



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: Jokorako eta gamifikaziorako tresna teknologikoak

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

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 9 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: URTEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA

Irakasle-taldea: Koldo Gutiérrez, Víctor Gómez Muñiz, 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 jolasean, gamifikazioan eta narratiba interaktiboan oinarritutako ikaskuntza-esperientziak diseinatzeko, prototipoak egiteko eta aplikatzeko tresna eta baliabide teknologikoak aurkezten ditu. Ikasleek jokoaren kodiseinurako, gamifikaziorako, bideojokoaren sorkuntzarako, narratiba adarkaturako, errealitate birtual eta areagoturako, pentsamendu konputazionalerako eta bideojokoaren erabilera hezigarrirako plataformak aztertuko dituzte. Ikasgaiak esperimentazio praktikoa eta hautatzeko, egokitze eta ebaluatze irizpide pedagogikoak konbinatzen ditu, tresna bakoitza hezkuntza-testuinguru zehatzetan zentzuz integratu ahal izateko.

Datu espezifikoak

Prestakuntza- eta ikaskuntza-prozesuaren emaitzak (PIE)¹

Ezagutzak edo Edukiak (E)	GA3	Topaketetan aktiboki parte hartzea, ezagutzak osatzen edo zabaltzen dituzten jokoak, gamifikazioak, proiektuak edo irakurketak sortzeko edo aztertzeko.
Gaitasunak (GA)	E1	Esperientzia berritzaileak diseinatzea hezkuntza-testuinguruetan, jokoaren, gamifikazioaren eta teknologiaren bidez.
	E2	Diseinu-pentsamenduaren metodologiatik sorkuntza-prozesuetarako urratsak erabiltzea.
	E3	Ikasitako tresna teknologikoak eta hezkuntza-proiektuetan duten ezarpena ebaluatzea.
	E6	Teknologia sorkuntza- eta ezarpen-prozesuaren zati gisa integratzea, planteatutako beharrei erantzuteko.

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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.
	T4	Jokoarekin, gamifikazioarekin eta teknologiarekin lotutako gaietan modu autonomoan sakontzen jarraitzeko aukera emango dioten ikaskuntza-baliabideak eta -trebetasunak izatea.

Irakasgaiaren Edukia*

Irakasgai honek jolasean, gamifikazioan eta narrazio interaktiboan oinarritutako ikaskuntza-esperientziak diseinatzeko, prototipoak egiteko eta errazteko tresna teknologikoak aztertzen ditu. Jokoak elkarrekin diseinatzeko, edukiak sortzeko, murgiltze-esperientziatarako, pentsamendu konputazionalerako eta bideojokoen erabilera hezigarriko baliabideak konbinatzen ditu, interakzio-, sorkuntza- eta ebaluazio-aukerak kontuan hartuta. Tresna bakoitza ikaskuntza-helburuen, eskura dauden baliabideen eta hezkuntza-testuinguru bakoitzaren ezaugarrien arabera hautatzeko eta aplikatzeko irizpideak ere jasotzen ditu.

Eskoletan landutako gaiak honako hauek dira:

Eskola ez-presentzialak

1.1.- Jokoak kodiseinatzeko eta prototipoak egiteko tresnak eta baliabideak (PlayingCards).

Eskola honek PlayingCards doako tresna gisa aurkezten du, lineako mahaiko joko-espazioak sortu, egokitu eta partekatzeko aukera ematen duena. Jolasak kodiseinatzeko eta prototipoak egiteko prozesuetan tresna aplikatzera bideratzen da eskola, taldeek beren proposamenak azkar eta urrutitik probatu ahal izan ditzaten.

1.2 - Gamifikaziorako tresnak eta baliabideak (FantasyClass). Eskola honek ikaskuntza-esperientzia gamifikatuen diseinuaren eta jarraipenaren euskarri izan daitezkeen tresna digitalak aztertzen ditu. Ikasleek FantasyClass ezagutuko dute hasierako baliabide gisa. Hurbilketa horretatik abiatuta, ikasgelak errepertorioa zabalduko du hainbat premiari aplikatu dakizkiekeen beste tresna eta baliabide digital batzuekin: interakzioa, edukien sorkuntza, komunikazioa, jarraipena edo ebaluazioa.

1.3 - Minecraft Education. Eskola honek Minecraft Education aurkezten du, hezkuntza-testuinguruetan erabiltzeko berriaz diseinatutako Minecraft-en bertsio gisa. Ikasleek beren



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

funtzio, tresna eta baliabide nagusiak ezagutuko dituzte, baita ikaskuntza-jarduerak sortzeko eskaintzen dituen aukerak ere.

1.4 - Narratiba interaktiborako tresnak: Twine eta Inklewriter. Eskola honek narratiba interaktiboa aurkezten du kontakizunak eraikitzeko modu gisa, non parte hartzen duenaren erabakiek esperientziaren garapenean eragina duten. Ikasleek Twine eta Inklewriterrek istorio ez-linealak diseinatzeko dituzten aukerak ezagutuko dituzte.

