



Datos Generales

Asignatura: Trabajo Final de Máster

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: Sheila Romero, Peio Corral, Víctor Gómez Muñiz, Oriol Ripoll, Martín Etxauri

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:

El Trabajo de Fin de Máster (TFM) es una oportunidad para que el alumnado aplique los conceptos aprendidos durante el máster en un contexto real. En este proyecto, los estudiantes deberán elaborar una propuesta de aprendizaje que incluya elementos de juego, gamificación o tecnología. Después, aplican esta propuesta en un contexto real y extraen conclusiones a partir de su implementación.

El TFM forma parte de un proceso de investigación del estudiante, donde se plantea una necesidad específica y se utilizan las herramientas disponibles para darle respuesta. El trabajo final se presentará ante un tribunal externo, que evaluará tanto la aplicación práctica como las reflexiones derivadas de la experiencia. Además, se valorará que el resultado obtenido tenga potencial para ser publicado académicamente o en una publicación del ámbito educativo.

Datos Específicos

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Conocimientos o contenidos (CON)	C01	Adquirir los conocimientos teóricos y prácticos sobre narrativa a los proyectos de aprendizaje basados en juegos o gamificación en el contexto educativo.
	C02	Analizar de forma crítica las experiencias o recursos donde se aplica el juego a la educación para adaptarlos a su realidad profesional.
	C03	Participar de forma activa en los encuentros para generar o analizar juegos, gamificaciones, proyectos o lecturas que complementen y/o amplíen sus conocimientos.

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.

	CO4	Realizar comunicaciones orales o escritas de forma efectiva que faciliten el conocimiento y el aprendizaje de la disciplina.
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.
	C4	Emplear los conocimientos teóricos y metodológicos adquiridos a la práctica.
	C5	Adaptar conocimientos y experiencias existentes a su ámbito profesional, académico o de investigación.
	C6	Integrar la tecnología como parte del proceso de creación y de implementación para dar respuesta a las necesidades planteadas.
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.
	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*

El Trabajo Fin de Máster acompaña al alumnado desde el inicio del curso y constituye el espacio en el que integra los aprendizajes desarrollados en las diferentes asignaturas. Cada participante diseñará, pondrá en práctica y analizará una experiencia de aprendizaje basada en juegos o gamificación, vinculada con un contexto educativo concreto y con una necesidad previamente identificada.

El trabajo se desarrollará mediante un primer encuentro donde se explicará el objetivo y estructura del TFM. Cada alumno pensará su tema y se le asignará una persona de la asignatura que le hará de tutora.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

Desde este momento, a través de un proceso de tutoría individual y de un seguimiento continuado la relación se irá trabajando entre alumno y tutor. Este acompañamiento está orientado a fundamentar las decisiones de diseño, revisar la propuesta y documentar su desarrollo con rigor.

Durante el proceso y su resultado final, el alumnado aplicará el pensamiento de diseño para leer el entorno, definir el reto, crear y testar la experiencia, recoger evidencias sobre su puesta en práctica y plantear mejoras fundamentadas.

Metodologías Docentes y Actividades Formativas²

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD6	Tutorías

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF7 Elaboración, preparación y defensa del TFM	225	5%
Total	225	

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
SE4 Evaluación del TFM	100	100

El estudiantado posee dos modalidades de evaluación para superar la asignatura:

- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.

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 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.

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.



Guía Docente

Curso Académico 2026/27

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 Trabajo Fin de Máster integra los aprendizajes desarrollados durante el curso en la creación, implementación y análisis de una experiencia propia. Por este motivo, el alumnado utilizará los recursos materiales, tecnológicos, espaciales y documentales que considere adecuados para responder a las necesidades de su proyecto, de su contexto de aplicación y de las personas participantes.

Estos recursos podrán incluir materiales de juego, herramientas digitales, plataformas de diseño y comunicación, espacios presenciales o virtuales, instrumentos de recogida de información y cualquier otro elemento necesario para desarrollar la propuesta con coherencia y rigor.

Tipo de recurso material y/o infraestructura
Campus virtual
Herramienta para videoconferencias para las tutorías y las clases virtuales síncronas



Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Pantoja Vallejo, A. (2009). Manual básico para la realización de tesinas, tesis y trabajos de investigación. Giunti Psychometrics SLU.
- Tobares, M. (2023). Gamificación: El futuro de la educación. Maia Tobares.

Bibliografía Complementaria

- Information Resources Management Association (Ed.). (2022). Research Anthology on Developments in Gamification and Game-based Learning. IGI Global.
- Sampieri, R. H. (2018). Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw Hill México.
- Sanz, A. B. G. (2021). Gamificación y los Juegos Serios: Curso Práctico. Ra-Ma Editorial.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados³

- University of Pittsburgh Library System: <https://pitt.libguides.com/citationhelp>

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