



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: Gamifikazioa

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

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 8 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: URTEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Pere Cornellà, Iñaki Ibargoyen, Anna Castells

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

Irakasgaiaren aurkezpena:

Ikasgai honek ikaskuntza-helburuekin eta aplikazio-testuinguru zehatzekin lotutako gamifikazio-esperientziak diseinatzeko behar diren oinarriak, erreferenteak eta tresnak ematen ditu. Ikasleek hezkuntza-, kultura-, osasun- eta antolamendu-esparruetan garatutako kontzeptuak, ereduak eta proiektuak aztertuko dituzte, kontuan hartuta haien asmoak, narratibak, dinamikak, mekanikak eta partaidetza-sistemak. Ikasgaiak esperientzien analisi kritikoa baliabide teknologikoen erabilera arrazoituarekin eta gamifikazio-proposamen propio baten diseinu praktikoarekin konbinatzen du.

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.
	GA3	Topaketetan aktiboki parte hartzea, ezagutzak osatzen edo zabaltzen dituzten jokoak, gamifikazioak, proiektuak edo irakurketak sortzeko edo aztertzeko.
	GA4	Ahozko edo idatzizko komunikazioak eraginkortasunez egitea, diziplinaren ezagutza eta ikaskuntza errazteko.
Gaitasunak (GA)	E1	Diseinu-pentsamenduaren metodologiatik sorkuntza-prozesuetarako urratsak erabiltzea.
	E2	Diseinu-pentsamenduaren metodologiatik sorkuntza-prozesuetarako urratsak erabiltzea.
	E3	Ikasitako tresna teknologikoak eta hezkuntza-proiektuetan duten ezarpena ebaluatzea.

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

	E4	Praktikan eskuratutako ezagutza teorikoak eta metodologikoak erabiltzeko.
	E5	Dauden ezagutzak eta esperientziak bere esparru profesional, akademiko edo ikerketara egokitzea.
Trebetasunak eta abileziak (T)	T1	Taldean modu aktiboan eta parte-hartzailean lan egitea, hezkuntza-testuinguruan jokoarekin edo gamifikazioarekin lotutako proiektuei ekiteko.
	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.

Irakasgaiaren Edukia*

Ikasgai honek gamifikazioa aztertzen du, ikaskuntza-, partaidetza- eta eraldaketa-esperientziak diseinatzeko ikuspegi gisa, hezkuntza-, kultura-, osasun- eta antolaketa-testuinguruetan. Ikasleek kontzeptuak, ereduak eta erreferenteak aztertuko dituzte, kontuan hartuta helburua, testuingurua, parte-hartzaileak, narratibak, dinamikak, mekanikak eta jarraipen-sistemak. Tresna teknologikoekin eta ebaluazio-irizpideekin ere lan egingo du, proposamen gamifikatu koherenteak, eskuragarriak eta helburu zehatzekin lotutakoak diseinatzeko.

Eskoletan landutako gaiak honako hauek dira:

Eskola ez-presentzialak

1.1.- Gamifikazioaren kontzeptua - definizioa eta inplikazioak. Eskola honek gamifikazioa bere interpretazio eta aplikazio desberdinetatik aztertzen du, hezkuntza-testuinguruei arreta berezia eskainiz. Ikasleek aztertuko dute nola lagun dezaketen ikaskuntzan, zein diren hezkuntza-gamifikazioko proposamen baten elementu bereizgarriak eta zein gamifikazio saihestu behar diren hura diseinatzean edo aplikatzean. Eskolak kontzeptuen eta praktikaren arteko etengabeko hausnarketa proposatzen du, adibideen analisisan eta material osagarrien berrikuspenean oinarrituta, haien aukerei, mugei eta inplikazioei buruzko irizpide propio bat eraikitzea ahalbidetzeko.

1.2 - Game design delakoaren printzipioak, proposamen gamifikatuak sortzeko. Eskola honek ikaskuntzara bideratutako gamifikazio-proposamenak eraikitzea ahalbidetzen duten joko-



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

elementuak eta diseinu-printzipioak aurkezten ditu. Ikasleek esperientzia gamifikatu baten helburua, testuingurua, parte hartzeko dinamikak, mekanikak, narratiba eta jarraipena egiteko moduak definitzeko gida bat ezagutuko dute. Era berean, proposamenak aurreikusitako ikaskuntzei laguntzen dien eta esperientzia koherentea eskaintzen duen ebaluatzeko irizpideak landuko dira.

1.3 - Osasuna, kultura eta giza baliabideak gamifikazioaren bidez. Eskola honek osasunarekin, kulturarekin eta giza baliabideekin lotutako esparruetan garatutako gamifikazio-esperientziak aurkezten ditu. Ikasleek aztertuko dute proposamen bakoitzak helburu bat nola definitzen duen, bere testuingurura nola egokitzen den eta parte-hartzea errazteko dinamikak, mekanikak, narratibak eta jarraipen-sistemak erabiltzen dituen. Esperientziak irakasgaietan landutako eduki teorikoekin lotuko dira, eta proiektu errealean nola gauzatzen diren ikusteko aukera emango dute.