1.5 - Bideojokoak sortzeko tresnak: RPG Playground eta RPG Maker. Eskola honek RPG Playground eta RPG Maker aurkezten ditu rol-bideojokoak diseinatzeko eta hezkuntza-testuinguruetan dituzten aukerak aztertzeko tresna gisa. Ikasleek jakingo dute nola bi plataformek aukera ematen duten ikaskuntza-helburu zehatzak dituzten bideojokoak sortzeko.

1.6.- Errealitate birtualerako eta errealitate areagoturako tresnak. Eskola honek errealitate birtualaren eta errealitate areagotuaren aukerak aztertzen ditu, askotariko hezkuntza-testuinguruei lotutako ikaskuntza-esperientziak sortzeko. Ikasleek edukietara sartzeko edo proposamen propioak diseinatzeko gailuak, plataformak eta tresnak ezagutuko dituzte, eta ikaskuntza-maila eta -esparru desberdinetan aplikatu beharreko kasuak aztertuko dituzte. Teknologia horiek zentzu pedagogikoarekin hautatzeko irizpideak ere landuko dira, ikaskuntza-helburuak, irisgarritasuna, eskura dauden baliabideak eta parte-hartzaileen esperientzia kontuan hartuta.

1.7.- Bideojokoak ikaskuntza-testuinguruetan Eskola honek bideojokoek ikaskuntza-esperientziak sortzeko baliabide gisa dituzten aukerak aztertzen ditu. Ikasleek bideojokoak ikasgelan eta beste prestakuntza-testuinguru batzuetan nola erabiltzen diren aztertuko dute, edukiak, konpetentziak eta trebetasunak lantzeko. Proposamen horiek egokitzeko eta ebaluatzeko irizpideak ere landuko dira, taldearen ezaugarriak, eskura dauden baliabideak eta joko-esperientziaren eta aurreikusitako ikaskuntzen arteko koherentzia kontuan hartuta.

Eskola presentzialak

1.8.- Minecraft eta FantasyClass. Eskola presentzial honek Minecraft eta FantasyClass-i eskainitako saio ez-presentzialetan eskuratutako ezagutzak modu praktikoa aplikatzea proposatzen du. Ikasleek bi tresnak erabiliko dituzte jokoan eta gamifikazioan oinarritutako ikaskuntza-esperientzia bat diseinatzeko.

1.9 - Pentsamendu konputazionala eta errealitate birtualeko esperientziak. Eskola praktikoa honek pentsamendu konputazionala eta horrek arazoei aurre egiteko, ereduak ezagutzeko, sekuentziak diseinatzeko eta ikaskuntza-testuinguruetan konponbideak sortzeko dituen aukerak



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

aztertzen ditu. Ikasleek errealtate birtualean oinarritutako hezkuntza-esperientziak ezagutu eta aztertuko dituzte, eta haien aukera didaktikoak baloratuko dituzte. Erreferente horietatik abiatuta, beren hezkuntza-testuinguruetan aplikatu daitezkeen proposamenak egingo dituzte.

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	10	20
PJ2: Praktika-klasea	75	80
PJ3: Lanak egitea (banakakoak eta/edo taldekoak)	20	0
PJ3: Tutoretzak (banakakoak eta/edo taldekoak)	5	0
PJ5: Ikasketa independentea eta ikaslearen lan autonomoa	112	0
PJ6: Ebaluazio-probak	3	100
Guztira	225	

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



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

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.

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.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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: Gutxiegi (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-aurrezkatat (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 dituztenak), sarbide errazekoak eta ikaskuntza-kurba eskuragarria dutenak, bai irakasleentzat, bai ikasleentzat. Hautaketaren helburua ikasgelan aplikazio errealista bat erraztea da, teknologiarik 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 praktikoko gisa txertatzen dira masterraren edukiak esploratzeko, aplikatzeko eta zehazteko, betiere ekarpen pedagogikoaren eta ikasleen testuinguru profesionaletan duten bideragarritasunaren arabera.



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Baliabide material edota azpiegitura mota
Campus birtuala
Tutoretzetarako eta eskola birtual sinkronoetarako Zoom
Aurrez aurreko eskoletarako ikasgelak
PlayingCards.io
FantasyClass
Minecraft Education
Twine
Inklewriter
RPG Playground
RPG Maker
Errealitate birtualeko eta errealitate areagotuko plataformak eta gailuak, ikastetxean eskuragarri daudenak
Pentsamendu konputazionalerako baliabideak, programazioarekin edo gabe, garatutako proposamenen arabera
Testu-prozesadorea eta edukiak aurkezteko, diseinatzeko eta sortzeko tresnak
Canva
Genially
Adimen artifizialeko kontuak, une bakoitzean duten erabilgarritasunaren, irisgarritasunaren eta erabilgarritasunaren arabera hautatuak

Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- 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.

Bibliografia Osagarria



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Gomendatutako Beste Ikaskuntza-baliabide Batzuk³

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

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