



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: Joko aplikatua

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

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 10 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: URTEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Iñaki Ibargoyen, Anna Castells, Peio Corral, Koldo Gallostra, Miquel Àngel Prats, 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:

Ikasgaiak tresnak eta irizpideak ematen ditu jokoak ikaskuntzako, partaidetzako eta hezkuntza-eraldaketako esperientzien diseinuan aplikatzeko. Ikasleek honako hauek landuko dituzte: jokoetan oinarritutako ikaskuntza, jolasa eta ikaskuntza lotzen dituzten esparruak, jolas tradizionala, taldeen dinamizazioa, misterio- eta ihes-jokoak, rol-jokoak, narratiba eta adimen artifiziala. Ikasgaiak erreferenteak, kasuen analisia eta diseinu-praktikak konbinatzen ditu, premia eta hezkuntza-testuinguru zehatzekin lotutako proposamen ludikoak sortzeko.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Ezagutzak edo Edukiak (E)	GA1	Hezkuntza-testuinguruan jokoetan edo gamifikazioan oinarritutako ikaskuntza-proiektuei narratibari buruzko ezagutza teorikoak eta praktikoak eskuratzea.
Gaitasunak (GA)	E2	Diseinu-pentsamenduaren metodologiatik sorkuntza-prozesuetarako urratsak erabiltzea.
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 gaietan modu autonomoan sakontzen jarraitzeko aukera emango dioten ikaskuntza-baliabideak eta -trebetasunak izatea.

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Irakasgaiaren Edukia*

Irakasgai honek aztertzen du nola aplikatu jolasa ikaskuntza-esperientzien diseinuan, hezkuntza-helburuen, testuinguruen eta errazte-erabakien arabera. ABJren oinarriak analisi-esparruekin eta aplikazio-erreferenteekin konbinatzen ditu, eta hainbat motatako jokoak txertatzen ditu sormen-prozesuetan. Honako gai hauek jorratu dira:

Eskola ez-presentzialak

1.1.- Jolasetan oinarritutako ikaskuntza. Eskola honek jokoak XXI. menderako gaitasunak garatzera bideratutako ikaskuntza-esperientziak sortzeko duen potentziala aztertzen du. Ikasleek aztertuko dute zer ikaskuntza izan daitezkeen lagungarri jolasetan eta nola eraman esperientzia hori hezkuntza-testuinguruetara. ABJ kontzeptutik abiatuta, asmo pedagogiko argia duten proposamen ludikoak diseinatzeko irizpideak lantzen dira. Halaber, jokoan ikasitakoa eguneroko egoeretara transferitzen laguntzeko estrategiak lantzen dira.

1.2 - Jolaserako eta ikaskuntzarako kontzeptu-esparruak. Eskola honek hainbat ikuspegi teoriko eta analisi-eredu aurkezten ditu, ikaskuntza-testuinguruetan jokoaren erabilera oinarritzeko aukera ematen dutenak. Ikasleek ikerketatik eratorritako ikuspegiak aztertuko dituzte irizpide propioa eraikitzeko, beren praktika akademikoak sakonago interpretatzeko eta asmo pedagogiko argia duten proposamenak diseinatzeko.

1.3 - ABJren esperientziak eta erreferentziak hainbat hezkuntza-testuingurutan, eskola-eraldaketa. Eskola honek hezkuntza-testuinguru desberdinetan garatutako ABJ esperientziak aurkezten ditu. Ikasleek aztertuko dute proposamen bakoitzak nola artikulatzen dituen ikaskuntza-helburuak, partaidetza-dinamikak, jolasen diseinua eta ebaluazioa. Esperientziek erreferentzia gisa funtzionatzen dute landutako eduki teorikoetan sakontzeko, benetako egoerekin lotzeko eta hezkuntza-jardueran aplika daitezkeen irizpideak ateratzeko.

1.4 - Joko tradizionalaren oinarriak eta testuinguruak. Eskola honek jolas tradizionalak aztertzen ditu, jolasteko, ikasteko eta baliabide material sinpleekin erlazionatzeko aukera ematen duen jolas-ondare gisa. Ikasleek hainbat kulturatako proposamenak ezagutuko dituzte, eta aztertuko dute nola islatzen dituzten pentsatzeko, bizitzeko eta pertsonekin eta ingurunearekin loturak eraikitzeko moduak. Ikuspegi horretatik abiatuta, jolas tradizionalen oinarritutako esperientziak berreskuratuzko, egokituzko eta diseinatzeko aukerei helduko zaie, hezkuntza-proiektuak sortzeko.

