ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Simulaciones y Juegos Económicos en el Aula: Didáctica de la Economía en ESO y Bachillerato

6 ECTS | 150 horas | Online, a tu ritmo

Formación acreditada por
Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ



Acerca de ICUFOR

ICUFOR es un centro privado de formación online, Centro Acreditado y Autorizado por la Universidad EUNEIZ de Vitoria-Gasteiz. Diseñamos e impartimos Cursos de Formación Permanente universitarios, pensados para la actualización y la especialización de profesionales en activo.

Nuestros cursos se estudian a tu ritmo en un campus virtual propio y terminan con el diploma de la Universidad EUNEIZ y con certificados de ICUFOR verificables.

Centro acreditado
Universidad EUNEIZ

100 % online
Campus virtual propio

Equipo docente
Disponible todo el curso



Metodología de estudio

Campus virtual propio
Estudias desde cualquier lugar y dispositivo, sin horarios.

Aprendizaje autónomo, pero acompañado
Tú marcas el ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

Contenido del curso en PDF
El material principal, para estudiarlo a fondo, tema a tema.

Abstract de cada tema
Su síntesis, para situarte al empezar y repasar al final.

Presentación con los aspectos clave
Lo esencial de cada bloque, para jerarquizar y fijar.

Cuestionarios de evaluación
De respuesta múltiple, uno por tema.



Campus virtual

Mis cursos
Tu progreso y el siguiente tema por estudiar

Materiales
Contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave

Cuestionarios de evaluación
Tu nota y la revisión de tus respuestas

Equipo docente
Consulta por escrito, chat y asesor de IA a cualquier hora

Secretaría
Certificados en PDF con código de verificación

Pagos y facturas
Descarga de facturas en PDF



Presentación del programa



Especialízate con este programa formativo diseñado para transformar la enseñanza de la Economía en las aulas de secundaria y bachillerato. En ICUFOR comprendemos que los docentes necesitan herramientas innovadoras que conecten con el alumnado adolescente y faciliten la comprensión de conceptos económicos complejos. Este curso responde a la demanda creciente de metodologías activas que conviertan el aprendizaje en una experiencia significativa y motivadora.

A lo largo del programa, explorarás los fundamentos pedagógicos del aprendizaje basado en juegos, el diseño de simulaciones económicas alineadas con el currículo LOMLOE y las estrategias de gamificación más efectivas. Trabajarás contenidos que abarcan desde experimentos de mercado y subastas didácticas hasta escape rooms financieros y plataformas digitales especializadas.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Fundamentar la enseñanza de la Economía en educación secundaria comprendiendo sus bases epistemológicas, curriculares y las dificultades de aprendizaje propias del alumnado adolescente.

Diferenciar las diversas modalidades de simulaciones, juegos y gamificación analizando sus fundamentos pedagógicos y la evidencia científica sobre su eficacia.

Utilizar herramientas digitales y plataformas tecnológicas para la creación e integración de juegos y simulaciones económicas seleccionando los recursos más adecuados según criterios pedagógicos rigurosos.

Implementar instrumentos de evaluación competencial específicos para contextos de aprendizaje experiencial y lúdico incorporando rúbricas, portfolios, técnicas de debriefing y estrategias de autoevaluación y coevaluación.

Dominar las metodologías activas aplicables a la didáctica de la Economía identificando sus principios teóricos y sus estrategias de implementación en el aula.

Diseñar simulaciones económicas adaptadas al currículo de ESO y Bachillerato aplicando metodologías de diseño instruccional, prototipado y elaboración de materiales didácticos complementarios.

Desarrollar sistemas gamificados integrales para el aula de Economía articulando mecánicas, dinámicas y narrativas coherentes con los objetivos de aprendizaje curriculares.

Planificar y gestionar experiencias de aprendizaje basadas en simulaciones y juegos económicos asumiendo el rol de facilitador y garantizando la atención a la diversidad, la inclusión y la participación equitativa de todo el alumnado.

