



Universidad
Europea CANARIAS

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

EL AULA INVERTIDA Y LA GAMIFICACIÓN
COMO HERRAMIENTAS PARA MEJORAR EL
APRENDIZAJE EN FORMACIÓN Y ORIENTACIÓN
LABORAL.

Itahisa Guadalupe García Díaz

TRABAJO FINAL DEL MÁSTER UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN DE PROFESORADO
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACIÓN
PROFESIONAL, ENSEÑANZA DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS DEPORTIVAS

Dirigido por Fabio Vera Cruz

Convocatoria de junio de 2025

Índice

Resumen.....	3
Abstract	4
1. Introducción	5
2. Objetivos	8
3. Contextualización	9
3.1. Características del entorno escolar	9
3.2. Centro	10
3.3. Aula	11
3.4. Alumnado	11
4. Descripción curricular.....	12
4.1. Asignatura o ámbito	12
4.2. Relación con el currículo oficial	13
5. Diseño del proyecto de innovación docente	15
5.1. Enfoque metodológico	15
5.2. Descripción de las actividades	16
5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios... 19	
5.4. Materiales y recursos necesarios	21
5.5. Justificación de la innovación.	23
6. Atención a la diversidad	25
7. Evaluación del aprendizaje del alumnado	27
8. Contribución del proyecto a los ODS	29
9. Conclusiones.....	30
10. Referencias.....	33

Resumen

Este proyecto de innovación educativa nace de la intención de hacer que la asignatura de Formación y Orientación Laboral (FOL) tenga sentido para el alumnado resultando transformadora en su presente y su futuro.

Desde mi experiencia profesional en el ámbito laboral, he podido ver de primera mano como trabajadores llegan sin saber cuales son sus derechos u obligaciones y se guían por conversaciones con cercanos las cuales interpretan como una realidad laboral. Y en las prácticas en el centro he sentido como alumnos con mucho potencial se pueden perder con explicaciones aisladas desconectadas de la realidad.

Es por ello, y buscando que adquieran e interioricen los conocimientos con motivación y no desde la mera expectativa de superar otra asignatura, que propongo un enfoque basado en el aula invertida y la gamificación, el cual les permitirá aprender de manera activa y participativa.

El proyecto se centra en la elaboración de un juego Trivial con preguntas redactadas por los propios alumnos a partir de contenidos que trabajan semanalmente en casa a través de videos y material complementario.

La evaluación, siguiendo la misma línea de acción, se hará a través de la observación, las rubricas claras, la autoevaluación y coevaluación, y los resultados del propio juego, quedando este ultimo como un indicador que permite analizar el grado de comprensión de los alumnos.

Todo el proceso esta pensado para respetar los diferentes ritmos y necesidades de los estudiantes, incluyendo por supuesto al alumno con Trastorno por Déficit de Atención (TDAH).

Palabras clave: Formación profesional; Aprendizaje activo; Autonomía; Motivación; Realidad laboral.

Abstract

This educational innovation project was born from the intention of making the Vocational Training and Guidance (Vocational Training and Guidance) subject meaningful to students, transforming their present and future.

From my professional experience in the workplace, I have seen firsthand how workers arrive unaware of their rights or obligations and are guided by conversations with their peers, which they interpret as the reality of the workplace. And during my internships at the center, I have experienced how students with great potential can get lost in isolated explanations disconnected from reality.

Therefore, and to encourage them to acquire and internalize knowledge with motivation rather than merely expecting to pass another subject, I propose an approach based on the flipped classroom and gamification, which will allow them to learn in an active and participatory way.

The project focuses on the development of a Trivia game with questions written by the students themselves based on content they work on weekly at home through videos and supplementary materials.

Assessment, following the same line of action, will be done through observation, clear rubrics, self-assessment, peer assessment, and the game's results. The latter serves as an indicator that allows us to analyze the students' level of understanding.

The entire process is designed to respect the different paces and needs of students, including, of course, students with Attention Deficit Disorder (ADHD).

Keywords: Vocational training; Active learning; Autonomy; Motivation; Workplace reality.

1. Introducción

El Proyecto de Innovación Educativa que se desarrolla en el presente Trabajo Fin de Máster consiste en la impartición del bloque de contenidos relacionado con el Resultado de Aprendizaje (R.A) número 3 “ Ejerce los derechos y cumple las obligaciones que se derivan de las relaciones laborales, reconociéndolas en los diferentes contratos de trabajo” (Real Decreto 1631/2009, de 30 de octubre, por el que se establece el título de Técnico en Gestión Administrativa y se fijan sus enseñanzas mínimas) a través de la combinación de los métodos de enseñanza de aula invertida y gamificación.

Los estudiantes, desde sus casas, tendrán la oportunidad de acceder al contenido mediante videos explicativos que serán de corta duración. Estos videos servirán como herramienta principal de aprendizaje, y los alumnos deberán dedicar tiempo para analizarlos detenidamente. A partir de este análisis, tendrán que formular una serie de preguntas relevantes que ayuden a profundizar en los contenidos tratados en los videos.

Una vez que hayan elaborado sus preguntas, se organizarán en grupos dentro del aula. En esta fase, los grupos deberán compartir y proponer las preguntas que hayan generado, seleccionando las que consideren más representativas e importantes de cada tema abordado en los distintos apartados, como derechos laborales, obligaciones laborales, relaciones contractuales y contratos de trabajo, etc.

La dinámica del grupo será competitiva, y el grupo que logre cubrir todas las materias con mejor puntuación será el ganador.

Al finalizar cada sesión, se reservará un tiempo para que los estudiantes puedan plantear cualquier duda o inquietud que haya surgido durante el proceso de aprendizaje. En ese espacio, el docente y los demás compañeros tendrán la oportunidad de resolver dichas dudas de manera colaborativa, fomentando así un ambiente de aprendizaje interactivo y participativo.

La asignatura de Formación y Orientación Laboral suele ser percibida por los alumnos como una materia compleja. Esto se debe, en gran medida, a la naturaleza teórica de gran parte de los bloques de contenido, que precisan de comprender conceptos de carácter legal y normativo, como por ejemplo el de derechos y obligaciones laborales y contratos de trabajo.

Si los estudiantes no cuentan con la motivación necesaria o no se sienten interesados por el temario, estos pueden resultar más difíciles de entender y de aplicar en posibles escenarios laborales del día a día. Esta dificultad aumenta cuando los alumnos no consiguen conectar los conocimientos adquiridos en clase con la aplicación de los mismos en situaciones de la vida real, generando en ellos una sensación de desconexión entre la teoría y la práctica, que es lo que realmente crea en ellos interés.

Es por eso, que un enfoque lúdico en la impartición de estos bloques servirá para generar la atención y el interés imprescindibles para la comprensión de estos temas, ya que resultan fundamentales para su futuro como profesionales, permitiéndoles el dominio de estas cuestiones de una forma más eficiente, tomando decisiones y resolviendo problemas de manera informada y conforme a lo establecido en la legislación.

Según lo señalado por Tourón et al. (2014) el proceso de conocimiento comienza cuando el estudiante es capaz de atribuir un significado a la información que recibe, no tratándose solamente de recibir datos, sino de ser capaces de comprenderlos, interpretarlos y transformarlos en un conocimiento útil. Por esta razón, el convertir la información que los estudiantes obtienen en un verdadero conocimiento aplicable en sus vidas diarias y futuras profesiones, es uno de los principales desafíos de la educación actual y especialmente de la formación profesional.

Para poder lograr este propósito es fundamental que el sistema educativo evolucione, adaptándose a las necesidades de la sociedad actual.

Hoy en día el acceso a la información está casi al alcance de todos gracias a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Pero el acceso a ella no es suficiente, lo verdaderamente crucial es que los alumnos sean capaces de gestionar esa información de manera efectiva, y convertirla en un conocimiento práctico, desechando la que no es fiable o necesaria.

