

GUÍA DOCENTE

Máster Universitario en
Metodologías Activas e
Innovadoras

**Aprendizaje basado en
Simulación, Juegos y
Gamificación**

Curso académico 2026/27

Índice

1.	Organización general	3
1.1.	Datos de la asignatura	3
1.2.	Equipo docente	3
1.3.	Presentación de la asignatura.....	4
1.4.	Resultados de aprendizaje	4
2.	Contenidos/temario	5
3.	Metodologías docentes	5
4.	Actividades formativas	6
5.	Evaluación.....	6
5.1.	Sistema de evaluación	6
5.2.	Sistema de Calificación	7
6.	Bibliografía	9
7.	Anexo I. Requisitos Técnicos Proctorización	10

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

Datos de la asignatura	Asignatura	Aprendizaje basado en Simulación, Juegos y Gamificación
	Código Asignatura	2610-11_1MaMEI_OL-ES_101A
	Titulación	Máster Universitario en Metodologías Activas e Innovadoras Título oficial de la Universidad Internacional de la Empresa
	Créditos	6 ECTS
	Carácter	Obligatoria
	Curso	Primero
	Semestre	Primero
	Idioma en que se imparte	Español
	Modalidad	Virtual
	Dedicación al estudio recomendada por ECTS	25 horas

1.2. Equipo docente

Profesor	Dña. Mireia Portero Aylagas
-----------------	-----------------------------

1.3. Presentación de la asignatura

La asignatura **Aprendizaje basado en simulación, juegos y gamificación** aborda el uso pedagógico del juego, la simulación y las dinámicas gamificadas como estrategias para promover experiencias de aprendizaje activas, significativas y contextualizadas. A lo largo de la asignatura se analizarán sus fundamentos psicopedagógicos, así como las diferencias entre el aprendizaje basado en juegos, los juegos serios, la gamificación y la simulación educativa, evitando considerar estos enfoques como conceptos equivalentes.

El alumnado aprenderá a diseñar propuestas didácticas que integren de forma coherente objetivos de aprendizaje, retos, reglas, narrativas, roles, retroalimentación, recompensas y procesos de evaluación. Asimismo, conocerá herramientas, recursos y plataformas digitales que permitan implementar experiencias lúdicas, gamificadas y basadas en simulaciones en diferentes contextos educativos, tanto presenciales como híbridos y virtuales.

La asignatura también permitirá valorar las posibilidades de estas metodologías para favorecer la motivación, la participación, la interacción y el desarrollo de competencias. Se prestará atención a su adaptación a las características y necesidades del alumnado, especialmente en relación con estudiantes con trastorno del espectro autista, talento y altas capacidades. Finalmente, se fomentará una reflexión crítica sobre sus potencialidades, limitaciones e implicaciones éticas, evitando reducir la gamificación a la utilización superficial de puntos, insignias o recompensas y situando siempre el diseño pedagógico al servicio del aprendizaje.

1.4. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO ASIGNADOS

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

CC02.- Comprender los fundamentos psicopedagógicos que sustentan el uso de diferentes recursos tecnológicos en el aula.

CC04.- Conocer el impacto del uso de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje según la tipología de estudiante.

CC06.- Conocer las claves del diseño de procesos de aprendizaje y evaluación utilizando métodos adecuados a la disciplina, contexto y perfil del estudiante.

CP02.- Integrar competencias digitales, comunicativas y sociales para actuar con solvencia en entornos de aprendizaje híbridos o virtuales.

CP08.- Analizar prácticas innovadoras que promuevan la motivación hacia el aprendizaje del estudiante, valorando su aplicabilidad en diferentes contextos de enseñanza con el fin de integrarlas en el diseño y desarrollo de experiencias formativas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA:

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

RA.1.- Analizar críticamente los principios, potencialidades y limitaciones del aprendizaje basado en juegos, simulaciones y gamificación.

RA.2.- Diseñar experiencias educativas significativas que integren elementos de simulación, juego y gamificación.

RA.3.- Aplicar herramientas, recursos y plataformas digitales para implementar propuestas lúdicas y gamificadas.

RA.4.- Planificar procesos de simulación educativa.

RA.5.- Reflexionar sobre el valor pedagógico del juego y la gamificación desde una perspectiva ética, inclusiva y centrada en el estudiante.

2. Contenidos/temario

- Aprendizaje basado en juegos.
- Gamificación en entornos educativos.
- Aprendizaje basado en simulación.
- Diseño de propuestas didácticas integradas.
- Aprendizaje y recursos para estudiantes con trastornos del espectro autista, inteligencias múltiples, talento y altas capacidades.

3. Metodologías docentes

- Lección magistral participativa.
- Estudio de casos.
- Aprendizaje Basado en Problemas o Problem Based Learning.
- Simulación.
- Aprendizaje basado en el juego (Game-based Learning, Serious Games).
- Aprendizaje Orientado a Proyectos o Basado en Proyectos (ABP) o Learning by Projects o Project Based Learning (PBL).
- Observación.

- Aprendizaje Basado en Entornos Laborales.
- Seguimiento.