Temario

01 Fundamentos didácticos de la enseñanza de la Economía en la educación secundaria

1.1. Evolución histórica de la enseñanza de la Economía en el sistema educativo español
1.2. Epistemología de la ciencia económica y sus implicaciones para la transposición didáctica
1.3. Alfabetización económica y financiera como competencia ciudadana esencial
1.4. Dificultades de aprendizaje y concepciones previas del alumnado en materias económicas

02 Marco curricular de las materias económicas en la ESO y el Bachillerato

2.1. Estructura general del currículo de Economía en el marco de la LOMLOE y normativa vigente
2.2. Materias económicas en la Educación Secundaria Obligatoria: Economía y Emprendimiento
2.3. Materias económicas en Bachillerato: Economía, Empresa y Diseño de Modelos de Negocio
2.4. Integración transversal de las competencias clave en la enseñanza de la Economía
2.5. Programación didáctica de materias económicas: del currículo oficial al aula

Temario

03 Teorías del aprendizaje y metodologías activas aplicadas a la didáctica de la Economía

3.1. Constructivismo y aprendizaje significativo en la enseñanza de conceptos económicos
3.2. Aprendizaje basado en problemas aplicado a cuestiones económicas reales
3.3. Aprendizaje cooperativo y colaborativo en el aula de Economía
3.4. Aprendizaje basado en proyectos con enfoque económico y empresarial
3.5. Estudio de casos económicos como estrategia didáctica en educación secundaria
3.6. Flipped classroom y aprendizaje invertido en las materias de Economía
3.7. Rutinas de pensamiento y cultura de pensamiento visible aplicadas a la comprensión económica

Temario

04 Fundamentos pedagógicos de las simulaciones y los juegos como herramientas de aprendizaje económico

4.1. Conceptualización y delimitación: simulaciones, juegos, juegos de simulación y gamificación
4.2. Bases teóricas del aprendizaje a través del juego y la simulación
4.3. Evidencia científica sobre la eficacia de simulaciones y juegos en la enseñanza de la Economía
4.4. Ventajas pedagógicas y limitaciones prácticas del uso de simulaciones y juegos en el aula de Economía
4.5. Taxonomía de objetivos de aprendizaje alcanzables mediante actividades lúdicas y de simulación
4.6. El debriefing como fase esencial e irrenunciable del aprendizaje experiencial

Temario

05 Tipología y clasificación de juegos económicos para la enseñanza en educación secundaria

5.1. Criterios de clasificación de juegos económicos con finalidad educativa
5.2. Juegos de mesa y juegos de tablero con contenido económico
5.3. Juegos de rol económico, empresarial y de simulación de agentes
5.4. Juegos de cartas y actividades lúdicas breves para el refuerzo de conceptos económicos básicos
5.5. Simulaciones de mercado, subastas y experimentos económicos en el aula
5.6. Juegos de estrategia económica, gestión de recursos escasos y dilemas sociales
5.7. Escape rooms y breakout educativos con temática económica y financiera

Temario

06 Diseño y desarrollo de simulaciones económicas adaptadas al currículo de ESO y Bachillerato

6.1. Metodología de diseño instruccional aplicada a la creación de simulaciones económicas
6.2. Simulaciones centradas en conceptos microeconómicos fundamentales
6.3. Simulaciones centradas en conceptos macroeconómicos esenciales
6.4. Simulaciones centradas en economía de la empresa y cultura emprendedora
6.5. Simulaciones de educación financiera personal y del consumidor
6.6. Adaptación del nivel de complejidad y abstracción según la etapa educativa
6.7. Elaboración de materiales didácticos complementarios de apoyo a las simulaciones
6.8. Repertorio comentado de simulaciones para su aplicación directa en el aula

07 Gamificación y estrategias de ludificación aplicadas a la enseñanza de la Economía

7.1. Conceptualización rigurosa de la gamificación en contextos educativos formales
7.2. Elementos de juego aplicables a la didáctica de materias económicas
7.3. Diseño de sistemas gamificados integrales para el aula de Economía
7.4. Riesgos, limitaciones y consideraciones éticas de la gamificación en el ámbito educativo