Para ello, Tourón et al (2014) propone tres cambios fundamentales:

El primero, “la redefinición del aprendizaje” no adquiriendo la información de manera pasiva, sino ser capaces de gestionar esa información, identificar nuevos problemas y encontrar soluciones a los mismos.

El segundo, la “redefinición de la enseñanza”, no siendo vista únicamente como la transmisión de información del docente al alumno, sino como un proceso en el que el enfoque este centrado en el alumnado y en la capacidad de este para construir conocimiento a partir de la información que se les proporciona.

Y finalmente, el tercer cambio que propone, los “nuevos roles que docente y alumno deben asumir”, el cual plantea cambios en la dinámica tradicional del aula (enseñanza directa) donde el profesor transmite conocimiento y el alumno lo recibe de manera pasiva. Pasando a ser el rol del primero el de “orientador o guía”, facilitando el proceso de aprendizaje y apoyando el desarrollo autónomo.

De acuerdo con lo mencionado previamente, es posible identificar distintos modelos y herramientas de enseñanza que buscan romper con las estructuras tradicionales y ofrecen un enfoque más innovador y efectivo, centrándonos en este proyecto en el aula invertida y la gamificación.

Santiago (2015) define el Aula Invertida o Flipped Classroom como “Un modelo pedagógico que transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula”.

Este enfoque permite que puedan avanzar a su propio ritmo fuera del aula, mientras que en clase pueden profundizar en lo aprendido, interactuando con el docente y compañeros y resolver dudas.

Por otro lado “ La gamificación consiste en el uso de mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos en contexto que no son juegos para involucrar a los usuarios y resolver problemas” (Zichermann & Cunningham, 2011; Werbach & Hunter, 2012).

A través de elementos propios del juego (niveles, recompensas desafíos, etc.) persigue aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes al hacer el aprendizaje más atractivo y divertido.

La gamificación no solo hace que el aprendizaje sea más ameno, sino que también permite fomentar competencias clave, como el trabajo en equipo, la creatividad, la toma de decisiones y la resolución de problemas, habilidades que son muy valoradas en el ámbito profesional.

Según un estudio realizado por Luján Mora y Saquete Boró en 2017, en el que se analizó la aplicación del aula invertida y la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje con 12 estudiantes, se concluyó que todos los participantes encontraron divertida la incorporación del juego en el aula. Además, señalaron que consideran la gamificación una herramienta más interesante para el aprendizaje que para la evaluación.

En resumen, el presente proyecto de innovación tiene como objetivo general el desarrollar una propuesta educativa basada en el aula invertida y la gamificación, centrada en un juego tipo Trivial que llevado a cabo por los propios alumnos busca facilitar el aprendizaje de los derechos y obligaciones laborales, así como los aspectos fundamentales de la contratación. A través de este enfoque lúdico se pretende que logren una comprensión más profunda y efectiva de los conceptos teóricos, promoviendo el trabajo colaborativo y la interacción.

En cuanto a los objetivos específicos que se pretenden alcanzar podemos destacar tres: en primer lugar, fomentar la comprensión y retención de los conceptos claves relacionados con los derechos y obligaciones laborales. En segundo lugar, desarrollar habilidades esenciales como la resolución de problemas y la toma de decisiones frente a situaciones laborales reales. Y, por último, promover la colaboración y el trabajo en equipo, además de la autonomía del alumnado, creando un ambiente de aprendizaje en el que los participantes puedan compartir conocimientos, debatir y aprender conjuntamente.

2. Objetivos

Este proyecto de innovación combina metodologías como el aula invertida y la gamificación, lo cual ofrece una alternativa innovadora que promueve el aprendizaje de contenidos complejos de una manera dinámica y atractiva. De acuerdo con ello, el presente tiene como objetivo principal que los propios alumnos partiendo de una base teórica adquirida a través de videos de corta duración creen un juego tipo Trivial que les permita aprender de manera lúdica y efectiva los derechos y obligaciones laborales y los aspectos fundamentales de la contratación, facilitando la comprensión de los conceptos teóricos a través de la interacción y el trabajo en equipo.

Además, se han establecido una serie de objetivos específicos que guiarán el desarrollo y la implementación de este:

El primer objetivo específico es, fomentar la comprensión y retención de los conceptos clave sobre los derechos y obligaciones laborales. Para ello deberán redactar para posteriormente responder preguntas relacionadas con los derechos fundamentales (como vacaciones, salario mínimo, jornada, entre otros) y obligaciones tanto de los trabajadores como de los empresarios. La retroalimentación inmediata a través del juego favorece tanto la medición del progreso como la retención de la información.

El segundo objetivo específico es, desarrollar habilidades para la resolución de problemas y la toma de decisiones en situaciones laborales reales. Incorporando preguntas en el juego que presenten escenarios hipotéticos, en los cuales deberán analizar y elegir la mejor solución (negociar un contrato, identificar la vulneración de derechos o resolver conflictos).

Y, como último objetivo específico, promover la colaboración y el trabajo en equipo en el proceso de aprendizaje. Diseñando el juego de manera que los estudiantes una vez de manera individual hayan creado una batería de preguntas, trabajen en equipos para seleccionarlasy responderlas posteriormente en el juego. Esto no solo fortalecerá el trabajo en equipo, sino que ayudará a desarrollar habilidades como la comunicación, el liderazgo y la resolución de problemas, que serán claves en cualquier relación laboral futura.

3. Contextualización

3.1. Características del entorno escolar

El centro se ubica en uno de los municipios de la zona sur, el cual cuenta actualmente con cerca de 55.000 habitantes, situándose como el cuarto más poblado.

La actividad económica predominante ha sido la agricultura, y aunque esta sigue siendo de relevancia, el asentamiento del turismo como modelo económico, y la fuerte implantación de este en la zona sur, ha hecho que el sector servicios tome ventaja.

Debido a su extensión y población, el municipio cuenta con otros tres centros de educación secundaria obligatoria, los cuales ofertan también formación profesional tanto de grado medio como de grado superior, pese a ello y debido a que la oferta formativa no es idéntica el alumnado procede de las distintas zonas del propio municipio y de otros colindantes.

3.2. Centro

Se trata de un Instituto de Educación Secundaria, el cual es de carácter público, lo que significa que es financiado y gestionado por el Estado. Esto asegura que el centro sigue las directrices educativas establecidas por las autoridades competentes, garantizando a los estudiantes una educación de calidad.

En la actualidad, la oferta formativa del centro incluye no solo los cursos de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, sino también un amplio abanico en cuanto a Ciclos Formativos de Grado Básico, Medio y Superior, encuadrados dentro de las familias de Administración y Gestión, Electricidad y Electrónica y Energía y Agua.

El turno de mañana acoge todos los niveles dentro de la enseñanza secundaria y bachillerato, además de todos los grupos de formación profesional. Por otro lado, en el turno de tarde se encuentran los Ciclos Formativos Semipresenciales asociados al departamento de Administración y el Ciclo Formativo de Energías Renovables. Esta estructura permite una atención más individualizada y adaptada a las necesidades de los estudiantes en diferentes momentos del día.

Respecto a la infraestructura del centro, está compuesto por un único edificio que se distribuye en tres plantas: la planta principal, la planta alta y la planta baja. En la planta principal se pueden encontrar diversas instalaciones, tales como la sala de profesores, la conserjería, los distintos departamentos académicos, despachos del equipo directivo y del personal administrativo, además de una biblioteca y una cafetería. También se ubican en esta planta las aulas destinadas a aquellos cursos cuyos estudiantes, debido a su edad y nivel de madurez, deben estar más cerca de los equipos de orientación educativa.

