

Resolución de problemas y pensamiento analítico usando herramientas digitales de gamificación

Problem solving and analytical thinking using digital gamification tools

PRESENTACIÓN

Este curso responde a la necesidad creciente de desarrollar competencias transversales vinculadas a la resolución de problemas complejos, el análisis de información, la toma de decisiones y la adaptación a entornos digitales. La propuesta utiliza herramientas de gamificación para aumentar la implicación del estudiantado, estructurar el aprendizaje por retos y favorecer una participación activa, una retroalimentación de calidad y una mayor sensación de cercanía, elementos expresamente recomendado.

El objetivo es desarrollar competencias aplicadas de resolución de problemas y pensamiento analítico mediante el uso de herramientas digitales de gamificación en contextos académicos y profesionales

Este curso está destinado a estudiantes universitarios, egresados y profesionales interesados en mejorar sus competencias transversales de análisis, resolución de problemas y toma de decisiones en entornos digitales

ESTRUCTURA Y CONTENIDO

Módulo 1. Pensamiento analítico y formulación de problemas

- Qué es un problema y qué no lo es, y tipologías de problemas en contextos académicos y profesionales.
- Sesión / reto gamificado: detectar fallos de planteamiento en casos prácticos.

Módulo 2. Análisis de causas y toma de decisiones

- Descomposición del problema en elementos manejables y priorización de variables y criterios.
- Introducción a herramientas sencillas de análisis causal y matrices de decisión.
- Sesión/reto gamificado: Dinámicas gamificadas para explorar escenarios, consecuencias y alternativas.

Módulo 3. Resolución de retos y comunicación de soluciones usando herramientas de gamificación

- Diseño de soluciones viables y criterios de evaluación.
- Trabajo colaborativo y argumentación.
- Presentación de una propuesta final de resolución de un caso.
- Cierre gamificado y reflexión sobre transferencia a contextos reales.

CALENDARIO, HORARIO Y LUGAR DE IMPARTICIÓN

Fechas del curso: 9, 10, 15,16 y 17 de diciembre de 2026

Horarios: De 14:00 h. a 16.00 h.

Lugar de impartición: Online (a través de plataforma MS Teams)

CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para este curso se sugiere una evaluación continua, coherente con el enfoque gamificado y competencial:

- 30 % Participación activa en actividades gamificadas y foros.
- 30 % Resolución de retos o casos prácticos por módulos.
- 40 % e-portfolio de autoevaluación con la resolución de los retos, con justificación analítica de la solución propuesta y autoreflexión individual final.

Criterios de superación: Realización de las actividades obligatorias, Superación del proyecto o reto final, y Participación mínima en los espacios de seguimiento definidos por el equipo docente

PERSONAL DOCENTE

Andrés Maroto Sánchez. Profesor Titular Facultad de Económicas y Empresariales. Universidad Autónoma de Madrid.

José Luis Uceda Blanco. Profesor Titular Facultad de Económicas y Empresariales. Universidad Autónoma de Madrid

Nº HORAS / CRÉDITOS

10 horas presenciales + 15 horas de trabajo personal.

1 ECTS.