DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Diseño y Gamificación de Espacios Educativos Virtuales

PLAN DE ESTUDIOS:
Máster Universitario en Tecnología Educativa y Competencia Digital Docente (OMA-COMPEDIG)

GRUPO: 2526-O1

CENTRO: Facultad de Ciencias Sociales

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatoria (OB)

ECTS: 6,0

CURSO: 1º

TEMPORALIDAD: 2º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:
Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL DOCENTE

NOMBRE Y APELLIDOS: GERARDO ARRIAZA FERNÁNDEZ

EMAIL: garriaza@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

CV DOCENTE:

Gerardo Arriaza Fernández es Doctor en Filosofía y Letras por la Universidad de Granada (tesis: Por el campo vendrá la prosperidad. El proceso democratizador en los municipios agrarios de Jaén y Granada (1975-1982)). Además, es Licenciado en Historia por la Universidad de Granada y Graduado en Educación Primaria con mención en TIC por la Universitat Internacional de València. Ha cursado diversos másteres —entre ellos el Máster "Claves del Mundo Contemporáneo: Ciudadanía y Política en el S. XX" (UGR) y el Máster en Formación del Profesorado (VIU)— así como un título de Experto Universitario en Liderazgo y Desarrollo Competencial (Gestiónitas).

Su trayectoria profesional se orienta de forma paralela hacia dos grandes líneas: por un lado, la investigación en Historia Contemporánea, en particular en torno a la transición española, la política agraria y los procesos democratizadores en Andalucía Oriental. Por otro lado, su desarrollo profesional en el ámbito de la educación: imparte docencia en centros de enseñanza primaria y secundaria, así como en universidades, y ha participado en proyectos de innovación educativa centrados en las tecnologías, el liderazgo y la implicación familiar en el centro educativo.

En su faceta investigadora educativa ha trabajado sobre metodologías como el aprendizaje-servicio, la gamificación y el uso del iPad en educación, Google for Education y la integración de entornos digitales en el currículo. Su pertenencia al grupo de investigación "Calidad y Equidad en Educación" (Grupo Calidad y Equidad en Educación) de la Universidad Nebrija refleja su compromiso con la mejora educativa, la dirección de centros y la equidad como ejes fundamentales de su quehacer profesional.
Su objetivo actual es seguir consolidándose como docente e investigador universitario, con vocación, contribuyendo a la formación de futuros docentes, a la gestión de la innovación educativa en contextos reales y al estudio de los marcos de liderazgo y bienestar educativo en los centros escolares.

CV PROFESIONAL:

- Profesor en la Universidad Camilo José Cela en el Máster Universitario en Tecnología Digital Aplicada a la Práctica Docente y en el Máster Universitario en Atención a las Necesidades Educativas Especiales. Profesor en la Universidad Internacional de La Rioja en el Máster en Liderazgo y Dirección de Centros Educativos, el Máster en Atención a la Diversidad y el Máster en Tecnología Educativa y Competencia Digital Docente.

Tutor y evaluador de Trabajos Fin de Máster en diferentes universidades, con experiencia en orientación metodológica, evaluación por competencias y coordinación académica.
- Profesor en un centro privado perteneciente al grupo Attendis, donde ha desarrollado su labor docente en las etapas de Educación Primaria y Secundaria, impulsando proyectos de innovación educativa basados en metodologías activas, aprendizaje cooperativo, uso de TIC y liderazgo pedagógico. Formador en programas de capacitación docente centrados en gamificación, aprendizaje basado en proyectos y estrategias de dirección escolar.
- Miembro del Grupo de Investigación "Calidad y Equidad en Educación" de la Universidad Nebrija. Colaborador en investigaciones sobre liderazgo escolar, bienestar docente y desarrollo profesional del profesorado en el marco del estudio internacional TALIS de la OCDE. Autor de diversas publicaciones académicas en editoriales como Dykinson y Octaedro sobre innovación educativa, aprendizaje-servicio y formación del profesorado.