1.4 - Gamifikazioaren arloko egungo esperientziak. Eskola honek gaur egungo hezkuntza-gamifikazioko esperientziak aurkezten ditu, hainbat ikaskuntza-testuinguru eta etapatan garatutakoak. Ikasleek proposamen horiek aztertuko dituzte irakasgaietan landutako eduki teorikoetatik abiatuta. Analisiak aukera emango du diseinu-erabakiak identifikatzeko, haien koherentzia pedagogikoa baloratzeko eta ideia praktikoak ateratzeko, etorkizunean gamifikazio proiektuak sortu edo hobetu ahal izateko.

1.5 - Gamifikazioa testuinguruetan aplikatzea: adibideak eta ereduak. Eskola honek gamifikazioa testuinguru eta aplikazio mugikor desberdinetan nola aplikatzen den aztertzen du. Ikasleek erreferentziazko adibideak eta ereduak aztertuko dituzte, proposamen bakoitza egituratzen duten partaidetza-sistemak identifikatzeko. Gamifikazioarekin lotutako nazioarteko ekitaldiak eta joerak ere berrikusiko dira, erreferenteen erreperitorioa zabaltzeko eta proiektu horien erabakiei, aukerei eta inplikazioei buruzko begirada kritikoa garatzeko.

1.6 - Gamifikaziorako beste tresna eta baliabide batzuk- Mota honek ikaskuntza gamifikatuko esperientzia baten aukerak zabal ditzaketen tresna eta baliabide digitalak aurkezten ditu. Ikasleek elkarreragina, irisgarritasuna, malgutasuna eta parte-hartzearen jarraipena errazten duten proposamenak aztertuko dituzte, adimen artifizialarekin lotutako tresnak barne. Eskolak baliabide bakoitza hautatzera bideratzen du, ikaskuntza-helburuei, jolas-dinamikei eta testuinguruaren ezaugarriei egiten dien ekarpen zehatzetik abiatuta, erabilera teknologiko koherente, irisgarri eta pedagogikoa bilatuz.

1.7- Jolasetan eta gamifikazioan oinarritutako ikaskuntzari aplikatutako tresna teknologikoak. Eskola honek teknologia digitalek ABJ esperientzien diseinuan eta gamifikazioan duten zeregina aztertzen du. Ikasleek esparruak ezagutuko dituzte diseinatzen duenaren profila



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

definitzeko, baliabide teknologikoak modu koherentean integratzeko eta esperientzia eta ikaskuntzetan duten eragina ebaluatzeko. Bigarren zatian, erabileren arabera antolatutako tresnak biltzen dira – sorkuntza, narratiba, interakzioa, ebaluazioa, komunikazioa edo kudeaketa –, baita sarbide libreko baliabide digitalen hautaketa bat ere. Helburua da irakaskuntzako kompetentzia digital bat eraikitzea, tresna bakoitza testuinguruari, helburu pedagogikoari eta joko-dinamikei egiten dien ekarpen zehatzaren arabera hautatzeko gai izango dena.

Eskola presentzialak

1.8.- Gamifikazio-esperientziak diseinatzea. Eskola presentzial eta praktikoa horrek hezkuntza-gamifikazioko esperientzia bat diseinatzea proposatzen du, irakasgaian landutako edukietatik abiatuta. Ikasle bakoitzak bere errealitate profesionalarekin lotutako proposamen bat garatuko du, eta esperientzia egituratuko duten ikaskuntza-asmoa, parte-hartzaileak, testuingurua, narratiba, dinamikak eta mekanikak definituko ditu. Lanak aukera emango du diseinu-erabakiak ikasgaiaren oinarri teorikoekin eta masterraren gainerako ataletan eskuratutako ezagutzekin lotzeko.

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	20	20
PJ2: Praktika-klasea	40	80

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	0
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	0
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	117	0
PJ6: Ebaluazio-probak	3	100
Guztira	200	

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.



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

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.

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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
Testu-prozesadorea
Adimen artifizialeko kontuak (unean uneko erabilgarrienen arabera)
Hainbat motatako jokoak (materialik gabeak, rol-jokoak, mahai-jokoak, bideojokoak)
Hezkuntza-premiei erantzuten dieten tresna teknologikoak, eskolaren unean eskuragarri daudenak eta gainerako tresnen eskakizunak betetzen dituztenak.



Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- 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/rrpweblog/archives/2015/10/SAMR_ABriefIntro.pdf

Bibliografia Osagarria

- 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

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

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