4. Actividades formativas

Actividad formativa	Número de horas	Horas de interactividad síncrona
Clases expositivas síncronas	10	10
Seminarios síncronos	2	2
Clases prácticas síncronas	10	10
Actividades Dirigidas Asíncronas	24	0
Trabajo autónomo	102	0
Prueba de evaluación final	2	2
TOTAL	150	24

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad sigue los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

Sistema de Evaluación	Ponderación
Actividades de evaluación continua*	50%
Ponderación de cada actividad: Resolución de problemas (20%) Estudio de casos (30%)	

Sistema de Evaluación	Ponderación
Pruebas objetivas*	50%

***Es requisito indispensable para superar la asignatura obtener en cada apartado (actividades de evaluación continua y pruebas objetivas) un promedio mínimo de 5.**

La nota final se calculará utilizando la ponderación antes descrita. En caso de no superar al menos una de las dos partes, se mantendrá la media ponderada obtenida, aunque la calificación final no podrá ser superior a 4 puntos. Por tanto, si la media ponderada resultase igual o superior a 5, la calificación final será de 4 puntos.

Para las sanciones asociadas a la falta de honestidad académica se aplicará la Normativa General de Evaluación y Calificación de la Universidad y la Normativa de Convivencia y Reglamento Disciplinario de Estudiantes. En particular, la utilización de contenido de autoría ajena al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. En caso de coincidencia superior al 15% -reproducir información de fuentes sin citarlas convenientemente-, la sanción será un suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. En caso de comportamiento reiterado, la penalización será un suspenso (0) en la asignatura y pérdida de la convocatoria en la que ha ocurrido la falta, además de la decisión que tome el comité disciplinario por ser falta muy grave. Asimismo, el uso de medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

En convocatoria extraordinaria, se valorarán los mismos resultados de aprendizaje utilizando el mismo sistema de evaluación que en convocatoria ordinaria. El alumno deberá repetir solo las actividades evaluativas que no haya superado en convocatoria ordinaria. Solo podrán presentarse a convocatoria extraordinaria los estudiantes que hayan obtenido una calificación final de "Suspenso" o "No presentado".

5.2. Sistema de Calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en una escala numérica de 0 a 10, con la siguiente calificación cualitativa asociada:

Nivel de Competencia	Calificación Oficial	Calificación Cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

La mención de “Matrícula de Honor” se podrá otorgar a criterio del profesor docente a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Se podrá conceder una matrícula de honor por cada 20 estudiantes cuando el profesorado considere que el desempeño de la asignatura haya sido excepcional. En caso de que el número de estudiantes sea inferior a 20, se podrá adjudicar una sola Matrícula de Honor.

En cada una de las actividades realizadas se medirá **la consecución de los resultados de aprendizaje**, con imparcialidad y objetividad.

6. Bibliografía

- Almeida, C., Kalinowski, M., Uchôa, A., & Feijó, B. (2023). Negative effects of gamification in education software: Systematic mapping and practitioner perceptions. *Information and Software Technology*, 156, 107142. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2022.107142>
- Cabrera-Duffaut, A., Pinto-Llorente, A. M., & Iglesias-Rodríguez, A. (2024). Immersive learning platforms: Analyzing virtual reality contribution to competence development in higher education—A systematic literature review. *Frontiers in Education*, 9, 1391560. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1391560>
- Carneiro, T., Carvalho, A., Frota, S., & Filipe, M. G. (2024). Serious games for developing social skills in children and adolescents with autism spectrum disorder: A systematic review. *Healthcare*, 12(5), 508. <https://doi.org/10.3390/healthcare12050508>
- Chiotaki, D., Pouloupoulos, V., & Karpouzis, K. (2023). Adaptive game-based learning in education: A systematic review. *Frontiers in Computer Science*, 5, 1062350. <https://doi.org/10.3389/fcomp.2023.1062350>
- Dehghanzadeh, H., Farrokhnia, M., Dehghanzadeh, H., Taghipour, K., & Noroozi, O. (2024). Using gamification to support learning in K–12 education: A systematic literature review. *British Journal of Educational Technology*, 55(1), 34–70. <https://doi.org/10.1111/bjet.13335>
- Hong, Y., Saab, N., & Admiraal, W. (2024). Approaches and game elements used to tailor digital gamification for learning: A systematic literature review. *Computers & Education*, 212, 105000. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105000>
- Levin, O., Frei-Landau, R., & Goldberg, C. (2023). Development and validation of a scale to measure the simulation-based learning outcomes in teacher education. *Frontiers in Education*, 8, 1116626. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1116626>
- Yıldız, M. Ş., & Yaman, Y. (2024). Math education for gifted individuals: Digital gamification. *Journal of Learning and Teaching in Digital Age*, 9(1), 40–49. <https://doi.org/10.53850/joltida.1255991>

7. Anexo I. Requisitos Técnicos Proctorización

“Los requisitos técnicos y de sistema para usar la aplicación de supervisión de exámenes (*Proctoring*) son:

- Windows 10 o superior
- MacOS X o superior
- Linux Ubuntu 20 o superior
- Navegadores recomendados: Google Chrome, Microsoft Edge, Opera (no compatible con Safari ni FireFox)
- Conexión a internet estable”

Tabla 1.

Requisitos Técnicos para el Uso de Proctoring SMOWL

SO	Windows 10+	MacOS 10.15+	Linux Ubuntu 20 y 22
Procesador	Intel premium 4+	Intel premium 4+	Intel premium 4+
Espacio en disco duro	250MB	250MB	–
RAM	2GB**	2GB**	2GB**
Velocidad de subida	0.077Mbps – 0.165Mbps	0.077Mbps – 0.165Mbps	0.077Mbps – 0.165Mbps
Cámara	640×480 p	640×480 p	640×480 p
Microfono	Todo tipo de micrófonos, interno o externo	Todo tipo de micrófonos, interno o externo	Todo tipo de micrófonos, interno o externo



universidadunie.com

 Planeta Formación y Universidades