



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: Jokorako eta gamifikaziorako tresna metodologikoak

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

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 6 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: URTEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Ane Irizar, Ferran Altarriba, Sheila Romero, Peio Corral, 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:

Irakasgai honek tresna narratiboak, sormenezkoak eta ikerketakoak eskaintzen ditu, kokatutako ikaskuntza-esperientziak eta -proiektuak diseinatzeko. Ikasleek hizkuntza narratiboa, diseinupentsamendua, sormena eta hezkuntza-ikerketa landuko dituzte, eta arreta berezia jarriko diote diseinuan oinarritutako ikerketari. Ikasgaiak erreferenteak, analisia eta lan praktikoa konbinatzen ditu beharrak ulertzeko, erronkak formulatzeko, ideiak sortzeko, prototipoak sortzeko, ebidentziak biltzeko eta hezkuntza-testuinguru zehatzekin lotutako proposamenak berrikusteko.

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 praktikoa eskuratzea.
	GA3	Topaketetan aktiboki parte hartzea, ezagutzak osatzen edo zabaltzen dituzten jokoak, gamifikazioak, proiektuak edo irakurketak sortzeko edo aztertzeko.
Gaitasunak (GA)	E1	Diseinu-pentsamenduaren metodologiatik sorkuntza-prozesuetarako urratsak erabiltzea.
	E2	Diseinu-pentsamenduaren metodologiatik sorkuntza-prozesuetarako urratsak erabiltzea.
	E4	Praktikan eskuratutako ezagutza teorikoak eta metodologikoak erabiltzeko.
Trebetasunak eta abileziak (T)	T1	Taldean modu aktiboan eta parte-hartzailean lan egitea, hezkuntza-testuinguruan jokoarekin edo gamifikazioarekin

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

		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 ikaskuntza-esperientzia kokatuak eta oinarrituak diseinatzeko aukera ematen duten tresna narratiboak, sormenezkoak eta ikerketakoak aztertzen ditu. Lengoaia narratiboa, diseinupentsamendua, sormena eta hezkuntza-ikerketa konbinatzen ditu, eta arreta berezia jartzen du diseinuan oinarritutako ikerketan eta prototipoek esploratzeko, ebidentziak biltzeko eta erabakiak berrikusteko tresna gisa duten zereginean.

Eskoletan landutako gaiak honako hauek dira:

Eskola ez-presentzialak

1.1 - Narrazio-hizkuntzaren tresnak ezagutzea eta aplikatzea. Eskola honek lengoaia narratiboaren funtsezko tresnak aurkezten ditu, bai eta horiek ikaskuntza-esperientzien diseinuan duten aplikazioa ere. Ikasleek istorioak nola eraikitzen diren aztertuko dute. Literaturatik, zinematik, serieetatik eta bideojokoetatik datozen adibideen bidez, aztertzen da baliabide horiek nola laguntzen duten kontakizun koherenteak, esanguratsuak eta parte-hartzaileak inplikatzeke gai direnak sortzen. Azkenik, tresna horiek hezkuntza-testuinguruetara eramatera bideratzen da eskola, ikaskuntza zehatz batekin lotutako narrazio-proposamen bat diseinatzeko eta esperientzia nola lagundu eta aberastu dezakeen hausnartzeko.

1.2 - Diseinu-pentsamenduaren oinarritzko kontzeptuak. Eskola honek diseinupentsamenduaren funtsezko printzipioak aztertzen ditu, hezkuntza-testuinguruetan beharrak ulertzeko, erronkak definitzeko eta erantzun sortzaileak garatzeko ikuspegi gisa. Ikasleek fase nagusiak ezagutzen dituzte eta ikerketak, ideia gintzak, prototipoak eta feedbackak hasierako ideiak berrikusteko eta hobetzeko aukera ematen dutela aztertzen dute. Eskola tresna horiek ikaskuntza-esperientzien diseinuan aplikatzera bideratuta dago. Irakasleek hezkuntza-esperientzien eta -prozesuen diseinatzailerik gisa duten zereginean jartzen da arreta, erabakiak pertsonen, testuinguruaren eta praktikaren erronkei egokitzeko gai den heinean.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

1.3 - Hezkuntzako ikerketa-teknikak. Eskola honek hezkuntza-ikerketa sartzen du irakaskuntza-eta ikaskuntza-praktikak aztertze eta hobetzeko tresna gisa. Ikasleek hainbat ikuspegi eta ikuspegi kuantitatibo eta kualitatibo ezagutuko dituzte, eta haien aplikazioak eta mugak baloratuko dituzte. Eskolak hasierako tresnak eskainiko ditu galderak egiteko, ebidentziak biltzeko eta master amaierako lanarekin lotutako hezkuntza-ikerketak planifikatzeko.

1.4 - Diseinuan oinarritutako ikerketa. Klase honek diseinuan oinarritutako ikerketa aurkezten du, proposamenak sortu, probatu eta berrikusita ezagutza sortzea ahalbidetzen duen ikuspegi gisa. Ikasleek ezagutuko dute zer desberdintasun dauden ikertzearen, ikertzearen eta diseinuaren bidez ikertzearen artean, eta aztertuko dute zer eginkizun bete dezaketen prototipoek ikerketa-prozesu batean.

Eskola presentzialak

1.5 - Diseinuan oinarritutako ikerketa. Eskola presentzial horrek izaera praktikoa du nagusiki, eta alde zureko lanean eskuratutako ezagupenen zati bat du. Ikasleek diseinuan oinarritutako ikerketaren printzipioak aplikatuko dituzte, hurbileko ingurune ezagun batean proposamen zehatz bat garatuz.

1.6.- Sormena eta diseinu-pentsamendua. Aurrez aurreko klase horrek erronkak ebazteari aplikatutako sormenarekin lotutako hainbat kontzeptu eta tresna jorratzen ditu. Ikasleek diseinu-pentsamenduaren faseak berrikusiko dituzte, eta premiak ulertzeak, ideiak sortzeak, prototipoak egiteak eta berrikusteak pertsonen eta haien testuinguruari hobeto egokitzen zaizkien erantzunak garatzea ahalbidetzen dutela aztertuko dute. Lan horri esker, masterreko beste irakasgai batzuetan garatutako ezagutzak eta baliabideak modu praktikoa integratu ahal izango dira, eta balioa emango zaie sormenari, esperimentazioari eta iterazioari, diseinu-prozesu beraren zati gisa.

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak²

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM1	Azalpenezko metodoa
IM2	Kasu-azterketak
IM3	Arazoetan oinarritutako ikaskuntza

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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	15	20
PJ2: Praktika-klasea	25	80
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	10	0
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	5	0
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	93	0
PJ6: Ebaluazio-probak	2	100
Guztira	150	

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.



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

- 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 irakasgaiak 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, irakasgaiak 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 irakasgaiak 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.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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, 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 praktiko 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
Hainbat motatako jokoak (materialik gabeak, rol-jokoak, mahai-jokoak, bideojokoak)
Testu-prozesadorea
Adimen artifizialeko kontuak (unean uneko erabilgarrienen arabera)



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarritzko Bibliografia

- 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.

Bibliografia Osagarria

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

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