

Datos Generales

Asignatura: Herramientas metodológicas para el juego y la gamificación

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

Carácter: BÁSICA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 1º

Distribución temporal: ANUAL.

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Ane Irizar, Ferran Altarriba, Sheila Romero, Peio Corral, 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:

Esta asignatura proporciona herramientas narrativas, creativas y de investigación para diseñar experiencias y proyectos de aprendizaje situados. El alumnado trabajará el lenguaje narrativo, el pensamiento de diseño, la creatividad y la investigación educativa, con especial atención a la investigación basada en el diseño. La materia combina referentes, análisis y trabajo práctico para comprender necesidades, formular retos, generar ideas, crear prototipos, recoger evidencias y revisar propuestas vinculadas con contextos educativos concretos.

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.
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.
	C4	Emplear los conocimientos teóricos y metodológicos adquiridos a la práctica.
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

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.

		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 las herramientas narrativas, creativas y de investigación que permiten diseñar experiencias de aprendizaje situadas y fundamentadas. Combina el lenguaje narrativo, el pensamiento de diseño, la creatividad y la investigación educativa, con especial atención a la investigación basada en el diseño y al papel de los prototipos como herramientas para explorar, recoger evidencias y revisar decisiones.

Los temas tratados en las diferentes clases son:

Clases no presenciales

1.1 - Conocimiento y aplicación de las herramientas del lenguaje narrativo. Esta clase presenta las herramientas fundamentales del lenguaje narrativo y su aplicación en el diseño de experiencias de aprendizaje. El alumnado explora cómo se construyen las historias. A través de ejemplos procedentes de la literatura, el cine, las series y los videojuegos, se analiza cómo estos recursos contribuyen a crear relatos coherentes, significativos y capaces de implicar a quienes participan. La clase se orienta finalmente a trasladar estas herramientas a contextos educativos, diseñando una propuesta narrativa vinculada con un aprendizaje concreto y reflexionando sobre cómo puede acompañar y enriquecer la experiencia.

1.2 - Conceptos básicos del pensamiento de diseño. Esta clase explora los principios fundamentales del pensamiento de diseño como enfoque para comprender necesidades, definir retos y desarrollar respuestas creativas en contextos educativos. El alumnado conoce sus principales fases y analiza cómo la investigación, la ideación, el prototipado y el feedback permiten revisar y mejorar las ideas iniciales. La clase se orienta a aplicar estas herramientas al diseño de experiencias de aprendizaje. Se pone el foco en el papel del profesorado como diseñador de experiencias y procesos educativos, capaz de adaptar sus decisiones a las personas, el contexto y los desafíos de su práctica.

1.3 - Técnicas de investigación en educación. Esta clase introduce la investigación educativa como herramienta para analizar y mejorar las prácticas de enseñanza y aprendizaje. El alumnado conocerá distintas perspectivas y los enfoques cuantitativo y cualitativo, valorando sus aplicaciones y limitaciones. La clase ofrecerá herramientas iniciales para formular preguntas, recoger evidencias y planificar investigaciones educativas vinculadas con el Trabajo Fin de Máster.

1.4 - Investigación basada en el diseño. Esta clase presenta la investigación basada en el diseño como un enfoque que permite generar conocimiento a partir de la creación, prueba y revisión de propuestas. El alumnado conocerá las diferencias entre investigar sobre, para y a través del diseño, y analizará el papel que pueden desempeñar los prototipos en un proceso de investigación.

Clases presenciales

1.5 - Investigación basada en el diseño. Esta clase presencial tiene un carácter eminentemente práctico y parte de los conocimientos adquiridos en el trabajo previo. El alumnado aplicará los principios de la investigación basada en el diseño mediante el desarrollo de una propuesta concreta en un entorno cercano y conocido.

1.6 - Creatividad y pensamiento de diseño. Esta clase presencial aborda distintos conceptos y herramientas vinculados con la creatividad aplicada a la resolución de retos. El alumnado repasará las fases del pensamiento de diseño y analizará cómo la comprensión de necesidades, la generación de ideas, el prototipado y la revisión permiten desarrollar respuestas más ajustadas a las personas y a su contexto. Este trabajo permitirá integrar de forma práctica conocimientos y recursos desarrollados en otras asignaturas del máster, poniendo en valor la creatividad, la experimentación y la iteración como partes de un mismo proceso de diseño.

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

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).



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	15	20
AF2: Clase prácticas	25	80
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	10	0
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales)	5	0
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	93	0
AF6: Pruebas de evaluación	2	100
Total	150	

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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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



Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Altarriba Bertran, F., Márquez Segura, E., Duval, J., & Isbister, K. (2019). Chasing play potentials: Towards an increasingly situated and emergent approach to everyday play design. Proceedings of the 2019 on Designing Interactive Systems Conference.
- Gaver, W. (2012). What should we expect from research through design? Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems.
- Peña, A., Fernández Rodríguez, G., Delgado Menoscal, K. L., Boderó León, S. E., & Contreras Jordán, J. C. (2021). La investigación educativa: teoría y práctica. Editorial Tecnocientífica Americana.
- Ripoll, O. (2024). El viaje de crear mundos narrativos para gamificaciones. En J.-T. P. Oriol Ripoll (Ed.), La gamificación en la educación superior (pp. 49–68). Octaedro.

Bibliografía Complementaria

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados³

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