Temario

08 Herramientas digitales y plataformas tecnológicas para simulaciones y juegos económicos

8.1. Panorama general de recursos digitales disponibles para la enseñanza lúdica de la Economía
8.2. Plataformas de simulación empresarial y de gestión económica en línea
8.3. Herramientas de gamificación y plataformas de juegos interactivos en línea
8.4. Videojuegos comerciales con potencial didáctico para la enseñanza de la Economía
8.5. Herramientas accesibles para la creación propia de juegos y simulaciones digitales
8.6. Criterios de selección, evaluación pedagógica y uso responsable de herramientas digitales en el aula

09 Evaluación del aprendizaje a través de simulaciones y juegos económicos

9.1. Principios de evaluación competencial aplicados a contextos de aprendizaje experiencial y lúdico
9.2. Modalidades de evaluación en actividades de simulación y juego
9.3. Instrumentos de evaluación específicos para actividades de simulación y juego
9.4. El debriefing como herramienta simultánea de evaluación y metacognición
9.5. Evaluación de la propia práctica docente y mejora continua de las actividades lúdicas diseñadas

Temario

10 Planificación, gestión del aula y facilitación de experiencias de aprendizaje mediante simulaciones y juegos económicos

10.1. Integración estratégica de simulaciones y juegos en la programación didáctica anual
10.2. Gestión del espacio físico, los materiales y los tiempos en sesiones de carácter lúdico
10.3. El rol del docente como facilitador, dinamizador y game master en el aula
10.4. Atención a la diversidad e inclusión en actividades de simulación y juego
10.5. Estrategias de motivación, enganche y sostenimiento del interés del alumnado adolescente
10.6. Superación de resistencias institucionales y justificación pedagógica ante la comunidad educativa
10.7. Buenas prácticas documentadas y experiencias de referencia en centros educativos

Titulación y certificados

Diploma de la Universidad EUNEIZ

Al aprobar todos los cuestionarios de evaluación recibes el **diploma en formato digital** de Curso de Formación Permanente, con sus 6 créditos ECTS y 150 horas.

Certificados de ICUFOR

Se descargan en PDF desde la Secretaría del campus, con un código único y QR para verificarlos.



Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

Proceso de matriculación

1 **Pulsa «Matricularme» en la ficha del curso**
Completa tus datos personales y de facturación.

2 **Elige la forma de pago**
Tarjeta, PayPal o transferencia bancaria.

3 **Entra en el campus y empieza**
Recibes por correo tus datos de acceso y, en cuanto se confirma el pago, tienes el temario completo. La matrícula está abierta todo el año.

Matricúlate **Más información**



Métodos de pago

Pago único
El precio se abona una sola vez, sin cuotas ni renovaciones.

Seguridad
Pago online en la pasarela de Stripe o de PayPal.

Flexibilidad
Tarjeta de crédito o débito, PayPal o transferencia.

Acceso inmediato
Con tarjeta o PayPal, el campus se activa al momento.

Simplicidad
Matrícula y pago en dos pasos.

Facturación
Facturas en «Pagos y facturas» del campus.



¿Por qué elegir ICUFOR?

01

Formación accesible

Formación universitaria rigurosa y acreditada, íntegramente online y compatible con tu trabajo.

02

Calidad universitaria

Cada curso está acreditado por la Universidad EUNEIZ, con su memoria académica y sus créditos ECTS.

03

Impulso a tu carrera

Contenidos de utilidad práctica y una titulación que suma en méritos, concursos y bolsas de empleo.

04

Especialización

Cada curso trata una única temática a fondo: combínalos y construye tu propio itinerario.

05

Atención de calidad

Consultas al equipo docente por escrito o por chat, y un asesor de IA a cualquier hora.

¿Por qué elegir ICUFOR?

06

Contenidos actualizados

Los cursos se revisan periódicamente para incorporar las novedades de cada ámbito.

07

El curso, por escrito

Cada tema en tres formatos: contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave.

08

Autónomo, pero acompañado

Tú decides tu ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

09

Enseñanza adaptada

Sin horarios ni conexiones obligatorias: seis meses para terminar, ampliables si lo necesitas.

10

Estudio sencillo e intuitivo

Un campus virtual propio, sin instalar nada y accesible desde cualquier dispositivo.

¿Necesitas más información?

Te contamos cómo funciona el curso, los plazos y la titulación, sin compromiso.

www.icufor.com

info@icufor.com

+34 858 895 080

+34 746 044 519

Formación acreditada por Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

