



**Universidad
Europea CANARIAS**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**Realidad virtual y metodologías activas como propuesta
de innovación docente.**

Diana Carolina Medina Diaz

**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 julio 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	11
3.3. Aula	13
3.4. Alumnado	13
4. Descripción curricular.....	14
4.1. Asignatura o ámbito	15
4.2. Relación con el currículo oficial	16
5. Diseño del proyecto de innovación docente	18
5.1. Enfoque metodológico	18
5.2. Descripción de las actividades.....	19
5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios...	28
5.4. Materiales y recursos necesarios	30
5.5. Justificación de la innovación.....	31
6. Atención a la diversidad	32
7. Evaluación del proyecto de innovación	35
8. Contribución del proyecto a los ODS	38
9. Conclusiones.....	39
10. Referencias.....	42

Resumen

El presente proyecto de innovación presenta una propuesta centrada en la implementación de tecnologías inmersivas como la Realidad Virtual y metodologías activas en el módulo de IPE I dentro de una Formación Profesional de grado medio impartido en un centro educativo de entorno rural, con el objetivo de trasmitir contenidos teóricos y desarrollar competencias prácticas que favorezcan la adaptabilidad y empleabilidad de los/as alumnos/as a través de un aprendizaje significativo. El diseño del proyecto contempla la creación de entornos simulados de trabajo y tareas integradoras con el objetivo de fomentar el compromiso del alumnado, mejorar su motivación, así como facilitar la adquisición de habilidades técnicas y trasversales dentro de un entorno inclusivo. Para medir el impacto del proyecto se establecerán diferentes estrategias de evaluación mediante las que se observará la adquisición de los resultados de aprendizajes del currículo de IPE I abordados, así como, la efectividad del uso de la RV y las metodologías activas en el proceso de enseñanza. Se espera como conclusión una mayor implicación de alumnado, una mejor retención del conocimiento y un acercamiento realista al entorno profesional, con el fin de preparar lo mejor posible para el mundo laboral.

Palabras claves: 1 Formación Profesional; 2 aprendizaje Significativo; 3 motivación; 4 aula; 5 inclusivo.

Abstract

This innovation project presents a proposal focused on the implementation of immersive technologies such as Virtual Reality and active learning methodologies in the IPE I module of a mid-level Vocational Training program delivered at an educational center in a rural setting. The main objective is to convey theoretical content and develop practical skills that enhance students' adaptability and employability through meaningful learning experiences. The project design includes the creation of simulated work environments and integrative tasks aimed at fostering student engagement, improving motivation, and facilitating the acquisition of both technical and transversal skills within an inclusive learning environment. To assess the project's impact, various evaluation strategies will be implemented to monitor the achievement of the IPE I curriculum learning outcomes and to evaluate the effectiveness of using Virtual Reality and active methodologies in the teaching process. The expected outcomes include greater student involvement, improved knowledge retention, and a more realistic approach to the professional environment, ultimately aiming to better prepare students for the labor market.

Keywords: 1 Vocational Education and Training; 2 Meaningful Learning; 3 Motivation; 4 Classroom; 5 Inclusive.

1. Introducción

Con la *Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de Ordenación e Integración de la Formación Profesional* (LOOIFP) se introducen diferentes e importantes cambios en el sistema educativo de nuestro país en relación a la Formación Profesional, uno de ellos es la aparición del módulo de Itinerario Personal para la Empleabilidad (IPE), anteriormente conocido como Formación y Orientación Laboral (FOL) siendo clave en la educación y capacitación de los estudiantes ya que proporciona los conocimientos y herramientas necesarias para una inserción exitosa en el mercado laboral de los alumnos/as. Este nuevo módulo se subdivide en dos, IPE I e IPE II. En este sentido, el siguiente Proyecto de Innovación se abordará en relación a IPE I.

Este nuevo módulo no solo se enfoca en la adquisición de conocimientos teóricos, sino también en el desarrollo de competencias profesionales, ofreciendo así, un apoyo más cercano y personalizado para los/as estudiantes para su inclusión en el mundo laboral, integrando las competencias de su currículo al perfil profesional de nuestros/as estudiantes del CFGM Imagen Personal – Peluquería y Cosmética Capilar, así como la práctica profesional a lo largo de su formación. Por tanto, y en sintonía con los principios y objetivos de la *Ley Orgánica 3/2020, 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2006, de 3 de mayo, de Educación* (LOMLOE) y la (LOOIFP), pone más énfasis en la adaptabilidad, empleabilidad y la vinculación directa con el mercado de trabajo, desarrollando las habilidades y capacidades transversales recogidas en el artículo 98 *Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación Sistemática de Formación Profesional*.