En la planta baja se localizan, por su parte, los talleres y aulas destinadas a tecnologías, así como otras aulas dedicadas a la formación académica. Finalmente, en la planta alta se encuentran las aulas que albergan los cursos que presentan mayor independencia por parte de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Además, el centro también dispone de dos pabellones y tres canchas, que son utilizadas para llevar a cabo las actividades deportivas y recreativas. Estas instalaciones permiten a los estudiantes participar en la práctica de diferentes deportes y disfrutar de momentos de

esparcimiento, contribuyendo así a su desarrollo integral y a la promoción de un estilo de vida saludable y activo.

3.3. Aula

La disposición del aula donde se impartirá el módulo de FOL se organizará de tal manera que las mesas y las sillas estén colocadas en filas y en parejas, lo que no solo facilitará la interacción entre los estudiantes con el docente, sino que también favorecerá la realización de diversas actividades. Además, dicha disposición permite poder ser modificada con facilidad para aquellas sesiones específicas que se realicen en pequeños grupos, así como para las discusiones y los debates.

En cuanto al equipamiento, se cuenta con un mobiliario ergonómico que incluye mesas y sillas diseñadas con lo necesario para el alumnado.

Asimismo, el aula estará equipada con una pizarra digital, la cual servirá como herramienta para presentar contenidos, proyectos y actividades de una manera dinámica y atractiva, y también dispondrá de una pantalla de proyección que permitirá visualizar materiales multimedia.

En las sesiones se usará con frecuencia material básico (lápices, bolígrafos, folios, calculadora, etc.) que resultarán útiles para la resolución de casos y actividades prácticas.

La atención en cuanto a la disposición y material que componen el aula busca crear un ambiente que resulte propicio para favorecer el aprendizaje de los alumnos/as y la colaboración entre los mismos.

3.4. Alumnado

El alumnado que compone el centro proviene en su mayoría de la localidad donde se encuentra ubicado, así como de los municipios aledaños, aunque también hacen parte estudiantes que provienen de localidades un poco más distantes, pero normalmente de la misma zona geográfica.

En el Ciclo Formativo de Grado Medio en Administración, la mayoría de los alumnos y alumnas que acceden lo hacen tras haber completado la Educación Secundaria Obligatoria. No obstante, también existe un porcentaje de los estudiantes que llega tras la finalización de un Ciclo de Formación Profesional Básica o una prueba de acceso al mismo. Este aspecto y la

modalidad semipresencial en la que se imparte el ciclo formativo tiene implicaciones directas en la dinámica del grupo y juega un papel importante en la diversidad de perfiles que se encuentra en el aula.

En el conviven alumnos que han permanecido en el sistema educativo sin haber tenido una experiencia laboral previa, y aquellos que, por el contrario, compaginan sus estudios con sus responsabilidades laborales. Este contexto tiene un impacto significativo en el nivel de motivación, sacrificio personal y madurez que aporta cada uno de ellos.

Al inicio del ciclo, pueden existir diferencias académicas entre los que no han salido del sistema educativo y los que tras varios años de ausencia han decidido regresar a él. Sin embargo, es importante mencionar que estas diferencias tienden a equilibrarse a medida que avanzan los trimestres. Esto se observa particularmente en la materia de Formación y Orientación Laboral, donde la experiencia adquirida en el mercado de trabajo, combinada con una actitud positiva, favorece tanto la adquisición como la consolidación de los conocimientos abordados.

En el momento en el que se elabora el proyecto, se tiene conocimiento de la presencia de un alumno que presenta Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE), específicamente diagnosticado con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

4. Descripción curricular

4.1. Asignatura o ámbito

Según Gutiérrez (2019) la formación profesional es un proceso educativo que prepara a los alumnos/as para realizar funciones en el ámbito laboral, proporcionando los conocimientos y las habilidades técnicas requeridas.

Esta preparación no debe basarse solamente en los conocimientos y habilidades necesarias en ese momento, sobre todo teniendo en cuenta las cambiantes necesidades del mercado de trabajo.

Desde esta perspectiva se entiende la gran importancia de una correcta orientación laboral y profesional, desde la obtención de habilidades tanto sociolaborales como transversales.

Para ello se imparte el módulo de Formación y Orientación Laboral que no solo da a los alumnos una formación general sobre el derecho del trabajo y las relaciones laborales, sino que se centra en las especificidades recogidas en el currículo para cada título en cuestión.

En los ciclos de Formación Profesional y concretamente en un ciclo de Formación Profesional de Grado Medio las condiciones de los estudiantes varían, pero por norma general un gran porcentaje de los alumnos no ha accedido aún al mercado laboral y las edades de estos parten de los dieciséis años en adelante. Es por ello por lo que es de suma necesidad innovar en cuanto a los métodos de enseñanza, ya que una docencia tradicional y puramente teórica de la materia (la cual recoge bastantes conceptos legales y técnicos) sería contraproducente, siendo el objetivo que interioricen el temario y puedan aplicar de manera práctica e innovadora los conocimientos.

4.2. Relación con el currículo oficial

El presente proyecto de innovación se encuentra alineado con el Resultado de Aprendizaje (RA) número 3, el cual está recogido en el dentro del módulo 0449 de Formación y Orientación Laboral (FOL) establecido por el Real Decreto 1631/2009, de 30 de octubre, por el que se establece el título de Técnico en Gestión Administrativa y se fijan las enseñanzas mínimas correspondientes a esta titulación. En base a esto, como aspecto clave, el RA número 3 recoge que los alumnos deben aprender a “ejercer los derechos y cumplir las obligaciones que derivan de las relaciones laborales, reconociéndolas en los diferentes contratos de trabajo”. Es decir, lo que se busca es que estos no solo comprendan los aspectos más básicos y fundamentales del derecho del trabajo, sino que también sean capaces de aplicarlos en situaciones reales.

Para lograrlo, el proyecto plantea una metodología innovadora enfocada en la enseñanza de este RA a través del aula invertida y la gamificación, dos herramientas pedagógicas que fomentan el aprendizaje activo y participativo del alumnado, el cual, por medio de un juego de Trivial, diseñado ellos mismos, podrán aplicar y discutir los conceptos en un formato más dinámico y atractivo, además de aprender de ello.

El proceso de aprendizaje comienza con los estudiantes visionando videos cortos que explican de manera clara y concisa la teoría relacionada con el temario para una vez. Estos videos no solo presentan los conceptos, sino que también los contextualizan para que los

alumnos puedan comprender como se aplican en la vida real. Una vez visionados deberán reflexionar sobre el contenido y redactar en casa de manera individual una batería de preguntas correspondientes a cada uno de los apartados tratados.

Habiendo los alumnos elaborado sus preguntas con anterioridad, durante las sesiones en clase se dividirán en pequeños grupos para compartirlas con los compañeros, fomentando la discusión y el debate, ya que cada grupo deberá analizar las preguntas de todos sus miembros y seleccionar las que consideran más relevantes e interesantes para que formen parte del juego de Trivial.

A través del visionado de los videos y la creación y participación en el juego, se trabajan los distintos criterios de evaluación considerados fundamentales para medir el aprendizaje del alumnado. En líneas generales se puede decir que desarrollan e interiorizan los conceptos básicos del derecho laboral: los derechos y las obligaciones de los trabajadores y empleadores, los diferentes tipos de contratos de trabajo, las implicaciones legales, etc. Al ir formulando preguntas irán trabajando de manera activa para comprender estos conceptos, lo que les permitirá obtener una visión más clara y crítica del entorno laboral.

Además, tendrán la oportunidad de identificar y discutir sobre los organismos que regulan las relaciones laborales, lo que proporciona una visión más clara de cómo interactúan los diferentes actores dentro del entorno de trabajo, entendiendo como se gestionan los derechos y las disputas entre los trabajadores y empleadores.

Otro tema que se trabajará durante el proyecto es la conciliación laboral y familiar y las posibles medidas que se pueden tomar al respecto, lo cual supone una cuestión cada vez más importante teniendo en cuenta el contexto social actual. De la misma manera, tratarán otras situaciones que se puedan dar durante su desempeño como profesionales, acercando de manera significativa la legislación a situaciones cotidianas que ellos mismos podrían enfrentar en su futuro profesional.

