



Metodologías basadas en la gamificación y la inversión de la educación

Máster Universitario en Metodologías Docentes

Curso Académico 2024-2025



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: *Metodologías basadas en la gamificación y la inversión de la educación*

Titulación: Máster Universitario en Metodologías Docentes

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial y a distancia.

Créditos: 4 ECTS

Curso: 1.º

Semestre: 2.º

Profesores disponibles/Equipo Docente: Guillermo Buedo, Disponibles (Sulma Farfán Sossa y Cristina Villalonga Gómez).

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1 Competencias

CB6 Obtener y comprender los conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 Saber aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB8 Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB9 Saber comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 Poseer habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando, de un modo que habrá de ser, en gran medida, auto-dirigido o autónomo.

CG3 Comprender y aplicar el Marco de Competencias Digitales del Docente a la práctica y favorecer, a través de ellas, su liderazgo pedagógico y la actualización de su perfil profesional.

CG4 Conocer los nuevos entornos digitales y las modalidades formativas mediadas en los que se desarrollan las metodologías docentes del S. XXI.

CG6 Comprender las prácticas *edud comunicativas* y aplicarlas al diseño y la puesta en práctica de metodologías y estrategias docentes mediadas.

CG7 Seleccionar las metodologías más adecuadas, mediante planteamientos fundamentados, y adaptarlas en función de su finalidad, destinatarios y contexto formativo.

CG8 Conocer el proceso evaluador en el diseño metodológico y emplear distintos tipos de evaluación competencial, basadas en recursos e instrumentos mediados.

CG9 Aplicar la teoría metodológica al diseño de modelos híbridos, asentados en estrategias cooperativas, mediadas e interactivas.

CG10 Diseñar y aplicar metodologías y estrategias docentes basadas en la inversión y gamificación de la educación y de los procesos formativos en contextos mediados.

CE4 Conocer e interpretar los principales elementos de la evaluación de las distintas metodologías y estrategias docentes, en particular de las rúbricas, las e-rubricas y de otras formas innovadoras de evaluación, para integrarlas en el proceso de diseño metodológico del docente.

CE5 Analizar y comprender experiencias de buenas prácticas metodológicas docentes, basadas en las TACs y en los contextos mediados, que puedan ser aplicables a otras modalidades y entornos.

CE6 Emplear metodologías docentes que faciliten la adquisición de las competencias digitales de los estudiantes y su empoderamiento a través de las mismas.

CE7 Comprender y discriminar, a nivel avanzado, entre las distintas metodologías y estrategias docentes, y emplear los recursos pedagógicos mediados adecuados a cada finalidad metodológica.

CE8 Adaptar las tradicionales metodologías docentes a las nuevas características del estudiante y de la educación digital y mediada, mediante la gamificación, la inversión del aprendizaje y la redefinición de la docencia magistral activa y participativa.

CE9 Analizar y evaluar las implicaciones educativas que tienen los entornos y los recursos docentes, digitales y mediados, en el diseño de las metodologías docentes.

CE10 Comprender las claves que permiten diseñar modelos híbridos, que combinen distintas metodologías y estrategias docentes, que puedan ser utilizadas en los diversos contextos, etapas y modalidades de formación.

1.2 Resultados de aprendizaje

Al finalizar esta materia los estudiantes serán capaces de:

- Disponer conocimientos específicos, teóricos y aplicados, del uso de distintas metodologías en diferentes contextos y modalidades formativos de educación media y superior.
- Redefinir el modelo de docencia tradicional y lo adapta al potencial, las características y los recursos pedagógicos de las aulas virtuales síncronas y los entornos virtuales de EA.
- Crear y adaptar metodologías y estrategias docentes a los nuevos escenarios y modalidades de formación, aprovechando el valor de las TICs y los recursos mediados, para lograr una mejora del proceso de E-A en los estudiantes.
- Diseñar estrategias metodológicas y sus pertinentes dinámicas (activas), centradas en el proceso de E-A (gamificación e inversión de la educación) en diferentes modalidades y entornos de formación.
- Analizar las características de las diferentes metodologías y valorar las posibilidades y dificultades asociadas a su puesta en práctica en diferentes contextos, entornos y modalidades.
- Profundizar, meditar y comparar las distintas metodologías activas al servicio del docente, logrando comprender sus convergencias y divergencias, y las aplica en supuestos prácticos.
- Re-Diseñar e hibridar propuestas metodológicas innovadoras basadas en las TICs aplicadas a la educación, a partir de experiencias y modelos existentes, logrando un nivel de concreción y coherencia profesional.

