



### Datos Generales

---

Asignatura: Juego Aplicado

Titulación: Máster Universitario en Juego, Gamificación y Tecnología aplicados a la Educación

Carácter: BÁSICA

Créditos ECTS: 10 ECTS

Curso: 1º

Distribución temporal: ANUAL.

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Iñaki Ibargoyen, Anna Castells, Peio Corral, Koldo Gallostra, Miquel Àngel Prats, 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 herramientas y criterios para aplicar el juego al diseño de experiencias de aprendizaje, participación y transformación educativa. El alumnado trabajará el Aprendizaje Basado en Juegos, los marcos que vinculan juego y aprendizaje, el juego tradicional, la dinamización de grupos, los juegos de misterio y escape, los juegos de rol, la narrativa y la inteligencia artificial. La materia combina referentes, análisis de casos y prácticas de diseño para crear propuestas lúdicas conectadas con necesidades y contextos educativos concretos.

### Datos Específicos

---

#### Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)<sup>1</sup>

|                                  |     |                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Conocimientos o contenidos (CON) | CO1 | Adquirir los conocimientos teóricos y prácticos sobre narrativa a los proyectos de aprendizaje basados en juegos o gamificación en el contexto educativo.                           |
| Competencias (COM)               | C2  | Emplear los pasos de la metodología del pensamiento de diseño a los procesos de creación.                                                                                           |
| 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.                                                       |
|                                  | 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. |

---

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



### Contenido de la Asignatura\*

Esta asignatura explora cómo aplicar el juego al diseño de experiencias de aprendizaje, según los objetivos educativos, los contextos y las decisiones de facilitación. Combina los fundamentos del ABJ con marcos de análisis y referentes de aplicación, e incorpora diferentes tipos de juegos en los procesos creativos. Los temas tratados son:

#### Clases no presenciales

**1.1 - Aprendizaje Basado en Juegos.** Esta clase explora el potencial del juego para crear experiencias de aprendizaje orientadas al desarrollo de competencias para el siglo XXI. El alumnado analiza qué aprendizajes pueden favorecer los juegos y cómo trasladar esta experiencia a contextos educativos. A partir del concepto de ABJ, se abordan criterios para diseñar propuestas lúdicas con una intención pedagógica clara. También se trabajan estrategias para favorecer la transferencia de lo aprendido durante el juego a situaciones cotidianas.

**1.2 - Marcos conceptuales para el juego y el aprendizaje.** Esta clase presenta diferentes perspectivas teóricas y modelos de análisis que permiten fundamentar el uso del juego en contextos de aprendizaje. El alumnado explorará enfoques procedentes de la investigación para construir un criterio propio, interpretar con mayor profundidad sus prácticas académicas y diseñar propuestas con una intención pedagógica clara.

**1.3 - Experiencias y referencias del ABJ en diferentes contextos educativos, transformación escolar.** Esta clase presenta experiencias de ABJ desarrolladas en distintos contextos educativos. El alumnado analizará cómo cada propuesta concreta articula objetivos de aprendizaje, dinámicas de participación, diseño de juegos y evaluación. Las experiencias funcionan como referencias para profundizar en los contenidos teóricos trabajados, relacionarlos con situaciones reales y extraer criterios aplicables a la propia práctica educativa.

**1.4 - Bases y contextos del juego tradicional.** Esta clase explora los juegos tradicionales como un patrimonio lúdico que permite jugar, aprender y relacionarse con recursos materiales sencillos. El alumnado conocerá propuestas procedentes de diferentes culturas y analizará cómo reflejan formas de pensar, vivir y construir vínculos con las personas y el entorno. A partir de esta mirada, se abordarán las posibilidades de recuperar, adaptar y diseñar experiencias inspiradas en el juego tradicional para crear proyectos educativos.

**1.5 - Crear juegos y actividades para la dinamización de grupos.** Esta clase aborda el diseño y la adaptación de juegos grupales para fortalecer los vínculos y el sentido de pertenencia. El alumnado explorará qué características convierten una propuesta lúdica en una oportunidad para



construir comunidad y trabajará con un repertorio de juegos adaptables al aula. Usará una rúbrica, cartas y estrategias de análisis, revisará las dinámicas que genera cada juego y las decisiones que permiten ajustarlo a diferentes objetivos de aprendizaje.