Por sí mismo, el juego de Trivial, además de ser una herramienta divertida y participativa, también cumple un papel muy importante para reforzar el aprendizaje, permitiendo a través de él que los alumnos clasifiquen y discutan sobre los contenidos teóricos, analizando las causas y los efectos de la relación laboral observando de manera específica las situaciones que pueden alterarla, tanto a nivel individual como colectivo.

Dentro de los conceptos a trabajar se encontrará también el concepto de salario y su recibo, el cual deberán conocer y desgranar, comprendiendo su estructura, que elementos lo componen y como se reflejan los mismos en la nómina.

Teniendo en cuenta todo esto, se podrá adaptar de manera dinámica uno de los temas más complejos y en ocasiones tediosos del currículo de la asignatura. Las metodologías empleadas harán que los estudiantes se impliquen de manera activa en el proceso, transformando un contenido teórico que a priori puede resultar difícil en una experiencia más amena, colaborativa y enriquecedora a nivel educativo.

5. Diseño del proyecto de innovación docente

5.1. Enfoque metodológico

El enfoque metodológico utilizado en el presente proyecto de innovación educativa está fundamentado en el constructivismo, el aprendizaje activo, el aprendizaje basado en la motivación y el aprendizaje lúdico. Estos enfoques no se aplican de manera aislada, sino que se integran y articulan a través de dos metodologías principales: el modelo de aula invertida y la gamificación, que funcionan de forma complementaria y refuerzan mutuamente sus beneficios.

El aula invertida o flipped classroom, sigue los principios de constructivismo y el aprendizaje activo. Desde esta perspectiva, aprender no significa recibir de manera pasiva la información, sino que construye activamente el conocimiento en la mente de los alumnos a través de su interacción con el entorno y las reflexiones sobre experiencias previas (Piaget, 1970).

En este modelo, son ellos los responsables de acceder a los contenidos y materiales educativos desde casa, generalmente a través de videos y materiales digitales, fomentando con ello la participación activa, ya que el tiempo de clase se invierte en actividades de análisis, resolución de problemas, colaboración, etc., promoviendo el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la autonomía y el trabajo en equipo, lo cual refuerza los conocimientos ya adquiridos (Bonwell & Eison, 1991).

Por otro lado, la gamificación, la cual se inserta dentro del aprendizaje basado en la motivación y el aprendizaje lúdico, busca aprovechar la motivación extrínseca e intrínseca de

los alumnos creando un entorno de aprendizaje dinámico y estimulante. Al insertar elementos de juego favorece la participación activa de los estudiantes y el logro de los objetivos (Deci & Ryan, 2000).

Además, permite visualizar el progreso de forma evidente, ya que los alumnos ven como sus conocimientos se transforman en tarjetas de Trivial, partidas superadas y aprendizajes compartidos. Es una forma de vivir el contenido más allá del papel.

La combinación del aula invertida y la gamificación en este proyecto tiene como objetivo que los alumnos puedan aprender de forma autónoma en su entorno y fuera del aula, aprovechando el tiempo en el centro para enfocarse en la práctica e interacción, reforzando los contenidos referentes a los derechos y obligaciones laborales y los aspectos fundamentales de la contratación, a través de la interacción y el trabajo en equipo. Para ello se fusionan lo mejor de ambas metodologías, siendo los estudiantes los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, dándoles la oportunidad de reflexionar sobre sus conocimientos y resolver los problemas en equipo, sintiéndose motivados para alcanzar los objetivos propuestos.

En resumen, el modelo metodológico propuesto en este proyecto de innovación no solo responde a las exigencias del módulo de Formación y Orientación Laboral, sino que pretende desarrollar una forma de enseñar y aprender más participativa, centrada en el alumno como protagonista del proceso. La combinación el aula invertida y la gamificación permite conectar la teoría con la práctica y los conocimientos con la realidad.

5.2. Descripción de las actividades

En este proyecto de innovación educativa, se ha diseñado una única actividad principal, la cual tendrá una duración de cinco semanas. Las cinco semanas coincidirán en tiempo con los cinco bloques temáticos en los cuales se divide, cada uno centrada en un apartado distinto de la Unidad de Trabajo (UT), con el objetivo de ir profundizando poco a poco, para trabajar cada apartado con calma y de manera progresiva.

Cada semana se seguirá un mismo esquema de trabajo: se comenzará con la visualización en casa por parte de los alumnos de un video explicativo del apartado. Estos videos están diseñados para introducir los conceptos de forma clara y sencilla, ofreciendo una base teórica sólida necesaria para realizar las posteriores actividades.

Tras ver el video, se les pedirá que preparen una batería de posibles preguntas. Incluyendo aquellas que a su criterio y partiendo de lo que han comprendido o les ha resultado más interesante tras la visualización del video, consideren de relevancia para el juego, sin por ello ser necesario que sean excesivamente complicadas.

En las sesiones presenciales, el alumnado se organizará en pequeños grupos, en los cuales compartirán ideas y las preguntas que individualmente han redactado, y debatirán para elegir las que consideren más desafiantes y significativas para a través de ellas profundizar en el tema. Con esas preguntas crearan las tarjetas que luego se utilizaran en el juego de Trivial.

Cada semana terminará con la realización de este juego en clase. Será una manera divertida de repasar lo que se ha aprendido y poner a prueba los conocimientos, dando pie a debates en los cuales se podrán resolver dudas y compartir ideas e incluso anécdotas o vivencias sobre la materia.

Tanto el objetivo principal del proyecto como los objetivos específicos se trabajarán constantemente a lo largo de las semanas, ya que están relacionados estrechamente con las actividades propuestas.

A continuación, se detalla el cronograma con los temas de cada una de las semanas y como de desarrollará el trabajo:

- ✓ SEMANA 1: Derechos y obligaciones laborales: Conceptos básicos y principales organismos.
- Trabajo en casa: Los alumnos verán el video que introduce los conceptos esenciales sobre los derechos y los deberes laborales. Además de definirlos de forma clara, se explican los organismos que intervienen en las relaciones de trabajo, como son el Juzgado de lo Social y el Servicio de Mediación, Arbitraje y Conciliación (SEMAC), para que conozcan como funciona en la práctica la justicia a nivel laboral.
- Sesión 1 (presencial): Se trabajará en grupos sobre el contenido del video. Los estudiantes compartirán las preguntas redactadas en casa y elegirán las más relevantes para profundizar en el tema. Además, se crearán las tarjetas que se utilizarán en el juego durante la siguiente sesión.

- Sesión 2 (presencial): Desarrollo del juego Trivial con las preguntas seleccionadas. Después del juego se abre un pequeño debate final para resolver dudas o comentar situaciones reales relacionadas.

✓ SEMANA 2: Contratos de trabajo: Modalidades y Medidas.

- Trabajo en casa: el video de esta semana explica las distintas modalidades de contratación (indefinido, temporal, fijo discontinuo, en prácticas, para la formación, etc.), así como las bonificaciones más comunes, y qué ocurre cuando modifica, suspende o finaliza un contrato de trabajo.
- Sesión 1 (presencial): Se trabajará en grupos sobre el contenido del video. Los estudiantes compartirán las preguntas redactadas en casa y elegirán las más relevantes para profundizar en el tema. Además, se crearán las tarjetas que se utilizarán en el juego durante la siguiente sesión.
- Sesión 2 (presencial): Desarrollo del juego Trivial con las preguntas seleccionadas. Después del juego se abre un pequeño debate final para resolver dudas o comentar situaciones reales relacionadas.

✓ SEMANA 3: Conflictos laborales y su resolución.

