

III. OTRAS DISPOSICIONES

UNIVERSIDADES

25127 *Resolución de 22 de julio de 2025, de la Universidad Rey Juan Carlos, por la que se publica la modificación del plan de estudios de Máster Universitario en Ludificación, Aprendizaje basado en Juegos y Juegos Serios: Docencia y Formación Continua.*

Obtenida la verificación del plan de estudios por el Consejo de Universidades, previo informe favorable de la Fundación madri+d y declarado el carácter oficial del Título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 11 de julio de 2022 (publicado en el BOE de 20 de julio de 2022, por Resolución de la Secretaría General de Universidades de 13 de julio de 2022). Modificado el plan de estudios, con informe favorable de la Fundación madri+d, de 21 de enero de 2025,

Este Rectorado, de conformidad en lo dispuesto en el artículo 35.4 de la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, reformada por la Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril, ha resuelto publicar la modificación del plan de estudios conducente a la obtención del Título de Máster en Ludificación, Aprendizaje basado en Juegos y Juegos Serios: Docencia y Formación Continua por la Universidad Rey Juan Carlos.

El plan de estudios (4. Planificación de las enseñanzas, según con lo dispuesto en los artículos 27, 30 y 32 del Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre) quedará estructurado conforme al anexo de la presente resolución.

Móstoles, 22 de julio de 2025.–El Rector, Abraham Duarte Muñoz.

ANEXO

5.1 Estructura de las Enseñanzas

Tabla 1.1: Resumen de las materias y distribución en créditos ECTS

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatorios.	42
Optativos.	6
Prácticas externas.	6
Trabajo fin de Máster.	6
Créditos totales.	60

Itinerario formativo de la enseñanza

Curso 1

Semestre	Asignatura	Carácter	Créditos
Primero.	Historia de los juegos y de su uso formativo.	Obligatorio.	6
Primero.	Principios generales de innovación docente: Ludificación, ABJ y juegos serios.	Obligatorio.	6
Primero.	ABJ en docencia.	Obligatorio.	6

Semestre	Asignatura	Carácter	Créditos
Primero.	Los juegos de rol y narrativos y su uso docente y formativo.	Obligatorio.	6
Primero.	Juegos serios, wargames y advergames en docencia.	Obligatorio.	6
Segundo.	Los Videojuegos como recurso educativo.	Obligatorio.	6
Segundo.	Procesos y herramientas conexos a la ludificación: aplicaciones, redes sociales, ABP (Aprendizaje basado en proyectos) y PBL (Aprendizaje basado en problemas).	Obligatorio.	3
Segundo.	Optativa 1.	Optativa.	6
Segundo.	Proyecto de ludificación.	Obligatoria.	3
Segundo.	Prácticas Externas.	Obligatoria.	6
Segundo.	Trabajo Fin de Máster.	TFM.	6

Optativas

Semestre	Asignatura	Créditos
Segundo.	Características, ventajas y problemática de la ludificación en educación primaria e infantil.	6
Segundo.	Características, ventajas y problemática de la ludificación en educación secundaria.	6
Segundo.	Características, ventajas y problemática de la ludificación en educación superior y formación continua.	6

Más información sobre el plan de estudios en la web de la Universidad Rey Juan Carlos www.urjc.es