

DATOS PERSONALES	
Nombre: Vanesa	DNI: 71661410B
Apellidos: Alvarez Murias	

ESTUDIO	ASIGNATURA	CONVOCATORIA
Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencias Digitales	02609.- Creación de Contenidos Digitales, Mobile Learning y Gamificación en el Aula	UNIR 2026.07 CONVOCATORIA 10 JULIO

FECHA	MODELO	CIUDAD DEL EXAMEN
12/07/2026	B	Online España

INSTRUCCIONES GENERALES

1. Lee atentamente todas las preguntas antes de empezar.
2. Organiza tu tiempo en función de la duración de la prueba.
3. Comprueba la activación de la monitorización y la colocación correcta de las cámaras.
4. Debes contestar respetando en todo momento el espacio máximo indicado para cada pregunta. Asegúrate de que la presentación es suficientemente clara y legible.
5. El examen supone el 60% de la calificación final de la asignatura. Es necesario aprobar el examen para tener en cuenta la evaluación continua, aunque esta última sí se guardará para la siguiente convocatoria en caso de no aprobar.
6. Las preguntas se contestarán en la lengua vehicular de esta asignatura.
7. Solo si es necesario y se requiere en el examen puedes adjuntar archivos antes de enviar.
8. Revisa con detenimiento que los documentos entregados son los correctos. La entrega del examen en blanco tendrá una calificación de "0" (suspense).
9. Durante el examen y en la corrección por parte del docente, se aplicará el Reglamento de Evaluación Académica de UNIR que regula las consecuencias derivadas de las posibles irregularidades y prácticas académicas incorrectas con relación al plagio y uso inadecuado de materiales y recursos.
10. El profesorado tendrá muy en cuenta y penalizará las faltas ortográficas y de redacción:

- Por cada falta grave se restarán 0,25 puntos, con un máximo de 1 punto en todo el examen.
- Por cada tres faltas leves, de sintaxis o de sentido, se restarán 0,10 puntos, con un máximo de 0,5 puntos en todo el examen.

Materiales permitidos

- Captura de pantalla y pegar en word
- Cualquier programa excepto de mensajería instantánea (TEAMS, Whatsapp, etc.)
- DOCUMENTACIÓN DIGITAL
- DOCUMENTACIÓN IMPRESA
- HOJAS DE PAPEL
- Navegación por internet, excepto uso de Chabots de IAGen (ChatGPT, Copilot, etc.)

EXAMEN

Archivos entregados por el alumno en el examen:

- <https://examenonline.unir.net/Admin/Adjuntos/Download?id=126069>

Caso para resolver

Se presenta un (1) planteamiento

Lee bien el planteamiento.

Cuida la ortografía. Cada falta de ortografía grave descontará 0,25 puntos. (Máximo 1 punto en todo el examen). Las faltas de ortografía leves o de sintaxis descontarán 0,1 por cada tres faltas (hasta un máximo total de 0,5 en todo el examen).

Si te piden enviar una url, **asegúrate que se puede visualizar tu enlace**, pruébalo en un navegador distinto donde no estés logueado. Debe ser una url pública que no requiera registro para su acceso y visualización. (Comprobar enlace público <https://tinyurl.com/2lodqxjr>)

Recuerda que debes dar respuesta completa y bien argumentada a lo que se te pregunta. Sigue las especificaciones que se indican en la pregunta/caso.

Envía también **capturas de pantalla de tu trabajo** para dar fe de que no vas a modificar tu producto digital una vez terminado el tiempo de examen.

Exámenes Online: Si no puedes insertar las capturas de pantalla en el espacio para responder, envíalas en un documento adjunto al examen.

Exámenes presenciales. Acceder al formulario de exámenes y entregar en el enlace que se activa durante la prueba. El formulario se puede encontrar en: Campus > Exámenes y en la web: tablonexamenes.unir.net > Apartado Exámenes

***Importante:** Los planteamientos o productos entregados han de ser originales.

Recuerda gestionar de la mejor manera tu tiempo de examen.

¡Mucho ánimo!