La asignatura de IPE tendrá lugar en el Ciclo CFGM Imagen Personal – Peluquería y Cosmética Capilar, el cual tiene por objetivo formar a profesionales capaces de realizar tratamientos estéticos capilares, asesorar en imagen personal y gestionar servicios de peluquería. Todo ello conforme lo recogido en su currículo regulado por el *Real Decreto 1588/2011, de 4 de noviembre, por el que se establece el título de técnico en Peluquería y Cosmética Capilar y se fijan sus enseñanzas mínimas*. No obstante, como cada comunidad autónoma puede adaptar ciertos aspectos relacionados con el mismo, en el Proyecto de Innovación que se aborda cabe destacar que se aplicará el mismo Real Decreto anteriormente mencionado.

Teniendo lo anterior en cuenta, la asignatura de IPE I buscará con carácter general, dotar a los alumnos/as de las herramientas y conocimientos necesarios para desarrollar su carrera profesional en el sector de la peluquería y cosmética capilar de la manera óptima, así como promover los siguientes aspectos:

- El desarrollo de habilidades para el trabajo autónomo, capacitándolos para gestionar también su propia actividad profesional, especialmente para aquellos que deseen emprender en el ámbito de la peluquería o estética.
- Reforzar las competencias transversales como la comunicación, resolución de conflictos o la adaptación a los cambios que cada vez son más visibles en el sector laboral
- Desarrollar y asimilar actitudes como la responsabilidad, ética profesional o el trabajo en equipo, siendo claves para la integración de los mismos en el sector laboral.
- Ejercer de guía para la mejora de relaciones interpersonales en el ámbito laboral, así como la orientación al cliente, la atención al público mediante una comunicación efectiva.
- Tomar conciencia sobre la necesidad e importancia del uso de las nuevas tecnologías, tanto para la optimización en la organización de las tareas internas, como para la promoción de servicios ofertados y la atención de clientes en busca de la fidelización de los mismos.

Estos aspectos trasladados a un contexto laboral que cada vez fluctúa con mayor rapidez hacen necesario poner los cimientos para que las nuevas tecnologías se abran paso frente a los métodos tradicionales de formación en el ámbito educativo.

Es por ello, que a través del siguiente Proyecto de Innovación se propone el uso de la Realidad Virtual (RV) como una innovadora herramienta educativa capaz de transformar los métodos de enseñanza y aprendizaje en el ámbito laboral.

Se entiende como Realidad Virtual un entorno creado a través de las tecnologías, simulado mediante un software, a través del cual se puede llegar a experimentar situaciones similares a las del mundo real.

Atendiendo a Jaron Lanier, un influyente escritor e investigador el cual fue pionero en el campo de la Realidad Virtual incluso cuando la mayoría de la población desconocía su

terminología, así como la utilidad de la misma y el impacto que tendría en nuestra sociedad actual. Definió la RV como “*un entorno en el que se puede interactuar de manera inmersiva, como si se estuviera dentro de un mundo computarizado*”

Por otro lado, Mel Slater, un académico investigador quien destacó por su trabajo pionero sobre como las personas experimentan la inmersión y la presencia dentro de entornos virtuales. define la RV como un “*medio que permite a los usuarios sentir que están dentro de un mundo diferente, interactuando con él de manera natural, mediante el uso de dispositivos tecnológicos como cascos y guantes*”

Esta realidad Virtual llevado al ámbito de la educación sin duda puede suponer una serie de mejoras significativas en cuanto la forma de enseñar y adquisición de los conocimientos.

En el caso concreto del módulo de IPE, la RV permite la simulación de entornos laborales realistas, en nuestro caso, centros de peluquerías o imagen y bienestar, donde los/as estudiantes pueden interactuar con situaciones y escenarios igual de reales como los que abordarán cuando se incorporen al mercado laboral. Esta tecnología ofrece la posibilidad de vivir experiencias prácticas en un entorno seguro, facilitando el desarrollo de habilidades esenciales para la empleabilidad futura de nuestros/as alumnos/as.