- Trabajo en casa: En el video se analizan los tipos de conflictos en el entorno laboral, haciendo énfasis en el conflicto colectivo, sus causas y cómo se pueden resolver. También se habla de soluciones como pueden ser la mediación o la negociación colectiva, y el mecanismo de la huelga, desde un enfoque práctico.
- Sesión 1 (presencial): Se trabajará en grupos sobre el contenido del video. Los estudiantes compartirán las preguntas redactadas en casa y elegirán las más relevantes para profundizar en el tema. Además, se crearán las tarjetas que se utilizarán en el juego durante la siguiente sesión.
- Sesión 2 (presencial): Desarrollo del juego Trivial con las preguntas seleccionadas. Después del juego se abre un pequeño debate final para resolver dudas o comentar situaciones reales relacionadas.

✓ SEMANA 4: El salario y principales elementos.

- Trabajo en casa: El video se centra en detallar que es el salario y los elementos clave que lo componen, desglosando tanto los conceptos salariales como los no salariales que contribuyen al total devengado y las distintas deducciones que son aplicables tanto para el trabajador como para el empresario. Se explicará cómo interpretar un recibo de nómina.
- Sesión 1 (presencial): Se trabajará en grupos sobre el contenido del video. Los estudiantes compartirán las preguntas redactadas en casa y elegirán las más relevantes para profundizar en el tema. Además, se crearán las tarjetas que se utilizarán en el juego durante la siguiente sesión.
- Sesión 2 (presencial): Desarrollo del juego Trivial con las preguntas seleccionadas. Después del juego se abre un pequeño debate final para resolver dudas o comentar situaciones reales relacionadas.

✓ SEMANA 5: Nuevos entornos de trabajo y el sector de la gestión administrativa.

- Trabajo en casa: el video tratará la transformación digital en el mundo laboral, el auge del teletrabajo y la necesidad de una formación que sea continua, para poder adaptarse a los cambios y necesidades del mercado. También se explicará el Convenio Colectivo del sector de la gestión administrativa, para conectar los contenidos con la futura realidad profesional de los alumnos.
- Sesión 1 (presencial): Se trabajará en grupos sobre el contenido del video. Los estudiantes compartirán las preguntas redactadas en casa y elegirán las más relevantes para profundizar en el tema. Además, se crearán las tarjetas que se utilizarán en el juego durante la siguiente sesión.
- Sesión 2 (presencial): Desarrollo del juego Trivial con las preguntas seleccionadas. Después del juego se abre un pequeño debate final para resolver dudas o comentar situaciones reales relacionadas.

5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios

Para llevar a cabo el presente proyecto de innovación educativa de una manera efectiva es muy importante organizar los espacios, tanto físicos como virtuales y el tiempo que se

empleará en su desarrollo de manera adecuada. Siendo la planificación y la estructura elementos clave para garantizar que los objetivos del proyecto se alcancen de manera eficiente.

Como se ha mencionado anteriormente, el proyecto se desarrollará en base a un cronograma claro y bien estructurado, el cual cuenta con una duración de cinco semanas.

Cada semana estará dedicada a un apartado específico de la Unidad de Trabajo, permitiendo a los alumnos asimilar la información de manera gradual y reflexiva. Para ello se dividirá en tres componentes: el trabajo previo realizado en casa por los alumnos, seguido de dos sesiones presenciales en el aula en las que se promoverá el intercambio de opiniones y el aprendizaje dinámico.

En lo que respecta a la organización de los espacios, es crucial fomentar a través de ella la colaboración y el trabajo en equipo.

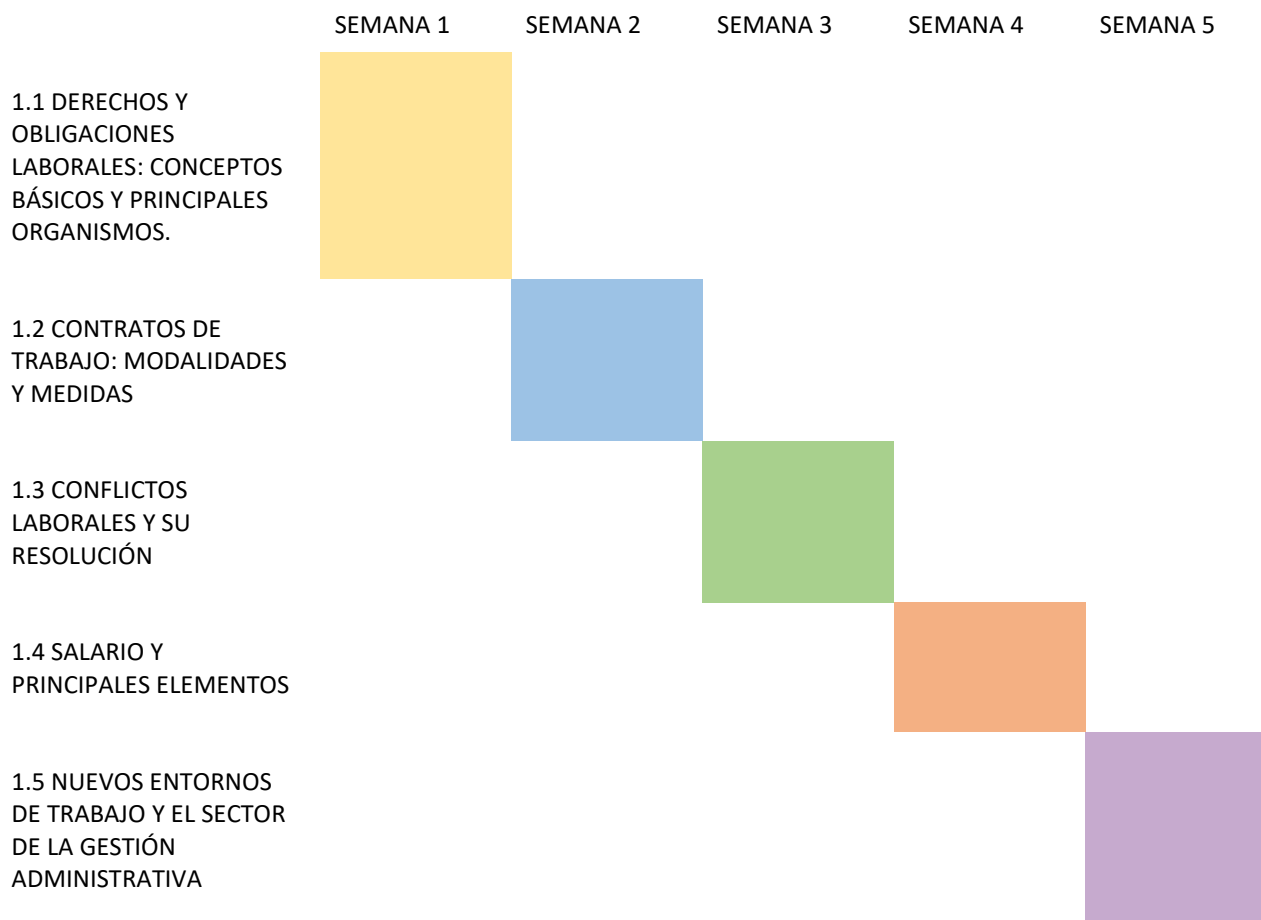
Es por ello por lo que en el aula se adaptarán las mesas en forma de grupos, lo que facilitará la discusión y el trabajo conjunto. Esta disposición no solo permitirá a los estudiantes sentirse cómodos a la hora de compartir ideas y preguntas, sino que también creará el ambiente propicio para el aprendizaje colaborativo. Además, se asegurará que haya un espacio adecuado y bien equipado para que los alumnos puedan escribir y crear las tarjetas que se utilizarán en el juego, actividad que será parte integral del proceso de aprendizaje.

Por otro lado, en el ámbito virtual, tendrán acceso desde casa a un espacio en línea, donde a través de la plataforma del aula virtual podrán visualizar los videos, consultar materiales complementarios, etc.