1.5 - Taldeak dinamizatzeko jolasak eta jarduerak sortzea. Eskola honek talde-jolasen diseinua eta egokitapena lantzen ditu, loturak eta pertenezkoa-sentimendua indartzeko. Ikasleek aztertuko



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

dute zer ezaugarri bihurtzen duten proposamen ludiko bat komunitatea eraikitze aukera, eta ikasgelara egokitu daitezkeen jolasen errepertorio batekin lan egingo dute. Errubrika bat, kartak eta analisi-estrategiak erabiliko ditu, joko bakoitzak sortzen dituen dinamikak berrikusiko ditu, eta joko hori ikaskuntza-helburu desberdinetara egokitzeko erabakiak hartuko ditu.

1.6. – Sormen-prozesuei aplikatutako adimen artifiziala. Eskola honek adimen artifizialerako hurbilketa kritikoa eta pedagogikoa proposatzen du, adimen artifiziala hezkuntzan asmatzeko, diseinatzeko, ikertzeko eta sortzeko modua alda dezakeen baliabide gisa ulertuta. Hitzaldietatik, artikuluetatik eta espezialistekin egindako elkarrizketetatik abiatuta, ikasleek teknologia horien aukerak eta mugak aztertuko dituzte, baita teknologia horien erabileraren inplikazio etikoak, sozialak eta hezkuntzakoak ere. Hausnarketa hori hezkuntza-testuinguru batean erabiltzeko irizpideak eraikitzea bideratuko da.

1.7 - Misterio- eta ihes-jokoak. Eskola honek ihes-jolasak aztertzen ditu, narratiban, enigmen ebazpenean, lankidetzan eta erabakiak hartzean oinarritutako ikaskuntza-esperientzia gisa. Ikasleek aztertuko dute zer ezaugarri dituzten formatu horiek eta nola artikulatzen diren haien elementu nagusiak. Era berean, proposamen koherenteak, eskuragarriak eta ikaskuntza-helburuei lotutakoak diseinatzeko irizpideak landuko dira, ihes-jokoak ikasgelan eta beste hezkuntza-ingurune batzuetan aplikatzeko modu desberdinak erakusten dituzten esperientzia zehatzekin batera.

Eskola presentzialak

1.8.- Joko aplikatuko esperientzia bat sortzea. Eskola hau diseinu-espazio bat da, non ikasleek irakasgai landutako ezagutzak integratzen dituzten eta beste ikasgai batzuetako edukiekin konektatzen dituzten. Banaka edo taldeka, parte-hartzaile bakoitzak ABJ esperientzia bat garatuko du, ikasturtean zehar landutako eredu, baliabide eta erreferentzietatik abiatuta.

1.9.- Rol-jokoak. Eskola honek rol-jokoa txertatzen du narratiba partekatuko, erabakiak hartzeko eta lankidetzako esperientzia gisa. Ikasleek rol-partida bat bizi dute partidak eta horien elementuak nola artikulatzen diren ulertzeko. Partida bat prestatzen eta zuzentzen ere ikasten du. Eskolak baliabide horiek ikaskuntza-testuinguruetara egokitzea du helburu, edukiak, egoerak eta erabakiak esperientzietatik abiatuta aztertzea ahalbidetzen duten proposamenak sortuz.

1.10 - Bideojokoak ikasteko eta sortzeko narratibak sortzea. Aurrez aurreko eskola honek 5. irakasgai narratiba-klasean landutako edukiak jokoan oinarritutako ikaskuntza-esperientzien diseinuari aplikatzea proposatzen du. Ikasleek gamifikazio batean, joko aplikatuko esperientzia



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

batean edo bideojoko batean txerta daitezkeen munduak, pertsonaiak, gatazkak eta istorioak sortuko dituzte.

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	10	20
PJ2: Praktika-klasea	75	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	136	0
PJ6: Ebaluazio-probak	4	100
Guztira	250	

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

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).

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.



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 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,

Ebaluazio-jarduerarik egiten ez duen ikasle matrikulatua ez-aurrezkatat (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.

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, teknologiarik 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 praktikoko gisa txertatzen dira masterraren edukiak esploratzeko, aplikatzeko eta zehazteko, betiere ekarpen pedagogikoaren eta ikasleen testuinguru profesionaletan duten bideragarritasunaren arabera.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- 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.

Bibliografia Osagarria

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

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

³ Ikasteko beste baliabide batzuen artean, web-orriak, softwarea, ikus-entzunezko gaia eta abar sar daitezke.