- Seleccionar, organizar y emplear rúbricas de evaluación adaptadas a cada metodología o estrategia docente, así como diseña y aplica diferentes modalidades de evaluación adaptadas a las metodología docentes híbridas.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ningún requisito previo

2.2. Descripción de los contenidos

- El proceso gamificador en las metodologías y estrategias docentes.
- Características, proceso y técnicas de gamificación educativa. Teoría y dinámica de juegos.
- *Flippear* la educación: la docencia y el aula invertida.
- Posibilidades, dificultades y retos de *flippear* la educación.

2.3 Actividades formativas:

Modalidad Presencial:

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases teóricas	22,2	100%
AF2	Clases prácticas. Seminarios y talleres.	11,1	100%
AF3	Tutorías	6,7	50%
AF4	Estudio individual y trabajo autónomo	55,6	0%
AF5	Actividades de evaluación	4,4	100%
TOTAL		100	

Modalidad a distancia:

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases teóricas	22,2	0%
AF2	Clases prácticas. Seminarios y talleres.	11,1	0%

AF3	Tutorías	6,7	0%
AF4	Estudio individual y trabajo autónomo	55,6	0%
AF5	Actividades de evaluación	4,4	50%
TOTAL		100	

2.4 Metodologías:

El profesorado podrá elegir entre una o varias de las siguientes metodologías detalladas en la memoria verificada del título.

Metodologías docentes dirigidas a la modalidad presencial.

Código	Metodologías docentes	Descripción
MD1	Método expositivo. Lección magistral	Presentación estructurada del tema por parte del profesor con el fin de facilitar la información a los estudiantes, transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos. Se promueve la participación activa del alumno con actividades de debate, discusión de casos, preguntas y exposiciones.
MD2	Estudio individual	Trabajo autónomo y reflexivo del estudiante, con el fin de profundizar en la adquisición de las competencias asociadas (preparación de clases y exámenes; uso de las fuentes de información; realización de trabajos, presentaciones; uso de las TICs; participación en foros de discusión, etc.)
MD3	Aprendizaje basado en problemas	Metodología activa que permite ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos.
MD4	Estudio de casos	Análisis de un caso real o simulado con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimiento, etc.
MD5	Tutoría (individual y/o grupal)	Metodología basada en el profesor como guía del aprendizaje del estudiante, mediante el uso de herramientas tecnológicas como los foros, correo o videoconferencias.
MD6	Flipped Learning (clase invertida)	Inversión del proceso de enseñanza-aprendizaje, en la cual, el estudiante trabaja los contenidos fuera del horario lectivo y la clase se dedica a tratar, resolver y reflexionar acerca de las cuestiones y problemas que genera el tema en cuestión.

MD7	Gamificación / Teoría y Dinámica de Juegos	Aplicación del juego, sus teorías y dinámicas, al proceso formativo del estudiante, buscando una mayor implicación y motivación hacia la asignatura, materia o área de estudio.
------------	--	---

Metodologías docentes dirigidas a la modalidad a distancia.

Código	Metodologías docentes	Descripción
MD1*	Método expositivo. Lección magistral mediada	Presentación estructurada del tema por parte del profesor con el fin de facilitar la información a los estudiantes, transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos, realizadas en sesiones síncronas o asíncronas, a través de la plataforma. Se promueve la participación activa del alumno con actividades de debate, discusión de casos, preguntas y exposiciones, mediante los canales y herramientas disponibles en Blackboard.
MD2*	Estudio individual mediado y colaborativo grupal en curso virtual	Trabajo autónomo y reflexivo del estudiante, con el fin de profundizar en la adquisición de las competencias asociadas (preparación de clases y exámenes; uso de las fuentes de información; realización de trabajos, presentaciones; participación en foros de discusión, etc.), cuyo escenario ampliado de trabajo será el curso virtual. Allí tendrá la oportunidad de colaborar y comunicarse con el resto del grupo y con el profesor.
MD3*	Aprendizaje basado en problemas	Metodología activa que permite ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos, cuyo escenario de realización y soporte estará sustentado por las herramientas colaborativas y de comunicación que proporciona el curso virtual.
MD4*	Estudio de casos	Análisis de un caso real o simulado con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimiento, etc., cuyo escenario de realización y soporte mediático estará sustentado por las herramientas colaborativas y de comunicación que proporciona el curso virtual.
MD5*	Tutoría (individual y/o grupal)	Metodología basada en el profesor como guía del aprendizaje del estudiante, mediante el uso de herramientas tecnológicas como los foros, correo, chat, o videoconferencias.
MD6*	Flipped Learning (clase invertida)	Inversión del proceso de enseñanza-aprendizaje, en el cual, el estudiante trabaja los contenidos de manera autónoma, apoyado en los materiales de la asignatura, y trata de resolver y reflexionar acerca de las cuestiones y problemas que genera el tema

