



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: Jokoaren eta gamifikazioaren bidezko ikaskuntzaren oinarriak.

Titulazioa: Hezkuntzari Aplikatutako Joko, Gamifikazioa eta Teknologiako Unibertsitate-masterra

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 9 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: URTEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Mar Cano, José M. Escribano, Víctor Gómez Muñiz eta Oriol Ripoll.

Ikasgela(k): Campus birtuala saio ez-presentzialetarako. Saio sinkronoetan edo tutoretzetan bideokonferentziak egiteko Zoom. ARETOA 2-1 / CRAI 2 GELA ikasgelak presentzialetarako.

Irakasgaiaren aurkezpena:

Jolasaren, gamifikazioaren eta teknologiaren bidezko ikaskuntza-esperientziak diseinatzeko, aztertze eta ebaluatzeko beharrezkoak diren oinarri pedagogikoak, psikologikoak eta metodologikoak eskaintzen ditu irakasgaiak. Ikasleek ikaskuntzaren, jokoaren diseinuaren, ebaluazioaren, partaidetza-profilen eta tresna digitalen erabilera kritikoaren printzipioak aztertuko dituzte, eta hezkuntza-, kultura- eta antolaketa-testuinguruetan aplikatuko dituzte. Ibilbideak erreferenteak eta analisi-esparruak eta proposamenak sortzeko, esperimentatzeko eta berrikusteko jardura praktikoak konbinatzen ditu.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Ezagutzak edo Edukiak (E)	GA2	Modu kritikoan aztertzea jokoa hezkuntzan aplikatzen den esperientziak edo baliabideak, beren errealitate profesionalera egokitzeko.
	GA4	Ahozko edo idatzizko komunikazioak eraginkortasunez egitea, diziplinaren ezagutza eta ikaskuntza errazteko.
Gaitasunak (GA)		
Trebetasunak eta abileziak (T)	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

¹ PIEren sailkapena 822/2021 Errege Dekretuan definitutakoari dagokio, eta titulua egiaztatze memorian definituta dago.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

		gaietan modu autonomoan sakontzen jarraitzeko aukera emango dioten ikaskuntza-baliabideak eta -trebetasunak izatea.
--	--	---

Irakasgaiaren Edukia*

Irakasgai honek joko-mota desberdinak sortzeko eta aztertzeko prozesuak aztertzen ditu, jokalarien arauen, mekaniken, narrazioen, osagaien, estetikaren eta esperientziaren arteko erlazioak kontuan hartuta. Konbinatu game design delakoaren oinarriak eta hurbilketa historiko, kultural, hezigarri eta profesionala mahai-jokoetara, rol-jokoetara, bideojokoetara eta misterio-esperientzietara.

Eskoletan landutako gaiak honako hauek dira:

Eskola ez-presentzialak

1.1 - Ikaskuntzaren oinarriak XXI. mendean. Eskola honetan, ebidentzietan oinarritutako ikuspegitik nola ikasten dugun aztertzen da, eta ohiko hezkuntza-mito batzuk berrikusten dira. Oinarri horretatik abiatuta, hainbat printzipio landuko dira, hala nola ikasleen rol aktiboa, ikaskuntzaren dimentsio sozial eta emozionala, aniztasunarekiko arreta eta ebaluazio hezigarria. Ikaskuntza sakona, pertsonalizazioa, Ikaskuntzarako Diseinu Unibertsala eta konpetentzia-curriculumare ere aztertuko dira. Jolasak, metodologia aktiboak eta teknologiak ikaskuntza-esperientzia onak sortzen nola lagun dezaketen baloratzera bideratuko da hausnarketa.

1.2 - Joko bat hezkuntza-tresna gisa sortzeko prozesua. Ikasgelak jolasen diseinua eta egokitzapena lantzen ditu, ikaskuntza-premia zehatzei erantzuteko. Helburuak, testuingurua, esperientzia ludikoak, emozioak eta esperientzia mekanikoak landuko dira, baita jolasen ikaskuntzari eta diseinuari buruzko erreferenteak ere. Prozesuan, prototipoak sortuko dira, eta partiden behaketa egingo da, diseinu-erabakiak berrikusteko eta doitzeko.

1.3 - Jolasaren eta gamifikazioaren ebaluazioa, hezkuntza-inguruneetan aplikatuta. Klase honek ebaluazioa lantzen du, jolas-esperientzien diseinuaren beraren zati gisa. Ikasleek aztertuko dute nola bildu ebidentziak jolasaren aurretik, bitartean eta ondoren, ebaluazio diagnostikoa, hezigarria eta batutzaila konbinatuta. Esperientzietatik eta esparruetatik, ebidentzietan oinarritutako diseinutik eta ikerketa-kiribiletik abiatuta, ebaluazioa jolasean integratzeko moduak aztertuko dira. Feedback esanguratsua, hausnarketa partekatua eta proposamenak berrikusteko bildutako informazioaren erabilera ere landuko dira.