CV INVESTIGACIÓN:

- Arriaza Fernández, G. (2025). The construction of local memory: the municipality and educational institutions as preservers of collective history. En Educational Innovation: Tools and Practices for Effective Learning (pp. 121-135). Madrid: Dykinson.
- Arriaza Fernández, G. (2025). Dynamizing online education in Master's Degree in Teaching Training program: the benefits of game-based learning with Edu.cerebriti. En The educational revolution: new perspectives and innovative practices (pp. 153-165). Madrid: Dykinson.
- Arriaza Fernández, G. (2024). Con la esperanza de volver: el discurso democratizador de los emigrantes retornados y su enseñanza en la historia. Comunicación presentada en NODOS 2024 (simposio "Movilidad humana, vulnerabilidad y estudios de fronteras").
- Arriaza Fernández, G. (2023). Principio activo: Aprendizaje cooperativo. En InnoVamécum. Metodologías docentes innovadoras en Ciencias de la Salud (cap. temático).
- Arriaza Fernández, G. (2021). El aprendizaje transdisciplinario de las Matemáticas y las Ciencias Sociales: aprender jugando a través de la geoestrategia en Primaria. En Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI: INNTED 2021 (pp. 1460-1474). Madrid: Dykinson.
- Arriaza Fernández, G. (2021). Aprendizaje basado en problemas: una propuesta didáctica y metodológica. En Universidad, innovación e investigación ante el horizonte 2030. Libro de resúmenes del I Congreso Internacional Nodos del Conocimiento. Madrid: Dykinson.
- Arriaza Fernández, G. (2019). Aprender indagando: la reconstrucción de historias familiares a través de la metodología del aprendizaje-servicio. En Innovación educativa en la sociedad digital (pp. 2049-2061). Madrid: Dykinson.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

Esta asignatura está diseñada para proporcionar conocimientos especializados en los principios, estrategias y técnicas asociadas a la integración efectiva de la gamificación en contextos educativos. Se aprenderá a diseñar y crear entornos educativos virtuales gamificados que promuevan el compromiso y la motivación. Además, se potenciarán las habilidades de ideación y producción de recursos digitales gamificados de carácter educativo que sean atractivos y de calidad. El alumnado tendrá la oportunidad de explorar diversas herramientas y plataformas digitales orientadas a la gamificación, y aprenderá a utilizarlas para crear recursos educativos digitales efectivos.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **Diseño y Gamificación de Espacios Educativos**
    1. Introducción a la gamificación en educación.
    2. Principios y elementos clave de la gamificación educativa.
    3. Estrategias didácticas y metodologías gamificadas.
    4. Producción de Recursos Digitales Gamificados.

5. Diseño de entornos educativos virtuales gamificados.
6. Evaluación y Feedback en la Gamificación Educativa.
7. Proyectos y Casos Prácticos: Creación de un Entorno Gamificado

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Los recursos de aprendizaje que se utilizarán en todas las asignaturas de la titulación (salvo las prácticas externas) para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, son:

- Campus online de la UEMC (Open Campus)
- Plataforma de Webconference (Zoom work place)

Las comunicaciones con el profesor serán a través de Open Campus vía Mi correo, Tablón o/y Foro.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura.

COMPETENCIAS GENERALES:

- GC1. Conocer y manejar las tecnologías digitales de soporte a la docencia orientadas a la planificación y gestión docente, la elaboración y publicación de materiales, el diseño adaptado de entornos de aprendizaje, la innovación, el despliegue de actividades en el aula, su evaluación y otros procesos asociados al contexto de enseñanza-aprendizaje tanto en entornos presenciales/híbridos/virtuales.
- GC2. Saber diseñar y crear entornos y materiales de enseñanza accesibles, atractivos y de calidad, que sigan las reglas éticas y conociendo los recursos digitales que favorecen el trabajo colaborativo y la comunicación eficaz.
- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se define a través de grandes competencias (GC), ubicadas temporalmente en esta categoría de "competencias generales"

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- RD 822/2021. Según el Real Decreto 822/2021, el marco competencial del título se concreta en los resultados de aprendizaje de cada materia y asignatura

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- C1.5 Conocimientos especializados en los principios, estrategias y técnicas asociadas a la integración efectiva de la gamificación en contextos educativos.
- H1.5 Saber diseñar y crear entornos educativos virtuales gamificados.
- CT2.2 Capacidad para diseñar y crear material digital educativo atractivo y de calidad.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Berrones Yaulema, L. P., Espinoza Tinoco, L. M., Congacha Aushay, A. E., & Moyano Guamán, M. A. (2023): La gamificación en el aprendizaje significativo de las asignaturas de educación básica. Polo del Conocimiento. ISBN: 2550-682X
- Usán Supervía, P (2024): Gamificación educativa y aprendizaje. Ediciones Pirámide. ISBN: 978-84-368-5002-4

