



Datos Generales

Asignatura: Gamificación

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

Carácter: BÁSICA

Créditos ECTS: 8 ECTS

Curso: 1º

Distribución temporal: ANUAL.

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Pere Cornellà, Iñaki Ibargoyen, Anna Castells

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:

Esta asignatura proporciona los fundamentos, referentes y herramientas necesarios para diseñar experiencias de gamificación vinculadas con objetivos de aprendizaje y contextos de aplicación concretos. El alumnado analizará conceptos, modelos y proyectos desarrollados en ámbitos educativos, culturales, sanitarios y organizacionales, atendiendo a sus propósitos, narrativas, dinámicas, mecánicas y sistemas de participación. La materia combina el análisis crítico de experiencias con el uso razonado de recursos tecnológicos y el diseño práctico de una propuesta de gamificación propia.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

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.
	CO3	Participar de forma activa en los encuentros para generar o analizar juegos, gamificaciones, proyectos o lecturas que complementen y/o amplíen sus conocimientos.
	CO4	Realizar comunicaciones orales o escritas de forma efectiva que faciliten el conocimiento y el aprendizaje de la disciplina.
Competencias (COM)	C1	Emplear los pasos de la metodología del pensamiento de diseño a los procesos de creación.
	C2	Emplear los pasos de la metodología del pensamiento de diseño a los procesos de creación.
	C3	Evaluar las herramientas tecnológicas aprendidas y su

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.

		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.
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*

Esta asignatura explora la gamificación como enfoque para diseñar experiencias de aprendizaje, participación y transformación en contextos educativos, culturales, sanitarios y organizacionales. El alumnado analizará sus conceptos, modelos y referentes, atendiendo al propósito, el contexto, las personas participantes, las narrativas, las dinámicas, las mecánicas y los sistemas de seguimiento. También trabajará con herramientas tecnológicas y criterios de evaluación para diseñar propuestas gamificadas coherentes, accesibles y vinculadas con objetivos concretos.

Los temas tratados en las diferentes clases son:

Clases no presenciales

1.1 - Concepto de gamificación - definición e implicaciones. Esta clase explora la gamificación desde sus diferentes interpretaciones y aplicaciones, con especial atención a los contextos educativos. El alumnado analizará cómo puede contribuir al aprendizaje, qué elementos caracterizan una propuesta de gamificación educativa y qué malentendidos conviene evitar al diseñarla o aplicarla. La clase propone una reflexión continua entre los conceptos y la práctica, apoyada en el análisis de ejemplos y en la revisión de materiales complementarios que permitan construir un criterio propio sobre sus posibilidades, límites e implicaciones.

1.2 - Principios del game design aplicado a la creación de propuestas gamificadas. Esta clase presenta los elementos de juego y los principios de diseño que permiten construir propuestas



de gamificación orientadas al aprendizaje. El alumnado conocerá una guía para definir el propósito, el contexto, las dinámicas de participación, las mecánicas, la narrativa y las formas de seguimiento de una experiencia gamificada. También se abordarán criterios para evaluar si la propuesta favorece los aprendizajes previstos y ofrece una experiencia coherente.

1.3 - Salud, cultura y recursos humanos a través de la gamificación. Esta clase presenta experiencias de gamificación desarrolladas en ámbitos vinculados con la salud, la cultura y los recursos humanos. El alumnado analizará cómo cada propuesta define un propósito, se adapta a su contexto y utiliza dinámicas, mecánicas, narrativas y sistemas de seguimiento para favorecer la participación. Las experiencias se relacionarán con los contenidos teóricos trabajados en la asignatura y permitirán observar cómo se concretan en proyectos reales.

1.4 - Experiencias actuales en gamificación. Esta clase presenta experiencias contemporáneas de gamificación educativa desarrolladas en distintos contextos y etapas de aprendizaje. El alumnado analizará estas propuestas a partir de los contenidos teóricos trabajados en la asignatura. El análisis permitirá identificar decisiones de diseño, valorar su coherencia pedagógica y extraer ideas prácticas que puedan orientar la creación o mejora de futuras gamificaciones propias.

1.5 - Aplicación de la gamificación en contextos: ejemplos y modelos. Esta clase explora cómo la gamificación se aplica diferentes contextos y aplicaciones móviles. El alumnado analizará ejemplos y modelos de referencia para identificar los sistemas de participación que articulan cada propuesta. También se revisarán eventos y tendencias internacionales vinculados con la gamificación, con el objetivo de ampliar el repertorio de referentes y desarrollar una mirada crítica sobre las decisiones, posibilidades e implicaciones de estos proyectos.

1.6 - Otras herramientas y recursos para la gamificación- Esta clase presenta herramientas y recursos digitales que pueden ampliar las posibilidades de una experiencia de aprendizaje gamificada. El alumnado explorará propuestas que favorecen la interactividad, la accesibilidad, la flexibilidad y el seguimiento de la participación, incluidas herramientas vinculadas con la inteligencia artificial. La clase se orienta a seleccionar cada recurso a partir de su aportación concreta a los objetivos de aprendizaje, las dinámicas de juego y las características del contexto, buscando un uso tecnológico coherente, accesible y con sentido pedagógico.

1.7- Herramientas tecnológicas aplicadas al aprendizaje basado en juegos y la gamificación. Esta clase explora el papel de las tecnologías digitales en el diseño de experiencias de ABJ y gamificación. El alumnado conocerá marcos para definir el perfil de quien diseña, integrar recursos tecnológicos de forma coherente y evaluar su impacto en la experiencia y en los aprendizajes. La

segunda parte reúne herramientas organizadas según sus usos —creación, narrativa, interacción, evaluación, comunicación o gestión— y una selección de recursos digitales de acceso libre. El objetivo es construir una competencia digital docente capaz de seleccionar cada herramienta por su aportación concreta al contexto, al propósito pedagógico y a las dinámicas de juego.

Clases presenciales

1.8 - Diseño de experiencias de gamificación. Esta clase presencial y práctica propone diseñar una experiencia de gamificación educativa a partir de los contenidos trabajados en la asignatura. Cada estudiante desarrollará una propuesta conectada con su propia realidad profesional, definiendo el propósito de aprendizaje, las personas participantes, el contexto, la narrativa, las dinámicas y las mecánicas que estructurarán la experiencia. El trabajo permitirá relacionar las decisiones de diseño con los fundamentos teóricos de la asignatura y con los conocimientos adquiridos en el resto del máster.

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	20	20
AF2: Clase prácticas	40	80
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	10	0

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).

AF3: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	0
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	117	0
AF6: Pruebas de evaluación	3	100
Total	200	

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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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
Procesador de textos
Cuentas de inteligencia artificial (según las más útiles en el momento)
Juegos de diferentes tipos (sin material, de rol, de mesa, videojuegos)
Herramientas tecnológicas que den respuesta a necesidades educativas, que estén disponibles en el momento de la clase y cumplan con los requisitos del resto de herramientas.



Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.” In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). New York, NY, USA: ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Sheldon, L. (2020). The multiplayer classroom: Designing Coursework as a Game. CRC Press.
- Puentedura, R. R. (2015). SAMR: A Brief Introduction.
http://hippasus.com/rpweblog/archives/2015/10/SAMR_ABriefIntro.pdf

Bibliografía Complementaria

- Cornellà Canals, P., & Estebanell, M. (2017). GaMoodlification: Moodle al servicio de la gamificación del aprendizaje. Actas Del Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17). Santa Cruz de Tenerife

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados³

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