



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

Datu Orokorrak

Irakasgaia: Master Amaierako Lana

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

Mota: OINARRIZKOA

ECTS kredituak: 9 ECTS

Maila: 1.

Denbora-banaketa: URTEKOA.

Hizkuntza: GAZTELANIA

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

Ikasgela(k): Campus birtuala saio ez-presentzialetarako. Saio sinkronoetan edo tutoretzetan bideokonferentziak egiteko Zoom. ARETOA 2-1 / CRAI 2 GELA ikasgelak presentzialetarako.

Irakasgaiaren aurkezpena:

Master Amaierako Lana (MAL) aukera bat da ikasleek masterrean ikasitako kontzeptuak testuinguru erreal batean aplika ditzaten. Proiektu horretan, ikasleek ikaskuntza-proposamen bat egin beharko dute, joko-, gamifikazio- edo teknologia-elementuak bilduko dituen. Ondoren, proposamen hori benetako testuinguru batean aplikatzen dute eta ezarpenetik ondorioak ateratzen dituzte.

MAL ikaslearen ikerketa-prozesu baten parte da. Prozesu horretan, premia espezifiko bat planteatzen da, eta erantzuteko eskura dauden tresnak erabiltzen dira. Azken lana kanpoko epaimahai bati aurkeztuko zaio, eta hark aplikazio praktikoa eta esperientziatik eratorritako hausnarketak ebaluatuko ditu. Gainera, lortutako emaitzak akademikoki edo hezkuntza-eremuko argitalpen batean argitaratzeko potentziala izatea baloratuko da.

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 praktikak eskuratzea.
	GA2	Modu kritikoan aztertzea jokoa hezkuntzan aplikatzen den esperientziak edo baliabideak, beren errealitate profesionalera egokitzeak.
	GA3	Topaketetan aktiboki parte hartzea, ezagutzak osatzen edo zabaltzen dituzten jokoak, gamifikazioak, proiektuak edo irakurketak sortzeko edo aztertzeak.

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

	GA4	Ahozko edo idatzizko komunikazioak eraginkortasunez egitea, diziplinaren ezagutza eta ikaskuntza errazteko.
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.
	E4	Praktikan eskuratutako ezagutza teorikoak eta metodologikoak erabiltzeko.
	E5	Dauden ezagutzak eta esperientziak bere esparru profesional, akademiko edo ikerketara egokitzea.
	E6	Teknologia sorkuntza- eta ezarpen-prozesuaren zati gisa integratzea, planteatutako beharrei erantzuteko.
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.
	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*

Master amaierako lanak ikasturte-hasieratik laguntzen die ikasleei, eta irakasgai desberdinetan garatutako ikaskuntzak integratzen dituen espazioa da. Parte-hartzaile bakoitzak jokoetan edo gamifikazioan oinarritutako ikaskuntza-esperientzia bat diseinatu, praktikan jarri eta aztertuko du, hezkuntza-testuinguru jakin batekin eta aldez aurretik identifikatutako premia batekin lotuta.

Lana MALaren helburua eta egitura azalduko dituen lehen topaketa baten bidez garatuko da. Ikasle bakoitzak bere gaia pentsatuko du, eta irakasgaiko pertsona bat esleitu zaitzaio, tutore izan dadin.

Une horretatik aurrera, banakako tutoretza-prozesu baten eta jarraipen jarraitu baten bidez, harremana ikaslearen eta tutorearen artean landuko da. Laguntza hori diseinuari buruzko



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

erabakiak oinarritzera, proposamena berrikustera eta haren garapena zorroztasunez dokumentatzera bideratuta dago.

Prozesuan eta azken emaitzan, ikasleek diseinu-pentsamendua aplikatuko dute ingurunea irakurtzeko, erronka definitzeko, esperientzia sortu eta testatzeko, hura praktikan jartzeari buruzko ebidentziak biltzeko eta hobekuntza oinarrituak proposatzeko.

Irakaskuntza-metodologiak eta prestakuntza-jarduerak²

Irakasgai honetan erabilitako irakaskuntza-metodologiak honako hauek dira:

IM4	Proiektuetan oinarritutako ikaskuntza
IM6	Tutoretzak

Irakasgai honetan erabilitako prestakuntza-jarduerak honako hauek dira:

Prestakuntza-jarduerak	Aurreikusita ko orduak	presentzialtasu na (%)
PJ7 MALa egitea, prestatzea eta defendatzea	225	% 5
Guztira	225	

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.
ES4 MALaren ebaluazioa	100	100

Ikasleak bi ebaluazio-modalitate ditu irakasgaia gainditzeko:

- Etengabeko ebaluazioa, urtean 2 deialditan: ohikoa eta ezohikoa.
- Ebaluzio bakarra, urtean 2 deialdirekin.

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



Irakaskuntza Gidaliburua

2026/27 ikasturtea

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.

Plagioa debekatuta dago, bai lanetan, bai azterketetan, kalifikazioa detektatuz gero, eten egingo da. Campus birtualaren bidez entregatutako lanak Turnitin tresnak aztertuko ditu:



Irakaskuntza Gidaliburua 2026/27 ikasturtea

- Irakasleak % 20 eta % 30 arteko antzekotasun-indizea duten txostenak berrikusiko ditu, plagio-iturri posibleak aztertzeke eta justifikatuta dauden ebaluatzeke.
- Irakaslearen analisia egin ondoren, % 30etik gorako antzekotasun-indizea duen edozein lan ez da ebaluatuko.

Beharrezko baliabide materialak eta azpiegiturak

Master amaierako lanak barnean hartzen ditu ikasturtean zehar esperientzia propio bat sortu, ezarri eta aztertzean garatutako ikaskuntzak. Horregatik, ikasleek egokitzen jotzen dituzten baliabide materialak, teknologikoak, espazialak eta dokumentalak erabiliko dituzte beren proiektuaren, aplikazio-testuinguruaren eta parte-hartzaileen beharrei erantzuteko.

Baliabide horien artean egon daitezke joko-materialak, tresna digitalak, diseinu- eta komunikazio-plataformak, espazio presentzialak edo birtualak, informazioa biltzeko tresnak eta proposamena koherentziaz eta zorroztasunez garatzeko behar den beste edozein elementu.

Baliabide material edota azpiegitura mota
Campus birtuala
Bideokonferentzietarako tresna tutoretzetarako eta eskola birtual sinkronoetarako



Bibliografia eta ikasteko beste baliabide batzuk

Oinarrizko Bibliografia

- 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.

Bibliografia Osagarria

- 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.

Gomendatutako beste ikaskuntza-baliabide batzuk³

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

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