**1.6 - Inteligencia artificial aplicada a los procesos creativos.** Esta clase propone una aproximación crítica y pedagógica a la inteligencia artificial, entendida como un recurso que puede transformar la manera de idear, diseñar, investigar y crear en educación. A partir de conferencias, artículos y entrevistas con especialistas, el alumnado analizará las posibilidades y límites de estas tecnologías, así como las implicaciones éticas, sociales y educativas de su uso. La reflexión se orientará a construir criterios para su uso en un contexto educativo.

**1.7 - Juegos de misterio y escape.** Esta clase explora los juegos de escape como experiencias de aprendizaje basadas en la narrativa, la resolución de enigmas, la colaboración y la toma de decisiones. El alumnado analizará qué caracteriza a estos formatos y cómo se articulan sus elementos principales. También se trabajarán criterios para diseñar propuestas coherentes, accesibles y vinculadas a objetivos de aprendizaje, junto con experiencias concretas que muestran distintas formas de aplicar los juegos de escape en el aula y otros entornos educativos.

### Clases presenciales

**1.8 - Creación de una experiencia de juego aplicado.** Esta clase es un espacio de diseño donde el alumnado integra los conocimientos trabajados en la asignatura y los conecta con contenidos de otras materias. De forma individual o colectiva, cada participante desarrollará una experiencia de ABJ a partir de los modelos, recursos y referencias abordados durante el curso.

**1.9 - Juegos de rol.** Esta clase introduce el juego de rol como experiencia de narrativa compartida, toma de decisiones y colaboración. El alumnado vive una partida de rol para comprender cómo se articulan las partidas y sus elementos. También aprende a preparar y dirigir una partida. La clase se orienta a adaptar estos recursos a contextos de aprendizaje, creando propuestas que permitan explorar contenidos, situaciones y decisiones desde la experiencia.

**1.10 - Creación de narrativas para el aprendizaje y creación de videojuegos.** Esta sesión presencial propone aplicar los contenidos trabajados en la clase de narrativa de la asignatura 5 al diseño de experiencias de aprendizaje basadas en el juego. El alumnado creará mundos, personajes, conflictos e historias que puedan integrarse en una gamificación, una experiencia de juego aplicado o un videojuego.



# Guía Docente

## Curso Académico 2026/27

### Metodologías Docentes y Actividades Formativas<sup>2</sup>

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                                           | 10              | 20               |
| AF2: Clase prácticas                                         | 75              | 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 | 136             | 0                |
| AF6: Pruebas de evaluación                                   | 4               | 100              |
| <b>Total</b>                                                 | <b>250</b>      |                  |

---

<sup>2</sup> 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).

### 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.<br>mín. | Pond.<br>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



# Guía Docente

## Curso Académico 2026/27

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                                      |
| Procesador de textos                                                    |
| Cuentas de inteligencia artificial (según las más útiles en el momento) |
| Genially                                                                |
| Juegos de diferentes tipos (sin material, de rol, de mesa, videojuegos) |

### Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

#### Bibliografía Básica

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *The American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Plass, J Homer, B, Mayer, R & Kinzer, Ch (2019) Theoretical Foundations of Game-Based and Playful Learning. En Plass, Mayer & Homer (eds) *Handbook of Game-Based Learning* (pp. 3-24). The MIT Press.
- Foster, A. & Shah, M. (2012). PCaRD: A model for teachers to integrate games in their classrooms. In P. Resta (Ed.), *Proceedings of Society for Information Technology & Teacher Education International Conference 2012* (pp. 2525-2533). Chesapeake, VA: AACE.
- Schrier, K. (2016). *Knowledge games: How Playing Games Can Solve Problems, Create Insight, and Make Change*. JHU Press.

#### Bibliografía Complementaria

- Foster, A., & Shah, M. (2020). Principles for advancing game-based learning in teacher education. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 36(2), 84–95. DOI: <https://doi.org/10.1080/21532974.2019.169555>



# Guía Docente

## Curso Académico 2026/27

- De Koven, B. (2022). The Infinite Playground: A Player's Guide to Imagination. MIT Press.

### Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados<sup>3</sup>

- Gamestorming – A toolkit for innovators, rule-breakers and changemakers. (n.d.). <https://gamestorming.com/>

---

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