

**GUÍA DOCENTE**

Máster Universitario en  
Metodologías Activas e  
Innovadoras

**Diseño innovador de  
experiencias de  
aprendizaje**

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 .....                          | 6 |
| 3.   | Metodologías docentes .....                       | 6 |
| 4.   | Actividades formativas .....                      | 6 |
| 5.   | Evaluación.....                                   | 7 |
| 5.1. | Sistema de evaluación .....                       | 7 |
| 5.2. | Sistema de Calificación .....                     | 8 |
| 6.   | Bibliografía.....                                 | 9 |
| 7.   | Anexo I. Requisitos Técnicos Proctorización ..... | 9 |

## 1. Organización general

### 1.1. Datos de la asignatura

|                               |                                            |                                                                                                                                       |
|-------------------------------|--------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Datos de la asignatura</b> | <b>Asignatura</b>                          | <b>Diseño innovador de experiencias de aprendizaje</b>                                                                                |
|                               | Código Asignatura                          | 2610-11_1MaMEI_OL-ES_106A                                                                                                             |
|                               | <b>Titulación</b>                          | <b>Máster Universitario en Metodologías Activas e Innovadoras</b><br><br>Título oficial de la Universidad Internacional de la Empresa |
|                               | Créditos                                   | 6 ECTS                                                                                                                                |
|                               | Carácter                                   | Obligatoria                                                                                                                           |
|                               | Curso                                      | Primero                                                                                                                               |
|                               | Cuatrimestre                               | Segundo                                                                                                                               |
|                               | Idioma en que se imparte                   | Español                                                                                                                               |
|                               | Modalidad                                  | Virtual                                                                                                                               |
|                               | Dedicación al estudio recomendada por ECTS | 25 horas                                                                                                                              |

### 1.2. Equipo docente

|                 |                           |
|-----------------|---------------------------|
| <b>Profesor</b> | D. Pablo Ortega Rodríguez |
|-----------------|---------------------------|

### 1.3. Presentación de la asignatura

La asignatura Diseño innovador de experiencias de aprendizaje aborda el diseño educativo como un proceso sistemático, creativo y centrado en el estudiante, orientado a transformar prácticas tradicionales en experiencias de aprendizaje activas, personalizadas y pedagógicamente fundamentadas. A partir de aportaciones actuales sobre diseño instruccional, diseño de experiencias de aprendizaje, aprendizaje multimedia, personalización y ética educativa, se analizarán los criterios que permiten seleccionar métodos adecuados a la disciplina, al contexto y al perfil del alumnado. Asimismo, se estudiarán las características de los entornos convencionales, híbridos, virtuales y no convencionales, atendiendo a sus posibilidades para favorecer la participación, la autonomía, la flexibilidad y la construcción significativa del aprendizaje.

A lo largo de la asignatura se trabajará el diseño de secuencias y experiencias innovadoras mediante modelos y herramientas contemporáneos que permitan analizar necesidades, formular objetivos, planificar actividades, integrar recursos tecnológicos y narrativos y seleccionar procedimientos de evaluación coherentes. Se prestará especial atención a la personalización del aprendizaje y al diseño de experiencias adaptables a diferentes perfiles y contextos educativos. También se abordarán procesos de prototipado, pilotaje y revisión, entendidos como estrategias para comprobar la viabilidad de las propuestas, identificar posibles dificultades y tomar decisiones de mejora fundamentadas. De este modo, el alumnado aprenderá a desarrollar proyectos de innovación con una base metodológica sólida, combinando creatividad, tecnología y aprendizaje experiencial.

Finalmente, la asignatura promoverá una valoración crítica de la calidad, efectividad y eficiencia de las experiencias diseñadas. Se analizarán criterios pedagógicos, tecnológicos, éticos y deontológicos que permitan evaluar tanto el proceso de diseño como sus resultados, evitando que la innovación se reduzca a la mera incorporación de herramientas o recursos novedosos. El alumnado reflexionará sobre las implicaciones del diseño educativo, la accesibilidad, la personalización, el uso responsable de la tecnología y la toma de decisiones basada en evidencias. Así, se favorecerá la elaboración de propuestas de mejora flexibles, sostenibles y centradas en el estudiante, capaces de responder a los cambios educativos, científicos y tecnológicos y de generar experiencias de aprendizaje relevantes y transformadoras.

### 1.4. Resultados de aprendizaje

#### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO ASIGNADOS**

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

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

**CC05.-** Reconocer los criterios éticos, deontológicos y de calidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje innovadores.

**HD01.-** Desarrollar proyectos de innovación educativa con una fundamentación metodológica sólida.

**HD02.-** Desarrollar el pensamiento creativo en el diseño de experiencias de aprendizaje en entornos convencionales y no convencionales.

**CP01.-** Diseñar una secuencia didáctica que sustituya prácticas tradicionales por metodologías activas, justificando los cambios en función del análisis del perfil del alumnado y los objetivos de aprendizaje.

**CP04.-** Elaborar propuestas de mejora pedagógica que respondan a cambios educativos o científicos, evidenciando capacidad de adaptación y toma de decisiones flexibles.

**CP06.-** Diseñar experiencias en entornos híbridos, virtuales y no convencionales con foco en la personalización del aprendizaje.

**CP07.-** Evaluar la calidad, efectividad y eficiencia de las experiencias de aprendizaje para la propuesta de mejoras continuas y fundamentadas que optimicen los procesos educativos.

#### **RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA:**

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

**RA.1.-** Diseñar experiencias de aprendizaje innovadoras centradas en el estudiante.

**RA.2.-** Aplicar modelos y herramientas de diseño instruccional contemporáneo.

**RA.3.-** Evaluar la calidad pedagógica de experiencias de aprendizaje diseñadas.

**RA.4.-** Integrar narrativas, tecnología y aprendizaje experiencial en propuestas educativas.

**RA.5.-** Reflexionar críticamente sobre el impacto ético y transformador del diseño educativo.

## 2. Contenidos/temario

- Aprendizaje en entornos no convencionales.
- Entornos híbridos y personalización del aprendizaje.
- Prototipado, pilotaje y evaluación de experiencias de aprendizaje.
- Calidad en el diseño de experiencias de aprendizaje.
- Deontología y ética en el diseño educativo.

## 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        | 6               | 6                                |
| Seminarios síncronos                | 2               | 2                                |
| Clases prácticas síncronas          | 14              | 14                               |
| Actividades Dirigidas<br>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:<br><br>Resolución de problemas (20%)<br><br>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

- Fake, H., & Dabbagh, N. (2023). *Designing personalized learning experiences: A framework for higher education and workforce training*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003121008>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3.<sup>a</sup> ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941355>
- Moore, S. L., & Tillberg-Webb, H. K. (2023). *Ethics and educational technology: Reflection, interrogation, and design as a framework for practice*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203075241>
- Müller, C. (2025). *Digital learning design: Designing effective online and blended learning*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-89045-1>
- Stefaniak, J. E. (2023). *Advanced instructional design techniques: Theories and strategies for complex learning*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003287049>
- Tawfik, A., Schmidt, M., Payne, L., & Huang, R. (2024). Advancing understanding of learning experience design: Refining and clarifying definitions using an eDelphi study approach. *Educational Technology Research and Development*, 72(3), 1539–1561. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10355-z>

## 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                                  |
| Micrófono             | Todo tipo de micrófonos, interno o externo | Todo tipo de micrófonos, interno o externo | Todo tipo de micrófonos, interno o externo |



[universidadunie.com](http://universidadunie.com)

 Planeta Formación y Universidades