- Granados, L. P. (2024): La gamificación en el ámbito educativo: desafíos y debates recientes. . ISBN: 0034-8082
- Hernández, E. J. H (2023): La gamificación para fortalecer el aprendizaje significativo. . ISBN: 2644-3791
- Manya, M. C. L., Guerrero Ramos, C. L., & Badillo Pazmiño, D. P. (2025): Gamificación y aprendizaje significativo: convergencias entre psicología, tecnología y didáctica.. SAGA: Revista Científica Multidisciplinar, 2(1), 4-22. ISBN: 3073-1151
- Peñaranda, F. A. S (2025): La gamificación en el aula: estrategias, beneficios y retos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista Educación, 49(2), 45-60. ISBN: 2981-765X
- Villafuerte, V. P. E., Rodríguez, J. L., & Morales, M. A. (2023): La gamificación como estrategia didáctica para mejorar la motivación y el aprendizaje. Revista Científica Multidisciplinaria,. ISBN: 2550-682X
- Chamorro, G. F. (2025): Avances, beneficios y limitaciones en el aprendizaje escolar con gamificación. Revista Científica Educativa. ISBN: 2737-6362

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripcion

Recursos para la innovación educativa(https://intef.es/)
Recursos para la innovación educativa

Plataforma de creación de contenidos interactivos(https://genially.com/)
Plataforma de creación de contenidos interactivos

Creación de contenidos interactivos(https://h5p.org/)
Creación de contenidos interactivos

OTRAS FUENTES DE REFERENCIA:

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

Se describe a continuación la metodología aplicada

MÉTODO DIDÁCTICO:

El papel del profesor cobra importancia a través de la impartición de clases magistrales en tiempo real por videoconferencia que podrá utilizar para explicar los contenidos teóricos, resolver dudas que se planteen durante la sesión, ofrecer retroalimentación sobre las actividades de evaluación continua o realizar sesiones de tutoría de carácter grupal.

MÉTODO DIALÉCTICO:

Se caracteriza por la participación de los alumnos en las actividades de evaluación continua de debate y la intervención de éstos a través del diálogo y de la discusión crítica (seminarios, grupos de trabajo, etc.). Utilizando este método el alumno adquiere conocimiento mediante la confrontación de opiniones y puntos de vista. El papel del profesor consiste en proponer a través de Open Campus temas referidos a la materia objeto de estudio que son sometidos a debate para, posteriormente, evaluar el grado de comprensión que han alcanzado los alumnos.

MÉTODO HEURÍSTICO:

Este método puede desarrollarse de forma individual o en grupo a través de las actividades de evaluación continua (entregas de trabajos, resolución de ejercicios, presentaciones, etc.). El objetivo es que el alumno asuma un papel activo en el proceso de aprendizaje adquiriendo los conocimientos mediante la experimentación y la resolución de problemas.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

Las actividades formativas que se realizan en la asignatura son las siguientes:

Clases teóricas: Actividad dirigida por el profesor que se desarrollará de forma sincrónica en grupo. Para la realización de esta actividad en Open Campus, la UEMC dispone de herramientas de Webconference que permiten una comunicación unidireccional en las que el docente puede desarrollar sesiones en tiempo real con posibilidad de ser grabadas para ser emitidas en diferido.

Actividades prácticas: Actividades supervisadas por el profesor que se desarrollarán fundamentalmente de forma asíncrona, y de forma individual o en grupo:

- Actividades de debate. Se trata de actividades en las que se genera conocimiento mediante la participación de los estudiantes en discusiones alrededor de temas de interés en las distintas asignaturas.
- Entregas de trabajos individuales o en grupos a partir de un enunciado o unas pautas de trabajo que establecerá el profesor.
- Resolución de ejercicios y problemas que el alumno debe realizar a través de Open Campus en un periodo de tiempo determinado. Esta actividad puede ser en formato test de evaluación.