La combinación de una temporalización clara y la integración de espacios físicos y virtuales asegura que el proyecto sea viable dentro del tiempo disponible. Al estar estructurado en cinco semanas, cada apartado se puede abordar de manera profunda, permitiendo a los alumnos asimilar la información y participar de manera activa en su propio proceso de aprendizaje.

La estructura organizativa de la Unidad de Trabajo mostrada de manera visual a través de un Diagrama de Gantt es la siguiente:

Figura 1. Diagrama de Gantt UT 1: Derechos y obligaciones laborales y contratos de trabajo.



5.4. Materiales y recursos necesarios

Para el desarrollo de la unidad didáctica seleccionada en este proyecto de innovación educativa, así como para la realización de las actividades previstas, los alumnos deberán utilizar una combinación de recursos y materiales tanto en formato digital como tradicional. La puesta en práctica de este enfoque y la combinación de las herramientas digitales con los materiales didácticos convencionales permitirá que los estudiantes desarrollen habilidades y competencias transversales en diferentes formatos y contextos. No solo aprenderán a moverse con soltura en entornos virtuales, sino que ejercitarán destrezas manuales, organizativas y comunicativas a través del uso de los materiales físicos.

Materiales y recursos digitales:

Dentro del conjunto de materiales y recursos digitales, los alumnos deberán contar con dispositivos electrónicos adecuados que les permitan acceder sin dificultad a los contenidos y herramientas en línea que forman parte del desarrollo de la unidad. Específicamente necesitarán:

- Dispositivos electrónicos personales: Ordenador, tablets o teléfonos móviles que les permitan acceder a la plataforma virtual del centro desde casa. Estos serán fundamentales para visualizar los videos explicativos semanales y acceder a otros recursos complementarios. Es importante destacar que estos deberán contar con una conexión estable a internet, para evitar problemas a la hora del visionado de los materiales.
- Software educativo: La plataforma del aula virtual será el núcleo donde los alumnos encontrarán los materiales educativos y recursos audiovisuales puestos a disposición por el docente que servirán de base para las actividades de aprendizaje, organizados por semana (videos explicativos, documentos de apoyo, enlaces de interés, etc.).

Materiales y recursos didácticos tradicionales:

Junto a los recursos digitales, se considerará el uso también de materiales tradicionales con el fin de interactuar de manera práctica con los contenidos y realizar las actividades.

- Bolígrafos y lápices: Es esencial que los alumnos dispongan de bolígrafos y lápices (preferiblemente de varios colores), para tomar notas, realizar anotaciones personales, subrayar conceptos importantes y redactar las preguntas y respuestas que se utilizarán posteriormente en el juego de Trivial.
- Libretas, folios o cuadernos: donde registrarán las preguntas formuladas y además podrán hacer apuntes o reflexiones.
- Tijeras, pegamento y cartulinas: para la confección de las tarjetas que se utilizarán en el juego de Trivial. Cada tarjeta incluirá, por un lado, las preguntas redactadas y sus correspondientes respuestas en el reverso. Se recomienda que tengan un tamaño suficiente como para poder escribir con claridad, permitiendo que todos puedan leerlas fácilmente durante el desarrollo del juego.

Medidas alternativas para estudiantes sin acceso a recursos:

Es fundamental tener en cuenta que algunos alumnos podrían no tener acceso a los recursos mencionados, ya fuese por limitaciones tecnológicas o por falta de materiales en casa. Por esta razón se prevén medidas alternativas con el fin de garantizar que todos puedan participar activamente en las actividades de la unidad, independientemente de las circunstancias personales de cada uno.

En caso de haber estudiantes que no pudieran acceder a los videos o los recursos digitales desde casa, se les ofrecerá la posibilidad de hacerlo en el aula de informática en horario de recreo con el fin de no interrumpir el desarrollo de otras asignaturas ni alterar el horario escolar regular. Además, el centro proporcionará a los alumnos que lo necesiten los materiales didácticos tradicionales para asegurar que puedan participar plenamente en las actividades que requieran de estos recursos.

El objetivo final es que ningún alumno quede excluido por no disponer de los recursos necesarios y que el aprendizaje sea accesible y adaptable a las realidades personales, promoviendo una educación más justa y participativa.

5.5. Justificación de la innovación.

El diseño de este Proyecto de Innovación Educativa nace como una respuesta adaptada y realista para lo que hoy en día necesitan tanto el aula como el mundo laboral. Los tiempos cambian rápido y también cambian las exigencias que se le plantean a los estudiantes, por eso es cada vez más importante que la formación que se imparte no se limite a la memorización de los contenidos, sino que ayude a desarrollar habilidades prácticas y competenciales que puedan luego aplicar en la vida real.

La propuesta que aquí se presenta va más allá de las metodologías y prácticas educativas que se han ido desarrollando tradicionalmente, y que normalmente se han limitado a la pura transmisión de conocimientos de manera unidireccional, siendo el docente el único transmisor y jugando el alumno un papel pasivo, escuchando y sin participar demasiado. En lugar de eso, se apuesta por una forma de aprender en la que los estudiantes se conviertan en los protagonistas, reflexionen, se cuestionen, trabajen en equipo y tomen decisiones. El conocimiento no se recibe de manera pasiva, sino que se construye activamente.

Una de las principales innovaciones se encuentra en un cambio profundo del enfoque metodológico. Se busca que los alumnos no se conformen con el mero hecho saber, sino que busquen desarrollar competencias, que aprendan a pensar de manera crítica, a analizar las situaciones, colaborar con otros y tomar decisiones con criterio propio. Estas habilidades serán esenciales para que se puedan enfrentar a un entorno que esta en constante cambio y transformación.

Para conseguirlo, se combina el aprendizaje autónomo en casa por parte del alumno y el trabajo colaborativo en las sesiones presenciales. Esto significa que los alumnos no empiezan a conocer el temario en el aula, sino que tienen la oportunidad de acceder a él desde casa, a través de videos pensados para ser claros y accesibles (aula invertida o flipped classroom). Al permitir que los vean desde el entorno del hogar, se ofrece la oportunidad de que lo hagan a su ritmo, repitan lo que no entiendan y lleguen a clase con una idea previa que permita aprovechar y desarrollar mejor las actividades presenciales.

Este enfoque brinda una autonomía que resulta fundamental en el aprendizaje actual. Ya no se trata solo de seguir directrices, sino de implicarse de verdad en el proceso, reflexionar y llevar lo aprendido a situaciones reales.

Otro pilar fundamental dentro del proyecto es la gamificación, a través del uso del juego como herramienta educativa. En concreto, se usa una versión del juego Trivial adaptada a los contenidos de la UT, con preguntas creadas por los propios alumnos. Este tipo de actividades no solo motiva a los estudiantes a implicarse más y lo hace más entretenido, sino que también permite repasar y profundizar en los contenidos afianzando los conocimientos y fomentando el trabajo en equipo.

Por otra parte, el uso de los recursos digitales y los espacios virtuales añaden otro componente innovador, respondiendo a la realidad tecnológica que viven los alumnos actualmente, pertenecientes a una era completamente digital y acostumbrados a manejarse con dispositivos y plataformas en línea.

Además, al proporcionar acceso a materiales complementarios a los videos, se ofrece a los alumnos un abanico más amplio de recursos que ayuden a reforzar el aprendizaje, permitiendo también que profundicen en los temas que más le interesen o más le cuesten.

El carácter híbrido de la metodología aplicada favorece la atención a la diversidad del alumnado, ya que no todos aprenden de la misma manera ni al mismo ritmo, y esta propuesta tiene en cuenta esa realidad.