		en cuestión, en el espacio virtual y colaborativo del curso en la plataforma.
MD7*	Gamificación / Teoría y Dinámica de Juegos	Aplicación del juego, sus teorías y dinámicas, al proceso formativo del estudiante, buscando una mayor implicación y motivación hacia la asignatura, materia o área de estudio, sustentado en recursos mediados y en el escenario del curso virtual.

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) será el siguiente:

0 – 4,9 *Suspenso (SS)*

5,0 – 6,9 *Aprobado (AP)*

7,0 – 8,9 *Notable (NT)*

9,0 – 10 *Sobresaliente (SB)*

La mención de “matrícula de honor” se podrá otorgar a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,5. Su número no podrá exceder del 5% de los alumnos matriculados en la materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola “Matrícula de Honor”.

3.2 Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial y a distancia

Sistema de Evaluación	Ponderación
SE1*. Participación síncrona-asíncrona	10%
SE2*. Actividades dirigidas	30%
SE3*. Prueba final (examen presencial)	60%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial y a distancia

Sistema de Evaluación	Ponderación
SE1*. Participación síncrona-asíncrona	10%
SE2*. Actividades dirigidas	30%
SE3*. Prueba final (examen presencial)	60%

3.3 Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.3 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito. En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Andrade, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3820948>

Ardoy, D. N. (2017). Metodologías activas y gamificación en Educación Secundaria. En García de Alcaraz, A. (Ed.), *El futuro de la Educación Física: nuevos enfoques y aplicaciones metodológicas* (pp. 95-122). Universidad de Murcia. <https://libros.um.es/editum/catalog/view/1951/2631/2571-1>

Ayén, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ? *Iber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, 7-15. <http://bit.ly/2P21sBD>

Forero, X., Segura, H. y Sánchez, C.R. (2023). Uso de estrategias apoyadas en TIC y virtualidad: una oportunidad para explorar las posibilidades del entorno digital. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 22(1), 57-72. <http://hdl.handle.net/10662/16862>

García-Tudela, P.A. (2019). Gamificación e inclusión: rutas de aprendizaje en Educación Primaria. En F.J. Murillo y C. Martínez-Garrido (Eds.), *Actas XIX Congreso Internacional de Investigación Educativa: investigación comprometida para la transformación social, volumen V* (pp. 78-85). <https://bit.ly/2WG2oPE>

Higueras, A. e Hidalgo, J. (2024). Jugamos a la ciencia. Gamificación en el aula de ciencias. El uso de Classcraft como herramienta para su inclusión en las clases. *EA, Escuela abierta: revista de investigación educativa*, 27. <https://ea.ceuandalucia.es/index.php/EA/article/view/304>

Landers, R. N., & Callan, R. C. (2011). Casual social games as serious games: The psychology

Mora, F. (2013). Neuroeducación, solo se puede aprender aquello que se ama. Madrid.

Revuelta, F.I., Antequera, J.G. y Pedrera, M.I. (2022). Diseño e implementación de la metodología activa gamificación en la formación del profesorado. El aula del futuro como espacio de enseñanza y aprendizaje. En *Avances y Desafíos para la transformación educativa* (pp. 359–366). Universidad de Oviedo. <https://bit.ly/3ZrytJA>

Santillán, J.P. (2022). Flipped Classroom: ¿enfoque o metodología? *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 7(2). <https://doi.org/10.23857/pc.v7i2.3695>

Tourón, J., Santiago, R. (2015). El modelo flipped learning y el desarrollo del talento en la escuela. *Revista de Educación*, 368, 176-208. <https://www.doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2015-368-288>

Tourón, J., Santiago, R. y Diez, A. (2014). *The Flipped Classroom: Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje*. Grupo Océano.

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Pearson.

Zainuddin, Z., Wah, S.K., Shujahat, M. y Perera, C.J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: a systematic review of empirical evidence. *Educational research review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.

5. DATOS DEL PROFESOR

Todos los datos del claustro docentes pueden encontrarse en la Web Oficial del Máster Universitario en Metodologías Docentes: <https://www.nebrija.com/programas-postgrado/master/metodologia-docente/#masInfo#profesores>