La aplicación de la RV en la asignatura de IPE promueve mejorar la preparación laboral, así como fomentar la autonomía de los/as estudiantes a través de una experiencia más inmersiva y realista, permitiéndoles no solo practicar habilidades técnicas sino también desarrollar competencias interpersonales, como la gestión de conflictos, la toma de decisiones y el trabajo en equipo, todos ellos alineados con los principios del currículo de la asignatura de IPE.

Además, teniendo en cuenta su aplicación en un centro rural como es el caso del centro propuesto en el presente Proyecto de Innovación, resulta de especial interés por las siguientes razones:

1. Al encontrarse en un contexto rural, muchas veces alejados de zonas urbanas mayores o metropolitanas como por ejemplo la capital de isla, los/as estudiantes del centro a menudo, se enfrentan a limitaciones a la hora de acceder a sus prácticas profesionales debido a la escasez o incluso falta de empresas relacionadas con su formación. En este

sentido, la implantación de la RV puede proporcionar una solución efectiva para superar esta barrera geográfica mediante la simulación de escenarios profesionales donde los estudiantes puedan llevar a cabo prácticas profesionales que, de otra forma estarían fuera de su alcance.

2. Por otro lado, si se atiende al nivel socioeconómico, es un hecho que, no todos/as los/as estudiantes tienen las mismas oportunidades. La aplicación de la RV permitiría que pudiesen beneficiarse de una formación práctica de alta calidad y que los prepare para las exigencias del mercado laboral, promoviendo una equidad educativa.
3. Teniendo en cuenta los dos puntos anteriores, se espera a su vez que, la RV lleve consigo un aumento de la motivación y del interés hacia la asignatura por parte del alumnado, gracias a que la realidad virtual, ofrece una experiencia inmersiva y dinámica, donde se aprende de manera mucho más práctica, visual y activa. Esto se espera que sea realmente atractivo y ayuda a paliar una de las mayores barreras a las que se enfrentan los docentes del módulo de IPE que es el desinterés y falta de compromiso del alumnado.

2. Objetivos

El objetivo general de este proyecto de innovación educativa es analizar el impacto que tiene la Realidad Virtual a lo largo del proceso de enseñanza del módulo IPE I, centrándose principalmente en el uso de la misma a través de metodologías activas como; por un lado, el Aprendizaje-Servicio (ApS) y, por otro lado, la aplicación de metodologías inmersivas o simulaciones mediante el uso de gafas de realidad virtual. A través de este proyecto de innovación se pretende valorar como la aplicación de RV en ambos enfoques metodológicos contribuyen a una mejor implicación, motivación y aprendizaje significativo para los alumnos y alumnas del Módulo IPE I. Cuyos beneficios se vean reflejados en una mejor formación y facilidad inserción de los/as alumnos/as en el mundo laboral.

Para ello, se analizará los beneficios pedagógicos en términos de motivación, retención de información, y adaptación a nuevos entornos laborales.

Objetivos específicos:

1. Diseñar e implantar actividades educativas donde se haga uso de la RV en metodologías de Aprendizaje Servicio y que respondan a necesidades reales del

entorno promoviendo la participación de los alumnos/as y un mayor grado de compromiso, vinculándolas con el resultado de aprendizaje número 5 del currículo de IPE.

2. Integrar experiencias inmersivas mediante el uso de gafas de realidad virtual como herramienta pedagógica, con el fin de simular situaciones o contextos lo más cercanos posibles a los de la vida real o profesional que afrontarán una vez se incorporen al mundo laboral en relación al resultado de aprendizaje número 2 del currículo de IPE centrado en la prevención de Riesgos laborales.
3. Evaluar el impacto de la realidad virtual como recursos didácticos dentro de las metodologías activas (aprendizaje-Servicio y simulaciones inmersivas) en relación al desarrollo de competencias claves del alumnado tales como, resolución de problemas, creatividad o el pensamiento crítico.
4. Medir el nivel de motivación, implicación y satisfacción de los alumnos/as al llevar a cabo el proceso de aprendizaje haciendo uso de estas metodologías activas a través de instrumentos de medición cualitativos y cuantitativos como cuestionarios o rúbricas de autoevaluación.
5. Promover la integración de la RV como recurso dentro de las metodologías activas en el diseño de la programación didáctica del módulo de IPE, basándose en los resultados obtenidos del proyecto y la experiencia del mismo.

3. Contextualización

3.1. Características del entorno escolar

El centro escolar en el que se imparte el Ciclo Formativo de Grado Medio (CFGM) de Imagen Personal y Peluquería es de carácter público y se encuentra situado en un municipio cuyo entorno es de carácter rural.