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

1.4 - Teknologia ikaskuntzarako erabiltzea XXI. mendean (Deck. Toys). Eskola honek teknologia digitalen erabilera pedagogikoa eta kritikoa lantzen du, ikaskuntza-helburuetatik eta mobilizatu nahi diren pentsamoldeetatik abiatuta. Teknologia bera helburu bihurtzea nola saihestu hausnartuko dute ikasleek. Deck. Toys ikaskuntza-ibilbide interaktiboak diseinatzeko tresna gisa erabiliko da, sekuentzia digitalak lotura argia izan dezan aurreikusitako ikaskuntzekin.

1.5 - Osasuna, kultura eta giza baliabideak jolasaren bidez. Klase honek aztertzen du nola erabil daitezkeen jokoa esperientzia esanguratsuak sortzeko osasunean, kulturen eta erakundeetan. Ikasleek diseinu-metodo bat ezagutuko dute, eta, kasuen eta aplikatutako baliabideen bidez, testuingurua nola definitu, joko-formatuak nola hautatu eta parte-hartzaileen esperientzia nola behatu aztertuko dute.

1.6 - Jokoaren eta jokariaren psikologia. Eskola honek aztertuko du nola eragiten duten motibazioek, lehentasunek eta parte hartzeko moduek jolasaren esperientzian eta ikasleen konpromisoan. Profilatzeko eta segmentatzeko tresnak aurkeztuko dira, hala nola Bartle tipologia, Pertsona eredua eta Big Five, joerak behatzeko eta diseinu-erabakiak bideratzeko esparrutzat hartuta. Ikasleek esparru horiek aplikatuko dituzte hainbat joko aztertzeko. Segmentazioaren muga etikoak ere jorratuko dira, bereziki pertsonak sinplifikatzeko, alborapenak erreproduzitzeko edo behar besteko gardentasunik gabeko datuak erabiltzeko arriskuak.

Eskola presentzialak

1.7 - Ikaskuntzaren oinarriak XXI. mendean. Eskola presentzial honek eskola ez-presentzialean landutako edukiei heltzen die berriro, eta ikaskuntza-egoera zehatzetara eramatea proposatzen du. Dinamiken eta jolasen bidez, ikasleek konpetentziak aztertuko dituzte, eta hezkuntza-testuinguru desberdinetan modu esanguratsuan nola gara daitezkeen baloratuko dute.

1.8- Bideojokoekin ikastea. Eskola presentzial honek bideojokoek ikaskuntzarako baliabide gisa duten potentziala aztertzen du. Esperientzia zehatzen azterketatik abiatuta, ikasleek identifikatuko dute zer erabakik lagun dezaketen parte-hartzea, gogoeta eta ezagutzaren eraikuntza. Eskola amaitzeko, joko txiki bat sortuko da, tresna teknologiko irisgarri baten bidez.

1.9 - Sorkuntza-jama. Amaierako eskola honek diseinu-espazio intentsibo bat proposatzen du, non ikasleek masterrean zehar landutako ezagutzak eta tresnak integratzen dituzten. Talde bakoitzak jolasean, gamifikazioan edo teknologian oinarritutako ikaskuntza-proposamen bat garatuko du, praktikara eraman ahal izateko zehaztasun nahikoarekin. Prozesuak barne hartuko ditu helburuaren definizioa, testuingurua, diseinu-erabakiak eta ikaskuntza-ebidentziak.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak²

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa
IM2	Kasu-azterketak
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza
IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza
IM5	Ikasketa kooperatiboa
IM6	Tutoretzak

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusita ko orduak	presentzialtasu na (%)
PJ1: Klase teorikoa	75	20
PJ2: Praktika-klasea	10	80
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	15	0
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	0
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	111	0
PJ6: Ebaluazio-probak	4	100
Guztira	225	

² Titulutik egiaztatutako memoriatik irakaskuntza-metodologiak, prestakuntza-jarduerak eta ebaluazio-sistemak atera beharko dira. (1 ECTS = ikaslearen 25 lanordu).



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Ebaluazio-asteak unibertsitatearen webgunean argitaratutako egutegi akademikoan zehaztuta daude; datak irakaskuntza hasi ondoren zehaztuko dira.

