	CUATRIMESTRE 1						
	SEP	ГІЕМЕ	BRE 2	025			
	L	M	Х	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12	13	14
	15 22	16 23	17 24	18 <b>25</b>	19 <b>26</b>	20 <b>27</b>	21 28
	29	30	24	25	26	21	28
	23	30					
	OCTUBRE 2025						
	L	M	X 1	2	3	S 4	D 5
	6	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26
Asig 1 - 5	27	28	29	30	31	25	20
Asig 1 - 5	21	20	23	30	31		
			BRE 2				
	L	M	Х	J	V	S	D 2
			_	_	_	1	
Asig 1 - 5	3	4	5	6	7	8	9
Asig 1 - 5	10	11	12	13	14	15	16
Asig 1 - 5	17 24	18 25	19 26	20 27	21 28	22 29	23 30
Asig 1 - 5	24	23	20	21	20	29	30
			RE 20				_
	L	M	Х	J	V	S	D
Asig 1 - 5	1	2	3	4	5	6	7
Asig 1 - 5	8	9	10	11	12	13	14
Asig 1 - 5	15	16	17	18	19	20	21
Repaso	22	23	24	25	26	27	28
Repaso	29	30	31				
		RO 2					
	L	M	Х	j	V	S	D
	-	_	-	1	<b>2</b> 9	3	4
Asig 1 - 5	5	6	7	8		10	11
Asig 1 - 5	12 19	13 20	14 21	15 22	16 23	17 24	18 25
Asig 1 - 5	19 26	20	21	22	30	31	25
Asig 1 - 5	20	21	20	29	30	21	
			2026				
	L	M	Х	J	V	S	D
		_		_	_	_	1
Asig 1 - 5	2	3	4	5	6	7	8
Asig 1 - 5	9	10	11	12	13	14	15
xámenes	16	17	18	19	20	21	22
	23	24	25	26	27	28	

Inicio docencia experiencia UNIR
Inicio de asignatura
Repaso
Exámenes

Entrega de informe de prácticas 25/06/2026

Depósito TFM convocatoria ordinaria 15/07/2026

Entrega informe de prácticas extraordinaria 03/09/2026

Exámenes convocatoria extraordinaria

Depósito TFM convocatoria extraordinaria 16/09/2026

NOTA 1: Las fechas de este calendario están sujetas a posibles modificaciones.

NOTA 2: Los tribunales de defensa del TFM se llevarán a cabo entre 30 y 90 días a partir de la fecha de entrega.

## **Exam. Extraord.** 1 7 8

SEPTIEMBRE 2026							
L	M	Х	J	V	S	D	
	1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13	
14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	
28	29	30					

			Créditos	
Cuatrimestre 1	Asig 1	Juego y Aprendizaje en el Ser Humano: Avances y Nuevos Modelos	6	
	Asig 2	Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) para la Mejora del Proceso Educativo	6	
	Asig 3	Metodologías Activas y Gamificación	6	
	Asig 4	Herramientas Digitales para el Diseño de Experiencias Lúdicas de Aprendizaje		
	Asig 5	Diseño de Proyectos Gamificados I	6	
Cuatrimestre 2	Asig 6	Diseño de Proyectos Gamificados II	6	
	Asig 7	Gamificación y Desarrollo de Habilidades en el Estudiante: Evaluación y Retroalimentación	6	
	Pr	Prácticas Académicas Externas	6	
	TFM	Trabajo Fin de Máster	12	

