de mesa, los juegos de rol, los videojuegos y las experiencias de misterio.

Los temas tratados en las diferentes clases son:

Clases no presenciales

1.1 - Bases del aprendizaje en el siglo XXI. En esta clase se analiza cómo aprendemos desde una perspectiva basada en evidencias y revisa algunos mitos educativos habituales. A partir de esta base, se abordarán principios como el papel activo del alumnado, la dimensión social y emocional del aprendizaje, la atención a la diversidad y la evaluación formativa. También se explorarán enfoques como el aprendizaje profundo, la personalización, el Diseño Universal para el Aprendizaje y el currículo competencial. La reflexión se orientará a valorar cómo el juego, las metodologías activas y la tecnología pueden contribuir a crear buenas experiencias de aprendizaje.

1.2 - El proceso de crear un juego como herramienta educativa. La clase aborda el diseño y la adaptación de juegos para responder a necesidades de aprendizaje concretas. Se trabajarán objetivos, contexto, experiencias lúdicas, emociones y mecánicas, junto con referentes sobre aprendizaje y diseño de juegos. El proceso incluirá la creación de prototipos y la observación de las partidas para revisar y ajustar las decisiones de diseño.

1.3 - Evaluación del juego y la gamificación aplicados a entornos educativos. Esta clase aborda la evaluación como parte del propio diseño de las experiencias lúdicas. El alumnado analizará cómo recoger evidencias antes, durante y después del juego, combinando evaluación diagnóstica, formativa y sumativa. A partir de experiencias y marcos, el diseño centrado en evidencias y la espiral de indagación, se explorarán formas de integrar la evaluación en el juego. También se trabajará el feedback significativo, la reflexión compartida y el uso de la información recogida para revisar las propuestas.



1.4 - Uso de las tecnologías para el aprendizaje en el siglo XXI (Deck.Toys). Esta clase aborda el uso pedagógico y crítico de las tecnologías digitales, partiendo de los objetivos de aprendizaje y de las formas de pensamiento que se pretende movilizar. El alumnado reflexionará sobre cómo evitar que la tecnología se convierta en un fin en sí misma. Deck.Toys se utilizará como herramienta para diseñar itinerarios interactivos de aprendizaje de modo que la secuencia digital mantenga una relación clara con los aprendizajes previstos.

1.5 - Salud, cultura y recursos humanos a través del juego. Esta clase explora cómo el juego puede utilizarse para generar experiencias significativas en ámbitos como la salud, la cultura y las organizaciones. El alumnado conocerá un método de diseño y a través de casos y recursos aplicados, se analizará cómo definir el contexto, seleccionar formatos de juego y observar la experiencia de las personas participantes.

1.6 - Psicología del juego y del jugador. Esta clase analiza cómo las motivaciones, preferencias y formas de participar influyen en la experiencia de juego y en el compromiso del alumnado. Se presentarán herramientas de perfilado y segmentación, como las tipologías de Bartle, el modelo Persona y el Big Five, entendidas como marcos para observar tendencias y orientar decisiones de diseño. El alumnado aplicará estos marcos al análisis de diferentes juegos. También se abordarán los límites éticos de la segmentación, especialmente los riesgos de simplificar a las personas, reproducir sesgos o utilizar datos sin suficiente transparencia.

Clases presenciales

1.7 - Bases del aprendizaje en el siglo XXI. Esta clase presencial retoma los contenidos trabajados en la clase no presencial y propone trasladarlos a situaciones concretas de aprendizaje. A través de dinámicas y juegos, el alumnado analizará competencias, valorando cómo pueden desarrollarse de forma significativa en distintos contextos educativos.

1.8- Aprender con videojuegos. Esta clase presencial explora el potencial de los videojuegos como recursos para el aprendizaje. A partir del análisis de experiencias concretas, el alumnado identificará qué decisiones pueden favorecer la participación, la reflexión y la construcción de conocimiento. La clase culminará con la creación de un pequeño juego mediante una herramienta tecnológica accesible.

