Universidad Rey Juan Carlos

GUÍA DOCENTE

PRÁCTICAS ACADÉMICAS EXTERNAS

MÁSTER U. LUDIFICACIÓN, APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y JUEGOS SERIOS: DOCENCIA Y FORMACIÓN CONTINUA (A DISTANCIA) (Plan antiguo)

CURSO 2026-27

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 30/10/2026 11:52 | Hash: bd765a6e9b9154454be82da8d9362f1.

Fecha de publicación: 25-06-2026

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 30/10/2026 11:52 | Hash: bd765a6e9b9154544be82da8d9362f1.

I.-Identificación de la Asignatura	
Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	1 curso, anual
Nº de créditos	6
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación
El estudiante realizará prácticas externas en empresas, entidades o instituciones vinculadas a la ludificación, a fin de adquirir experiencia en el desarrollo e implementación real de la ludificación y demás procesos y en la traslación de sus conocimientos de un marco teórico a un marco real. En este proceso será guiado y supervisado tanto por la entidad en la que realice sus prácticas como por el profesor responsable de la asignatura.
II.B-Presentación en inglés
null

III.-Resultados de Aprendizaje

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 30/10/2026 11:52 | Hash: bd765a6e9b9154544be82da8d9362f1.

CG01. Capacidad para aplicar a cada desafío formativo o educativo los instrumentos de ludificación y ABJ mejor adaptados al mismo, a partir de una base de conocimientos teóricos adecuados.
CG03. Capacidad para implementar sistemas de evaluación objetivos y eficaces basados en ludificación, ABP y juegos serios.
CG04. Capacidad para gestionar y aprovechar los elementos motivacionales de la ludificación en los procesos educativos.
CG05. Capacidad para dirigir procesos educativos y formativos eficaces a través de la generación de procesos de ludificación y ABJ de calidad.
CG06. Capacidad para desarrollar herramientas propias de ludificación, ABJ y juegos serios, aplicando los conceptos del game desing de forma que resulten útiles en procesos docentes y de formación en empresas e instituciones.
CG07. Capacidad para adecuar y explotar las ventajas de la ludificación a procesos de educación y formación en contextos de diversidad, ya sea funcional, cognitiva, cultural o social
CT01. Capacidad para afrontar procesos mediante mecanismos innovadores y enfoques diagonales.
CT02. Capacidad para desarrollar instrumentos propios adaptados a la resolución de escenarios específicos.
CT03. Capacidad gestionar procesos dinámicos y grupales en los que ninguna de las partes es un mero receptor pasivo.
CE09. Capacidad para desarrollar, explicar, exponer y transferir conocimiento relativo a proyectos complejos en el área de la ludificación educativa y del uso del ABJ y de los juegos serios.
CE10. Capacidad de adaptar los procesos de ludificación al nivel educativo concreto en que se imparte docencia y formación, para dar lugar a un proceso docente eficaz.
CE14. Capacidad para diseñar un proyecto propio de ludificación educativa a partir de la combinación de diversas utilidades y recursos.

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 30/10/2026 11:52 | Hash: bd765a6e9b9154544be82da8d9362f1.

IV.-Contenido

IV.A.-Programa formativo de Prácticas Académicas Externas

La asignatura constará de dos partes:
+ Realización de prácticas curriculares en entidades.
+ Elaboración de informes, uno intermedio -a mitad del período de realización- y una final al terminarlas. En este se incluirán los materiales y evidencias de su realización en el plazo de la semana siguiente.

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Búsqueda de empresa, realización de entrevistas	Prácticas curriculares
Elaboración de memorias	Elaboración de informe sobre las prácticas a mitad del periodo y una semana después de su finalización.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 30/10/2026 11:52 | Hash: bd765a6e9b9154544be82da8d9362f1.

V.-Tiempo de trabajo del alumnado	
Prácticas en empresas, laboratorios tecnológicos, clínicos, despachos, etc.	0
Otras actividades (asistencia a jornadas, eventos, etc)	6
Total de horas de trabajo del alumnado	150

VI.-Metodología y plan de trabajo		
Tipo	**Periodo**	**Contenido**
Prácticas	Semana 1 a Semana 15	Prácticas curriculares
Tutorías académicas	Semana 1 a Semana 1	Exposición de los aspectos generales de la realización de Prácticas Externas

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 30/10/2026 11:52 | Hash: bd765a6e9b9154454be82da8d9362f1.

VII.-Método de evaluación

El uso de inteligencia artificial está prohibido en cualquier ejercicio y prueba de evaluación de la asignatura salvo que el profesor lo indique de forma explícita en el enunciado o en el material de esta. En caso de que esté permitido, se darán indicaciones precisas de cómo debe usarse.

VII.A.- Descripción de las pruebas de evaluación y su ponderación

La evaluación de la asignatura de prácticas se compondrá de tres elementos
- Evaluación por el tutor de prácticas de empresa: 30%
- Evaluación por el tutor de prácticas de la universidad: 60%
- Evaluación del informe del alumno: 10%

VII.B.- Revisión y reclamación de las pruebas de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de Prácticas Académicas Externas de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.C.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales

Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.
Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberá contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.

VII.D.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.
Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.
Las herramientas basadas en inteligencia artificial pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, pero debe utilizarse de forma ética, legal, honesta y transparente. Por este motivo, deben seguirse las recomendaciones de uso adecuado indicadas por los docentes de la asignatura.

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 30/10/2026 11:52 | Hash: bd765a6e9b9154544be82da8d9362f1.

VIII.-Recursos y materiales didácticos
Bibliografía de consulta
No se requiere bibliografía al tratarse de una asignatura de prácticas
Bibliografía general

IX.-Tutores académicos	
Nombre y apellidos	MANUELA FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ
Correo electrónico	manuela.fernandez@urjc.es
Departamento	Derecho Privado
Campus de impartición	Madrid - Vicálvaro
Categoría	Titular de Universidad
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si
Horario de tutorías	Para consultar las tutorias póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	3
Nº de Sexenios	3
Nº de Sexenios de transferencia	0
Nº de evaluaciones positivas Docentia	5

Q2803011B UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS
Fecha firma: 30/10/2026 11:52 | Hash: bd765a6e9b9154454be82da8d9362f1.