



Datos Generales

Asignatura: Herramientas tecnológicas para el Juego y la Gamificación

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

Carácter: BÁSICA

Créditos ECTS: 9 ECTS

Curso: 1º

Distribución temporal: ANUAL.

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Koldo Gutiérrez, Víctor Gómez Muñiz, 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 presenta herramientas y recursos tecnológicos para diseñar, prototipar y aplicar experiencias de aprendizaje basadas en el juego, la gamificación y la narrativa interactiva. El alumnado explorará plataformas para el codiseño de juegos, la gamificación, la creación de videojuegos, la narrativa ramificada, la realidad virtual y aumentada, el pensamiento computacional y el uso educativo de videojuegos. La materia combina la experimentación práctica con criterios pedagógicos de selección, adaptación y evaluación, para que cada herramienta pueda integrarse con sentido en contextos educativos concretos.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos o contenidos (CON)	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	Diseñar experiencias innovadoras en contextos educativos a través del juego, la gamificación y la tecnología.
	C2	Emplear los pasos de la metodología del pensamiento de diseño a los procesos de creación.
	C3	Evaluar las herramientas tecnológicas aprendidas y su implementación en proyectos educativos.
	C6	Integrar la tecnología como parte del proceso de creación y de implementación para dar respuesta a las necesidades planteadas.

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.

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.
	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 herramientas tecnológicas para diseñar, prototipar y facilitar experiencias de aprendizaje basadas en el juego, la gamificación y la narrativa interactiva. Combina recursos para el codiseño de juegos, la creación de contenidos, las experiencias inmersivas, el pensamiento computacional y el uso educativo de los videojuegos, atendiendo a sus posibilidades de interacción, creación y evaluación. También incorpora criterios para seleccionar y aplicar cada herramienta de acuerdo con los objetivos de aprendizaje, los recursos disponibles y las características de cada contexto educativo.

Los temas tratados en las diferentes clases son:

Clases no presenciales

1.1 - Herramientas y recursos para el codiseño y prototipado de juegos (PlayingCards). Esta clase presenta PlayingCards como una herramienta gratuita que permite crear, adaptar y compartir espacios de juego de mesa en línea. La clase se orienta a aplicar la herramienta en procesos de codiseño y prototipado de juegos, facilitando que los equipos puedan testear sus propuestas de forma ágil y a distancia.

1.2 - Herramientas y recursos para la gamificación (FantasyClass). Esta clase explora herramientas digitales que pueden dar soporte al diseño y el seguimiento de experiencias de aprendizaje gamificadas. El alumnado conocerá FantasyClass como recurso inicial. A partir de esta aproximación, la clase ampliará el repertorio con otras herramientas y recursos digitales aplicables a diferentes necesidades: interacción, creación de contenidos, comunicación, seguimiento o evaluación.

1.3 - Minecraft Education. Esta clase presenta Minecraft Education como una versión de Minecraft diseñada específicamente para su uso en contextos educativos. El alumnado conocerá sus principales funciones, herramientas y recursos, así como las posibilidades que ofrece para crear actividades de aprendizaje.

1.4 - Herramientas para la narrativa interactiva: Twine e Inklewriter. Esta clase presenta la narrativa interactiva como una forma de construir relatos en los que las decisiones de quien participa influyen en el desarrollo de la experiencia. El alumnado conocerá las posibilidades de Twine e Inklewriter para diseñar historias no lineales.

1.5 - Herramientas para la creación de videojuegos: RPG Playground y RPG Maker. Esta clase presenta RPG Playground y RPG Maker como herramientas para diseñar videojuegos de rol y explorar sus posibilidades en contextos educativos. El alumnado conocerá cómo ambas plataformas permiten crear videojuegos con objetivos de aprendizaje concretos.

1.6 - Herramientas para la realidad virtual y la realidad aumentada. Esta clase explora las posibilidades de la realidad virtual y la realidad aumentada para crear experiencias de aprendizaje vinculadas con contextos educativos diversos. El alumnado conocerá dispositivos, plataformas y herramientas para acceder a contenidos o diseñar propuestas propias, y analizará casos de aplicación en diferentes niveles y ámbitos de aprendizaje. También se trabajarán criterios para seleccionar estas tecnologías con sentido pedagógico, atendiendo a los objetivos de aprendizaje, la accesibilidad, los recursos disponibles y la experiencia de las personas participantes.

1.7 - Videojuegos en contextos de aprendizaje. Esta clase explora las posibilidades de los videojuegos como recursos para crear experiencias de aprendizaje. El alumnado analizará distintos usos de los videojuegos en el aula y otros contextos formativos, para trabajar contenidos, competencias y habilidades. También se abordarán criterios para adaptar y evaluar estas propuestas, considerando las características del grupo, los recursos disponibles y la coherencia entre la experiencia de juego y los aprendizajes previstos.

Clases presenciales

1.8 - Minecraft y FantasyClass. Esta clase presencial propone aplicar de forma práctica los conocimientos adquiridos en las sesiones no presenciales dedicadas a Minecraft y FantasyClass. El alumnado utilizará ambas herramientas para diseñar una experiencia de aprendizaje basada en el juego y la gamificación.

1.9 - Pensamiento computacional y experiencias de realidad virtual. Esta clase práctica explora el pensamiento computacional y sus posibilidades para abordar problemas, reconocer patrones, diseñar secuencias y crear soluciones en contextos de aprendizaje. El alumnado conocerá y analizará experiencias educativas basadas en realidad virtual, valorando sus



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

posibilidades didácticas. A partir de estos referentes, elaborará propuestas aplicables a sus propios contextos educativos.

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	10	20
AF2: Clase prácticas	75	80
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	20	0
AF3: Tutorías (individuales y/o grupales)	5	0
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	112	0
AF6: Pruebas de evaluación	3	100
Total	225	

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

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.

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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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
PlayingCards.io
FantasyClass
Minecraft Education
Twine
Inklewriter
RPG Playground
RPG Maker
Plataformas y dispositivos de realidad virtual y realidad aumentada disponibles en el centro
Recursos para pensamiento computacional, con o sin programación, según las propuestas desarrolladas
Procesador de textos y herramientas de presentación, diseño y creación de contenidos
Canva
Genially
Cuentas de inteligencia artificial, seleccionadas según su utilidad, accesibilidad y disponibilidad en cada momento

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Puentedura, R. R. (2015). SAMR: A Brief Introduction.
http://hippasus.com/rrpweblog/archives/2015/10/SAMR_ABriefIntro.pdf
- Shulman, L. (1987). Knowledge and Teaching: Foundations of the New Reform. Harvard Educational Review, 57(1), 1-23.
<https://doi.org/10.17763/haer.57.1.j463w79r56455411>
- Aspinall, B. (2017). Code Breaker: Increase Creativity, Remix Assessment, and Develop a Class of Coder Ninjas! Dave Burgess.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Bibliografía Complementaria

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados³

- <https://inklewriter.com/>
- <https://deck.toys/>
- <https://fantasyclass.app/>
- <https://www.minecraft>
- <https://playingcards.io/>
- <https://rpgplayground.com/>
- <https://www.rpgmakerweb.com/>

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