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea	10	20
ES2 Lanen ebaluazioa	30	50
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak	40	60

Ebaluazioa: Ebaluazio-sistemak eta -irizpideak

Ebaluazio-asteak unibertsitatearen webgunean argitaratutako egutegi akademikoan zehaztuta daude; datak irakaskuntza hasi ondoren zehaztuko dira.

Irakasgai honetan honako ebaluazio-sistema hauek erabili dira:

Izendapena	Gutx. hazt.	Gehi. hazt.
ES1 Ikaslearen bertaratzea eta parte-hartzea ebaluatzea	10	20
ES2 Lanen ebaluazioa	30	50
ES3 Ebaluazio- eta/edo azterketa-probak	40	60

Ikasleak bi ebaluazio-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluzio bakarra, urtean 2 deialdirekin.

Euneiz Unibertsitatean, ebaluazio jarraitua (irakasleek definitutako irakasgaiaren jarduera ebaluagarrien batezbesteko haztatua) da ebaluazio nagusia, baina Euneizek ebaluazio bakarrari heltzeko aukera ematen dio ikasleari.

Ezin da aldatu ikasturtean zehar ikasleak aukeratutako ebaluazio-modalitatea (jarraitua izatetik bakarra izatera).



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Ebaluazio bakarreko modalitateari heldu nahi dion ikasleak hori justifikatzen duen idazki formal bat aurkeztu beharko du irakasgaiaz arduratzen diren irakasleei eta tituluaren koordinazioari zuzenduta, modalitate hori hasi eta lehenengo bi asteetan.

Ikaslea ez bada joaten eskola presentzialetara % 80ra, ebaluazio bakarraren ezohiko deialdira igaroko da zuzenean.

Salbuespen gisa, irakasgaiaz arduratzen den irakasleak beste irizpide gehigarri batzuen bidez baloratu ahal izango du, hala nola parte hartzea, jarrera, ikaslearen jardun- eta aprobetxamendu-maila, etab., ikasleari ohiko deialdian jarraitzeko aukera, betiere haren gutxieneko bertaratzea % 70etik gorakoa bada.

Hutsegiteak irakasgaiaz arduratzen den irakasleari justifikatu behar zaizkio, astebeteko epean gehienez ere. Egiaztagiri ofiziala posta elektronikoz aurkeztu beharko zaio irakasle arduradunari.

Ikaslea SOILIK etendako zatiekin joango da ezohiko ebaluaziora.

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: Gutxiegia (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,

Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurkeztutzat (EA) joko da.

Idatzizko ebaluazio-jarduera orok (lanak, azterketak...) akats ortotipografikoak hartuko ditu kontuan azken kalifikazioan.

Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan, kalifikazioa detektatuz gero, eten egingo 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.
- Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

Masterra baliabide material eta teknologiko mugatuak dituzten testuinguruetan lan egiten duten irakasleentzat da. Horregatik, doako tresnak lehenesten dira (edo doako bertsio nahikoak dituztenak), sarbide errazekoak eta ikaskuntza-kurba eskuragarria dutenak, bai irakasleentzat, bai ikasleentzat. Hautaketaren helburua ikasgelan aplikazio errealista bat erraztea da, teknologiari edo programazioari buruzko ezagutza aurreraturik behar izan gabe.

Campus birtuala da erabilitako baliabideen ardatza, eta komunikazioa, jarraipena eta irakaskuntza-eta ikaskuntza-jarduerak antolatzen ditu. Gainerako tresnak baliabide praktikoa gisa txertatzen dira masterraren edukiak esploratzeko, aplikatzeko eta zehazteko, betiere ekarpen pedagogikoaren eta ikasleen testuinguru profesionaletan duten bideragarritasunaren arabera.

Baliabide material edota azpiegitura mota
Campus birtuala
Tutoretzetarako eta eskola birtual sinkronoetarako Zoom
Aurrez aurreko eskoletarako ikasgelak
Deck Toys
Rpg Playground
Canva
Genially
Testu-prozesadorea
Hainbat motatako jokoak (materialik gabeak, rol-jokoak, mahai-jokoak, bideojokoak)
Adimen artifizialeko kontuak (unean uneko erabilgarrien arabera)



Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarritzko Bibliografia

- 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.

Bibliografia Osagarria

- Zapata-Rivera, D. & Bauer, M. (2012) Exploring the Role of Games in Educational Assessment. In J. Clarke-Midura, M. Mayrath, and D. Robinson (Ed.), *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

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

- OECD. Organisation for Economic Cooperation and Development, UNESCO. Nazioarteko Hezkuntza Bulegoa, & 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 Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.