Tutorías: Las tutorías podrán tener un carácter sincrónico o asíncrono y podrán desarrollarse de manera individual o en grupos reducidos.

Están previstas dos sesiones de tutoría por videoconferencia, una al inicio y otra al final del semestre. En la primera se presentará la asignatura y la guía docente y en la segunda, en las semanas previas a la evaluación final, se dedicará a la resolución de dudas de los estudiantes.

Además, el docente utiliza el Tablón, el Foro y el Sistema de correo interno de Open Campus para atender las necesidades y dudas académicas de los estudiantes.

SESIONES EN TIEMPO REAL :

	Título
TU1	Presentación asignatura y Guía docente
CM1	Introducción a la gamificación en educación.
CM2	Principios y elementos clave de la gamificación educativa.
CM3	Estrategias didácticas y metodologías gamificadas.
CM4	Producción de Recursos Digitales Gamificados.
CM5	Diseño de entornos educativos virtuales gamificados.
CM6	Evaluación y Feedback en la Gamificación Educativa.
CM7	Proyectos y Casos Prácticos: Creación de un Entorno Gamificado
TU2	Resolución de dudas antes de la evaluación

EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA:

Evaluación continua	60%
Evaluación final	40%

ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN :

Tipo Evaluación	Nombre Actividad	% Calif.
Evaluacion contínua (60 %)	1. Actividad 1 (Entrega individual)	25
	2. Actividad 2 (Entrega grupal)	25
	3. Test (Test de evaluación)	10
Evaluacion final (40 %)	1. Prueba de evaluación final Online (Prueba de evaluación final)	40

CONSIDERACIONES EVALUACIÓN CONVOCATORIA ORDINARIA:
A lo largo de la planificación de la asignatura el alumno realizará **actividades de evaluación continua** que forman parte de la calificación de la asignatura con un peso del 60% sobre la nota final.

Para superar la evaluación continua, el alumno debe obtener una media de igual o superior a 5 entre todas las actividades. En el caso de no superar la evaluación continua, se guardan para la convocatoria extraordinaria las notas de aquellas actividades aprobadas, no pudiendo volver a presentarlas.

El sistema de evaluación de esta asignatura acentúa el desarrollo gradual de competencias y resultados de aprendizaje y, por tanto, se realizará una evaluación continua a través de las distintas actividades de evaluación propuestas. El resultado de la evaluación continua se calcula a partir de las notas obtenidas en cada actividad teniendo en cuenta el porcentaje de representatividad en cada caso.

Todas las actividades deberán entregarse en las fechas previstas para ello, teniendo en cuenta:

- Las actividades de evaluación continua (entrega de trabajos) se desarrollarán según se indica y, para ser evaluadas, los trabajos deberán ser entregados en la forma y fecha prevista y con la extensión máxima señalada. No se evaluarán trabajos entregados posteriormente a esta fecha o que no cumplan con los criterios establecidos por el profesor.
- Las actividades de entrega de trabajos en grupo se diseñan para que se desarrolle la competencia de trabajo en equipo por lo que cada equipo dispone de un espacio de trabajo y una única entrega para todos los integrantes. Salvo decisión del profesor, todos los integrantes del grupo obtendrán la misma calificación en la actividad.
- La no entrega de una actividad de evaluación continua en forma y plazo se calificará con un 0 y así computarán en el cálculo de la nota de evaluación continua y final de la asignatura.
- Cualquier tipo de copia o plagio por mínimo que sea, así como un uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, supondrá una calificación de 0 en la actividad correspondiente. Esta actuación podría suponer la apertura de un expediente disciplinario.
- Las actividades de evaluación continua (tipo test) se desarrollarán con anterioridad a la realización de las pruebas de evaluación final de la asignatura
- La participación en los foros y debates vinculados a una actividad de evaluación continua se evaluará de forma individual o colectiva según se haya requerido la participación: el valor de las aportaciones, el número de aportaciones y respuestas en debate a las opiniones de los compañeros. Cualquier comentario aportado en el foro que suponga una falta de respeto a las opiniones de compañeros supondrá el suspenso de la evaluación continua de la asignatura.

