

I. COMUNIDAD DE MADRID

C) Otras Disposiciones

Universidad Rey Juan Carlos

- 41** *RESOLUCIÓN de 18 de julio de 2025, de la Universidad Rey Juan Carlos, por la que se publica la modificación del plan de estudios del Máster 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 madrid+d y declarado el carácter oficial del Título por Acuerdo del Consejo de Ministros de 11 de julio de 2022 (publicado en el “Boletín Oficial del Estado” 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, a 18 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
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
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

(03/12.354/25)