En cuanto al impacto que se espera que tenga esta propuesta educativa en los alumnos es significativo, siendo clave que desarrollen una comprensión profunda y significativa de los temas laborales, no solo entendiendo que derechos y deberes existen en el ámbito laboral, sino también como ejercerlos y defenderlos. Pero yendo más allá del contenido se pretende que adquieran habilidades que son fundamentales para su futuro como profesionales como pueden ser la capacidad de comunicarse de manera efectiva, de trabajar en equipo, de resolver conflictos o de tomar decisiones informadas.

Se pretende con todo esto que se sientan implicados, motivados y protagonistas en su propio proceso de aprendizaje, para este pueda trascender los límites del aula y los prepare realmente para el futuro profesional. Un futuro donde afrontarán retos completos y cambios constantes.

6. Atención a la diversidad

En toda propuesta educativa que verdaderamente esté comprometida con el cambio en el proceso de enseñanza se debe atender a la diversidad del alumnado. Este proyecto parte de la convicción de que cada alumno tiene sus tiempos y formas para aprender, por ello la atención a la diversidad debe ser punto clave y de base a desarrollar.

En el grupo donde se pondrá en práctica el proyecto se encuentra un alumno diagnosticado con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

Hablar de TDAH es hablar de una forma diferente de percibir el entorno, procesar la información y relacionarse con los demás. Tal como explican García Pérez y Magaz Lago (2015), se trata de un trastorno de origen neurobiológico que suele relucir antes de los siete años y que afecta entre 3% y el 11% de la población infantil, siendo más frecuente en niños que en niñas.

Quienes lo muestran pueden tener diferentes síntomas, entre los que se encuentran la dificultad para mantener la atención, controlar los impulsos, regular el nivel de actividad, etc. lo cual puede interferir de manera significativa, tanto en el aula como en casa.

Estos comportamientos pueden generar desajustes en el funcionamiento de la propia aula, y también a nivel emocional para el alumno. Para que no sea así, se debe actuar con conocimientos y sensibilidad, incorporando propuestas que además de buscar apoyar al alumno con TDAH, enriquezca la experiencia de aprendizaje para todo el grupo.

El Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM- V), al igual que García Pérez y Magaz Lago, lo define como un Trastorno del neurodesarrollo caracterizado por un patrón persistente de inatención y o hiperactividad o impulsividad, que interfiere en el desarrollo y funcionamiento de la persona en diferentes contextos (American Psychiatric Association, 2013). Sin embargo, atender esta realidad en el aula implica ir más allá de la propia observación de las conductas, siendo necesario comprender profundamente lo que es vivir con TDAH, para así ofrecer respuestas pedagógicas, flexibles y humanas.

Para ello, es esencial recordar que la normativa también exige y respalda esa respuesta. La Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, establece que los centros educativos deben atender a la diversidad del alumnado, utilizando para ello metodologías activas, estrategias inclusivas y medidas que garanticen el desarrollo de todos los estudiantes, pero especialmente de los que cuentan con necesidades específicas de apoyo, como es el caso del TDAH (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2015).

El presente proyecto, a través del enfoque metodológico que propone, favorece la creación de un clima de aceptación, comprensión y respeto por los ritmos individuales del alumnado, lo cual ayuda a la integración de el alumno con TDAH y del resto de sus compañeros por igual dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las actividades han sido pensadas para fomentar la participación de todo el grupo, permitiendo que cada uno desde sus particularidades pueda encontrar su lugar y sentirse parte dentro del proceso. El trabajo en equipo, la redacción de las preguntas y el juego como herramienta de evaluación, permiten que el alumno TDAH se implique desde lo lúdico y lo práctico, evitando métodos estáticos o de simple exposición.

A nivel organizativo, el proyecto ofrece espacios y tiempos flexibles que favorecen la necesidad de concentración dentro de periodos más cortos, contemplando la posibilidad de adaptar la dinámica o el material en función de las carencias que vayan surgiendo.

En cuanto a los recursos, la combinación de materiales tanto digitales como didácticos tradicionales, enriquece el proceso y se ajusta a los diferentes estilos aprendizaje, favoreciendo la participación del alumnado con dificultades de atención.

Por último, el sistema de evaluación, el cual se basa en la observación, las rúbricas claras, etc., ofrece al alumno con TDAH un escenario más justo y comprensivo, donde progresar sin sentirse desplazado por su condición diagnóstica.

En resumen, el proyecto es diseñado bajo una mirada inclusiva, que entiende que atender a la diversidad no se trata de aplicar medidas específicas en momentos puntuales, sino que se debe crear un entorno donde todos los alumnos, cada uno con sus diferencias, puedan aprender sintiéndose capaces, valorados y acompañados.

7. Evaluación del proyecto de innovación

En cuanto a la evaluación dentro del proyecto, se pretende que esta vaya más allá de lo meramente académico, enfocando la misma en poder observar y demostrar que el alumnado ha vivido un verdadero cambio en su forma de aprender, sintiéndose más motivados y desarrollando competencias y habilidades sobre el temario, viviendo para ello una experiencia significativa. Es por ello, que evaluar este proyecto implica mirar con atención no solo los resultados sino el proceso, y escuchar al alumnado con el fin de reconducir y seguir mejorando.

Las estrategias de evaluación que se llevarán a cabo para valorar el impacto del proyecto están ligadas tanto a los objetivos generales como a los específicos, que han sido establecidos previamente. Por tanto, las estrategias tendrán como fin evidenciar si se han logrado y de qué manera. Es decir, no se pretende simplemente obtener respuestas correctas, sino observar si el estudiante ha comprendido, aplicado, reflexionado y transformado sobre lo aprendido.

Para ello, se utilizarán la evaluación continua y formativa y una evaluación final de carácter reflexivo.

A través de la evaluación continua, se podrá observar el desarrollo del alumnado a lo largo del proyecto de innovación, detectando a tiempo las dificultades y ofreciendo una retroalimentación que sea útil tanto para los estudiantes como para el docente, teniendo la oportunidad de ajustar los ritmos, recursos y dinámicas en base a las necesidades reales que se vayan dando.

Por otro lado, la evaluación reflexiva final, permitirá recoger las opiniones del alumnado sobre la experiencia, centrándose en los conocimientos que han adquirido y en el impacto que ha tenido este enfoque en la manera de aprender, siendo esencial para medir la efectividad del proyecto.

Para llevar a cabo estas estrategias, se utilizarán diferentes instrumentos y herramientas de evaluación, cada una con una función concreta:

- Rúbricas del docente: diseñadas para valorar el desempeño en aspectos clave, como pueden ser la participación en las actividades, la actitud, el trabajo en grupo, la elaboración de las preguntas, la argumentación a la hora de responder, etc. Las mismas serán puestas a disposición para el alumnado desde el inicio, permitiéndoles la autorregulación.
- Diario de observación: el docente mantendrá registro cualitativo a lo largo del proyecto, anotando los aspectos y las situaciones que tengan un carácter relevante en el desarrollo de este (actitudes, progreso individual y grupal, comportamiento, resolución de conflictos, etc.) Esta herramienta permitirá tener una visión más cercana del aprendizaje, más allá de los resultados cuantificables.
- Puntuación en el juego: que, aunque no será determinante ni tendrá excesivo valor en la nota final, si se usará como indicador complementario en cuanto al grado de comprensión del contenido, comprobando si los conceptos han sido interiorizados.
- Autoevaluación y coevaluación: se propiciará que los alumnos puedan reflexionar sobre su propio progreso y valorar el también el trabajo de sus compañeros a través de herramientas sencillas como fichas de reflexión o debates.
- Encuesta de valoración: al terminar, los alumnos rellenarán una encuesta de manera anónima donde tendrán la oportunidad de dar su opinión sobre la

metodología empleada, la implicación propia y la del docente y los conocimientos adquiridos. Además, podrán proponer mejoras.