Los alumnos accederán a través de Open Campus a las calificaciones de las actividades de evaluación continua en un plazo aproximado de 20 días lectivos desde la fecha fin de fecha de entrega, excepto causas de fuerza mayor en cuyo caso se informará al alumno a través del Tablón.

La evaluación continua se completará con una **evaluación final**, que se realizará al finalizar el periodo lectivo

de cada asignatura. Los exámenes serán eminentemente prácticas, de manera que, los alumnos podrán disponer de los apuntes y consultarlos, (solo en formato digital) durante la realización de la prueba.

Para resolver el examen, los alumnos deberán descargar el enunciado de la prueba y una vez cumplimentado, subirlo en el espacio correspondiente del campus virtual

La prueba **supondrá un 40%** de la calificación sobre la nota final de la asignatura.

- El alumno tendrá la posibilidad, siempre dentro de los tres días siguientes a la publicación de las notas, a renunciar a su calificación, y presentarse en la siguiente convocatoria
- El alumno tendrá hasta 3 días después de la calificación para solicitar al docente más información sobre su calificación por el correo de la plataforma.
- Cualquier tipo de irregularidad o fraude en la realización de una prueba, así como un uso inapropiado de herramientas de inteligencia artificial, supondrá una calificación de 0 en la prueba/convocatoria correspondiente. Esta actuación podría suponer la apertura de un expediente disciplinario.
- El aplazamiento concedido por la Universidad para la realización de una evaluación final se regirá por lo establecido en el Manual de "Directrices y plazos para la tramitación de una solicitud"

La **nota global** de la asignatura se obtiene ponderando la calificación de la evaluación continua y de la evaluación final según los siguientes porcentajes, y debiendo tener aprobadas ambas partes, continua y final, para superar la asignatura.

Si un alumno no se presenta a la prueba de evaluación final, su calificación en la convocatoria será de "No presentado", con independencia de que haya realizado alguna actividad de evaluación continua.

De igual modo si el alumno no entrega ninguna actividad de evaluación continua, obtendrá la calificación de "No presentado", con independencia de que haya aprobado la prueba de evaluación final, en cuyo caso, se le guardaría su calificación para la convocatoria extraordinaria.

EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Evaluación continua 60%
Evaluación final 40%

ACTIVIDADES Y SISTEMAS DE EVALUACIÓN :

Tipo Evaluación	Nombre Actividad	% Calif.
Evaluacion contínua (60 %)	1. Actividad 1 (Entrega individual)	25
	2. Actividad 2 (Entrega individual)	25
	3. Test de evaluación (Test de evaluación)	10
Evaluacion final (40 %)	1. Prueba de evaluación final Online (Prueba de evaluación final)	40

CONSIDERACIONES EVALUACIÓN CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:
Los estudiantes que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria, porque hayan suspendido la evaluación continua o la prueba de evaluación final, podrán presentarse a las pruebas establecidas por el profesor en la convocatoria extraordinaria.

Para la convocatoria extraordinaria se guardan las calificaciones de las actividades de evaluación continua y prueba de evaluación final, superadas por el estudiante (nota superior o igual a 5), no permitiéndose volver a realizarlas.

- En convocatoria extraordinaria, el alumno solo podrá entregar las actividades de evaluación continua no superadas, guardándose la calificación de las aprobadas.
- El alumno tendrá hasta 3 días después de la calificación para solicitar al docente más información sobre su calificación por el correo de la plataforma.
- Cualquier tipo de irregularidad o fraude en la realización de una prueba, supondrá una calificación de 0 en la prueba/convocatoria correspondiente.
- El aplazamiento concedido por la Universidad para la realización de una evaluación final se regirá por lo establecido en el Manual de "Directrices y plazos para la tramitación de una solicitud".

En la convocatoria extraordinaria, la **nota global** de la asignatura se obtiene ponderando la calificación de la evaluación continua y de la evaluación final, de la misma forma que en la convocatoria ordinaria.

Al igual que en la convocatoria ordinaria, en la convocatoria extraordinaria es necesario superar tanto la evaluación continua como la evaluación final para aprobar la asignatura.

Si un alumno no se presenta a la prueba de evaluación final, su calificación en la convocatoria será de "No presentado", con independencia de que haya realizado alguna actividad de evaluación continua.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Ejecución de prácticas	40%
Pruebas escritas	60%