

GUÍA DOCENTE

TRABAJO FIN DE MÁSTER

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

CURSO 2026-27

Fecha de publicación: 25-06-2026

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 presentará un trabajo académico en el que deberá demostrar la adquisición de competencias y el conocimiento sobre los aspectos teóricos y prácticos que implican el ser apto para obtener el título del postgrado. El tema será fijado de común acuerdo por el estudiante y el tutor elegido o asignado. El TFM es la pieza final del máster, en el que el estudiante debe volcar los conocimientos adquiridos y ofrecer a los evaluadores una muestra clara de que ha adquirido las competencias adecuadas.

III.-Resultados de Aprendizaje

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.

CG02. Capacidad para diferenciar los diferentes modelos y mecánicas relacionadas con la ludificación, sus respectivas debilidades y fortalezas.

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.

- 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.



IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

- Elección de TFM
- Elaboración de TFM
- Defensa de TFM

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Otras	Elaboración de TFM

V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)

Créditos de la asignatura	6
Realización del trabajo (2/3 de las horas totales)	100
Tutorías académicas (10% del tiempo de realización del trabajo)	15
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	1,7
Elaboración de la memoria del trabajo (1/6 de las horas totales)	25
Preparación de la defensa del trabajo (1/3 del tiempo dedicado a elaborar la memoria)	8,3
Total de horas de trabajo del alumnado	150

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Tutorías académicas	Semana 1 a Semana 15	Tutorías
Otras Actividades	Semana 1 a Semana 15	Elaboración de TFM



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

Conforme a la memoria de verificación del título vigente en el momento presente, la evaluación de la asignatura se efectuará de la siguiente forma:

- Evaluación del trabajo de fin de máster en su versión escrita: 25%
- Evaluación de la defensa ante tribunal por el alumno: 75%.

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

Se realizará conforme al Reglamento Marco de Trabajo Fin de Grado / Máster de la Universidad Rey Juan Carlos, y en el caso de grado en el reglamento de TFG del centro responsable de la titulación a la que se encuentre adscrita la asignatura.

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.



VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía de consulta

El tutor o tutora académica determinará en cada caso la bibliografía más adecuada.

Bibliografía general

La bibliografía dependerá de la temática escogida por el alumno.