Como ya se ha comentado, todas estas herramientas están ligadas y alineadas a los objetivos del proyecto. Las mismas no funcionan de manera aislada, sino que se complementan entre ellas con el propósito de acompañar al alumno. Se valoran tanto los avances académicos como las habilidades personales y sociales, el esfuerzo, la creatividad y la implicación y el crecimiento individual.

En el resumen, lo que busca el sistema de evaluación planteado es respetar la diversidad del alumnado haciendo de la evaluación una parte más del propio proceso de aprendizaje, para ello se reconocen los logros de forma justa. Evaluar como una oportunidad de crecer y mejorar y no una simple medida para obtener resultados.

8. Contribución del proyecto a los ODS

En el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) recogidos en la Agenda 2030 de las Naciones Unidas, la educación es reconocida como uno de los pilares fundamentales para la construcción de una sociedad más justa, igualitaria y sostenible.

El presente proyecto de innovación educativa está alineado con varios de los objetivos, al desarrollar una metodología activa y participativa para el alumnado, como ya se ha mencionado, que no solo promueve la adquisición de los conocimientos, sino el desarrollo de competencias y habilidades para la vida y el trabajo.

En especial se vincula con los siguientes ODS:

- Número 4 (Educación de calidad) el cual busca garantizar que todas las personas, sin importar su condición o escenario social, tengan a su alcance una educación que sea inclusiva, equitativa y de calidad y además que puedan acceder a lo largo de toda su vida a las oportunidades de aprendizaje.
- Número 8 (Trabajo decente y crecimiento económico) orientado a promover el crecimiento económico y fomentar empleos decentes para todos, especialmente para los grupos más vulnerables, incluyendo a los jóvenes, que cada vez tienen más dificultades para acceder a un buen empleo.

- Número 10 (Reducción de las desigualdades) que busca reducir las desigualdades tanto dentro de los propios países como entre ellos, con el fin de alcanzar la igualdad de oportunidades y la inclusión social.

Esta alineación es visible, tanto en cuanto el presente proyecto promueve a través de sus metodologías activas una enseñanza que sea inclusiva, participativa y significativa para los alumnos, fomentando el aprendizaje autónomo y el pensamiento crítico.

Además, al centrarse en el desarrollo de la Unidad de Trabajo relacionada con los derechos y deberes laborales contribuye a que los estudiantes adquieran habilidades y herramientas útiles para su futuro como profesionales, fomentando la empleabilidad.

Y, por último, garantiza la participación del alumnado de manera igualitaria, independientemente de los recursos que tengan a su alcance, al proponer medidas alternativas en esas situaciones, promoviendo la equidad a la hora de aprender.

En resumen, se puede decir que este proyecto tiene el potencial para transformar el contexto educativo, contribuyendo a crear un entorno de aprendizaje más motivador, dinámico e inclusivo, ya que no solo refuerza las competencias dentro del ámbito curricular, sino que responde a los desafíos que surgen actualmente en el ámbito social, preparando al alumnado para responder a ello.

9. Conclusiones

Finalizar este proyecto de innovación educativa no solo supone el cierre de una etapa formativa más, sino también una experiencia que me ha permitido unir dos mundos que hasta hace poco vivía por separado: el de la enseñanza, al que me he podido acercar por primera vez durante mis prácticas, y el de la empresa, en la que trabajo cada día dentro del Departamento Laboral.

Como alumna del Máster de Formación del Profesorado en la especialidad de Formación y Orientación Laboral, he vivido esta etapa con la ilusión de alguien que pisa por primera vez el centro desde el otro lado del aula, pudiendo ratificar una convicción que ya tenía anteriormente, y es que la educación necesita conectar más con la realidad.

Ya en mi trabajo, diariamente, me he encontrado con trabajadores que no conocen realmente sus derechos, que firman sin entender aquello que leen y que no tienen

información sobre despidos ni contratos, etc. Es ahí donde me doy cuenta de que no basta únicamente con “enseñar” el temario, hay que dotar al alumnado de las herramientas y habilidades necesarias para poder vivir y sobrevivir en el mundo laboral, pudiendo así enfrentarse con criterio a las situaciones reales que se presentan.

De la mezcla de esas dos realidades (experiencia profesional y vocación docente) surge este proyecto, el cual busca acercar los contenidos de la asignatura de Formación y Orientación Laboral (FOL) mediante metodologías activas como son el aula invertida y la gamificación. No por el mero hecho de que actualmente estén de moda estas metodologías, sino por que brindan al alumnado la posibilidad de dejar de ser un agente pasivo dentro del proceso y así poder convertirse en el protagonista. La elección de estas metodologías para el desarrollo de la Unidad de Trabajo correspondiente a los derechos y obligaciones laborales y contratación no es pura coincidencia, sino la manera de impartir uno de los temas más complicados o aburridos de manera amena y didáctica.

Los resultados que se esperan no se limitan a que sepan diferenciar un contrato indefinido de un contrato temporal, o que sean expertos en nóminas y derecho del trabajo. Lo que realmente se busca es que puedan reconocer sus derechos en una nómina, que tengan la capacidad de detectar cuando una situación no es justa o es abusiva y que sepan que hacer ante un conflicto. Los alumnos deben sentir que lo aprendido en clase les sirve para algo más que para promocionar en un ciclo, que cuentan con herramientas y conocimientos útiles para desenvolverse en el mundo del trabajo.

Por otra parte, se espera que se sientan más motivados e implicados, ya que algo que me sorprendió en las prácticas fue la cantidad de alumnos que se sentían desconectados en el proceso, no porque no tuvieran capacidad sino porque no habían interiorizado el “para qué” de lo que estaban aprendiendo. La realidad es que en los ciclos formativos no todos parten de la misma base, ya que algunos alumnos ya están integrados en el mercado laboral mientras que otros no han salido del círculo académico, es por ello por lo que ese “para qué” es fundamental, y el utilizar las experiencias de unos para generar inquietud en los otros a través de los debates es un gran aliado.

En este proyecto, el aula invertida, la dinámica del juego, la creación de las preguntas, el trabajo en equipo y los debates suponen una forma de aprender haciendo, pensando y colaborando.

Como en cualquier propuesta educativa, es muy probable que también surjan desafíos, pero esos errores o pequeños retos suponen parte del proceso y además de traer consigo un aprendizaje, invitarán a mejorar.

En resumen, puedo decir que mis expectativas como futura docente son claras, y es que quiero enseñar desde el sentido, que mis alumnos no se llenen de conceptos y aprendan lo que dice la ley, sino que sepan donde buscar y como interpretarlo, que tienen derechos y que poseer conocimientos y herramientas les ayudara a actuar de manera informada, no solo en el mundo laboral, sino en todos los ámbitos de su vida.

Considero que este proyecto es un pequeño paso en esa dirección, esa chispa que dará a los alumnos otra visión sobre una asignatura que hasta ahora no ha resultado muy popular, pero si necesaria para todos aquellos que la cursan.

10. Referencias

- Agenda 2030. (s. f.). *Objetivos de desarrollo sostenible*.
<https://agenda2030ods.org/objetivos/>
- American Psychiatric Association. (2013). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (5.ª ed.). Editorial Médica Panamericana.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom (ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1).
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.
https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- García Pérez, E. M., & Magaz Lago, Á. (2015). ¿Qué es el TDAH (Déficit de Atención e Hiperactividad)? Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios (CEDEC).
https://descargas.intef.es/cedec/atencion_diver/contenidos/dificultades/tdah/qu_es.html
- Gutiérrez, M. (2019). La formación profesional en la sociedad del conocimiento. Editorial Universitaria.
<https://minerva.usc.es/entities/publication/513a9cdd-ac63-42dd-8bc9-63a843f1690>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2015). Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Piaget, J. (1970). The science of education and the psychology of the child. Viking Press.
- XIII Congreso de Didáctica de la Expresión Plástica. (s. f.). Actas del Congreso.
https://www.uv.es/aidipe/congresos/XIII_Congreso.pdf