En este documento (<https://tinyurl.com/2qujnrzj>) puedes encontrar orientaciones para organizar las respuestas y algunos tutoriales.

Pregunta 1.

Planteamiento

Diseño de una Unidad Didáctica Aplicada al Modelo de Aprendizaje Basado en el Juego

En tu centro educativo se ha iniciado una línea de innovación metodológica orientada a incorporar el juego de manera activa en la práctica docente de todas las etapas. Dentro de este proceso, el equipo directivo ha pedido al profesorado que diseñe una propuesta didáctica en la que el juego no sea un elemento accesorio, sino el eje metodológico principal para favorecer la motivación, la participación y la construcción del aprendizaje.

Como docente, debes diseñar una unidad didáctica utilizando el modelo de Aprendizaje Basado en el Juego para enseñar el concepto de reto o misión de aprendizaje a tu alumnado (el nivel educativo es libre). Deberás estructurar la propuesta, crear recursos digitales interactivos y planificar qué materiales se utilizarán en los distintos momentos de la experiencia de aprendizaje.

Instrucciones:

Debes crear una plataforma digital (página web o Genially) durante el examen para desarrollar la unidad didáctica. Algunos recursos digitales pueden haber sido creados antes, pero la plataforma y los dos productos solicitados en los módulos deben ser creados durante el examen (total de productos a crear: 3). Justifica el uso de cada recurso en el contexto del Aprendizaje Basado en el Juego.

Productos para entregar:

1. Plataforma digital (página web o Genially) creada durante el examen, que explique el concepto de aprendizaje basado en el juego e incluya un logo con la palabra clave Ludus.

Entregar: enlace público accesible a la página web o Genially y capturas de pantalla de la plataforma. En la primera página o portada, explica de manera sintética el concepto de aprendizaje basado en el juego y sus particularidades. (1,5 puntos)

2. Dos módulos de aprendizaje, distribuidos en la plataforma, que en su conjunto deben incluir:

Un tablero o recorrido interactivo (creado durante el examen) que muestre la secuencia de retos o pruebas, con una justificación de los recursos TIC utilizados en el modelo de Aprendizaje Basado en el Juego y su contribución al aprendizaje. Todos los retos pueden ser reutilizados. (4 puntos)

Una recompensa otorgada al superar las pruebas (carta, insignia...), alineado al contenido, con una justificación de cómo facilita la valoración del aprendizaje dentro de la experiencia lúdica. (1,5 puntos)

Entrega para ambos: enlace público accesible y captura de pantalla.

3. Reflexión y justificación (máximo 10 líneas) sobre cómo cada recurso digital que has creado o utilizado contribuye al aprendizaje del concepto de reto de aprendizaje, y cómo se relaciona con las fases del modelo de Aprendizaje Basado en el Juego. (2 puntos)

Explicación de cómo aplicar los retos de aprendizaje al modelo de Aprendizaje Basado en el Juego. (1 punto)

DOCUMENTO A ENTREGAR:

Si haces tu examen online deberás añadir el enlace de la web y redactar tu respuesta

directamente en la plataforma. El resto de las evidencias puedes reunir las en un único

documento Word y adjuntarlo a tu entrega. Se recomienda incluir los enlaces públicos y

accesibles junto a las capturas.

Si haces tu examen presencial, lo redactarás todo en un único documento Word y deberás

subirlo en la entrega directamente.

En ambos casos, asegúrate de comprobar que los enlaces funcionan correctamente abriéndolos en una ventana de incógnito.

Nota importante:

Si el enlace de las actividades no es público y accesible, la actividad será considerada nula.

Si el enlace de la página web o blog no es accesible públicamente, el examen será suspendido.

Si no hay capturas de pantalla donde se vea expresamente lo que se está solicitando, la

actividad podría no calificarse

Respuesta: *(El límite de palabras asignado es de 700 y el estudiante ha utilizado 0)*

Archivos entregados por el alumno en la pregunta:

- <https://examenonline.unir.net/Admin/Adjuntos/Download?id=126066>