1.9 - Jam de creación. Esta clase final propone un espacio intensivo de diseño en el que el alumnado integra los conocimientos y herramientas trabajados durante el máster. Cada equipo desarrollará una propuesta de aprendizaje basada en el juego, la gamificación o la tecnología, con



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

suficiente concreción para poder llevarla a la práctica. El proceso incluirá la definición del propósito, el contexto, las decisiones de diseño y las evidencias de aprendizaje.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas²

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	75	20
AF2: Clase prácticas	10	80
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	15	0
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	0
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	111	0
AF6: Pruebas de evaluación	4	100
Total	225	

² Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

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

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Las semanas de evaluación están definidas en el calendario académico publicado en la web de la universidad; la concreción de las fechas se realizará una vez que la docencia haya comenzado.

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 modalidades de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con 2 convocatorias/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 estudiantado acogerse a la evaluación única.

No se permite el cambio de modalidad de evaluación (de continua a única) escogido por el estudiante a lo largo del curso.

El/la estudiante que desee acogerse a la modalidad de 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 de la misma.

Si el/la estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales, pasará directamente a la convocatoria extraordinaria de la evaluación única.

De manera excepcional, el/la docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del o la estudiante, etc., la posibilidad de permitir que el/la estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.

Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor/a responsable de la asignatura con un plazo máximo de 1 semana. El justificante oficial deberá ser presentado al profesor/a responsable mediante un correo electrónico.

El/la 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/as que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los/las alumnos/as matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos/as matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Será considerado no presentado (NP) el estudiantado matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.

Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortotipográficas en la calificación final.

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/a para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.

- Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30%, una vez realizado el análisis del o la docente, no será evaluado.

Recursos materiales e infraestructuras necesarias

El máster se dirige a profesorado que desarrolla su práctica en contextos con recursos materiales y tecnológicos limitados. Por ello, se priorizan herramientas gratuitas (o con versiones gratuitas suficientes), de acceso sencillo y con una curva de aprendizaje asequible tanto para el profesorado como para su alumnado. Su selección busca facilitar una aplicación realista en el aula, sin requerir conocimientos avanzados de tecnología o programación.

El campus virtual constituye el eje de los recursos empleados y articula la comunicación, el seguimiento y las actividades de enseñanza y aprendizaje. Las demás herramientas se incorporan como recursos prácticos para explorar, aplicar y concretar los contenidos del máster, siempre en función de su aportación pedagógica y de su viabilidad en los contextos profesionales del alumnado.

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Campus virtual
Zoom para las tutorías y las clases virtuales síncronas
Aulas para las clases presenciales
Deck Toys
Rpg Playground
Canva
Genially
Procesador de textos
Juegos de diferentes tipos (sin material, de rol, de mesa, videojuegos)
Cuentas de inteligencia artificial (según las más útiles en el momento)



Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Ocde, O. (2016). La naturaleza del aprendizaje: Usando la investigación para inspirar la práctica. *Revista Entornos/Entornos*, 29(2), 467–468.
<https://doi.org/10.25054/01247905.1608>
- Martín, H. R. (2020). *¿Cómo aprendemos?: una aproximación científica*. Graó.
- Brookhart, S. M. (2017). *How to give Effective Feedback to your Students, Second edition*. ASCD.

Bibliografía Complementaria

- Zapata-Rivera, D. & Bauer, M. (2012) Exploring the Role of Games in Educational Assessment. In J. Clarke-Midura, M. Mayrath, and D. Robinson (Eds.), *Technology-Based Assessments for 21st Century Skills: Theoretical and Practical Implications from Modern Research*. 147–169
- Eseryel, D., Ifenthaler, D., & Ge, X. (2010). Alternative assessment strategies for complex problem solving in Game-Based learning environments. In *Springer eBooks* (pp. 159–178).
https://doi.org/10.1007/978-1-4419-7612-3_11

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados³

- OECD. Organisation for Economic Cooperation and Development, UNESCO. Oficina Internacional de Educación, & UNICEF. (2016). *La naturaleza del aprendizaje: Usando la Investigación Para Inspirar la Práctica*.
<https://siteal.iiep.unesco.org/investigacion/1561/naturaleza-aprendizaje-usando-investigacion-inspirar-practica>
- Fundació La Caixa. (n.d.). *La espiral de indagación*. <https://educaixa.org/es/-/formacion/la-espiral-de-indagaci-1>

³ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.