Dicho municipio se divide en 17 núcleos poblacionales y posee una serie de peculiares que lo diferencia de otros municipios de la isla, pues abarca una amplia y variada estructura geografía ya que va desde la costa hasta la cumbre abarcando diferentes ecosistemas y espacios climáticos.

Cuenta con un rico patrimonio de vegetación y fauna, tanto en sus aguas que bañan los pueblos de la costa, así como sus bosques de pino canario y sus malpaíses que podemos

observar en los caseríos de la zona de media montaña incluso alrededor del propio casco urbano del municipio.

Cabe señalar que, este municipio está íntimamente ligado a la cultura pues cuenta con numerosos monumentos históricos, museos y centros culturales donde se exhiben objetos y documentos relacionados con nuestras tradiciones y antepasados. Existe una amplia artesanía local vinculada a la cerámica y a la cestería que reflejan la pasión y destreza de los artistas de la zona. A su vez, cuenta con numerosas festividades que ofrecen un espectáculo de tradiciones canarias.

Si bien es cierto que, a lo largo de los últimos años cada vez son más los inmigrantes procedentes de diferentes países que deciden establecerse y vivir en la zona, dando por ello un proceso de interacción y aprendizaje mutuo entre la cultura local con las externas. Esto a su vez, no solo fortalece la identidad del pueblo pues les permite reafirmar sus tradiciones, sino que, al mismo tiempo que se abren a nuevas influencias, enriqueciéndose en valores, perspectivas, promoviendo la solidaridad y mejora las relaciones interpersonales.

Por otro lado, respecto al ámbito geográfico cabe señalar que ha ido creciendo en los últimos años, principalmente gracias a los inmigrantes anteriormente mencionados y, cuenta con un total de 22.642 habitantes aproximadamente (según censo INE 2023).

Figura 1. Imagen sobre gráfica de elaboración propia extraída con datos del INE 2023.



En cuanto a su renta media neta por hogar según datos INE (año 2022) se sitúa en de 29.298 € donde el sustento económico de dicho municipio se lo lleva en gran parte el sector turístico, así como, el sector agrario, pues cuenta con numerosos territorios de campo de cultivo el cual es de principal interés para algunos jóvenes de la zona.

A su vez, todas estas características geográficas, demográficas, educativas y poblacionales se verán reflejadas en el proceso de aprendizaje del módulo de IPE I.

3.2. Centro

El centro en el que impartiremos nuestra asignatura es de carácter público y ofrece varios niveles formativos que van desde Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato hasta Formación Profesional. Cabe señalar que, cuenta con un carácter democrático, con una gran variedad ideológica y cultural debido a la mezcla intercultural de la zona.

Como previamente hemos mencionado, en dicho municipio a lo largo de los últimos años la población ha ido creciendo y en gran parte, debido a la inmigración, por tanto, nuestro centro promueve un espacio inclusivo, donde todos sus miembros desde alumnos y alumnas hasta docentes y familias puedan expresarse libremente a través del respeto y la diversidad cultural, religiosa, ideológica y lingüística. A su vez el centro cuenta con tres edificaciones:

- Edificio 1: en el cual, se encuentra la administración del centro, consejería, una sala de profesores, la cafetería principal, así como Bachillerato y Formación Profesional superior.
- Edificio 2: donde se encuentra la dirección del centro, una segunda sala de profesores, salón de actos, Educación Secundaria y Formación Profesional básica.
- Edificio 3: Engloba la Formación Profesional de grado medio en el cual se impartiría el ciclo de Grado Medio (CFGM) de Peluquería e Imagen. También cuenta con una segunda cafetería y dos aulas taller.

Todas estas edificaciones cuentan con aulas adaptadas para la correcta impartición de las clases con una correcta distribución e iluminación.

Así mismo, el centro cuenta con 2 pabellones al aire libre para el desarrollo de las actividades físicas deportivas y eventos; un huerto del cual hacen uso los alumnos de ciclos relacionados con la jardinería y dos aulas de informáticas dotada de proyector, pizarra digital y ordenadores distribuidas en el Edificio 1 y 2. El centro a su vez se encuentra rodeado de jardines con flora autóctona.

En relación con las infraestructuras, se ha llevado una última reforma durante el año 2020 aprovechando la situación de pandemia por el SARS COVID. Es importante mencionar que con esta reforma se mejoró la adaptación de las infraestructuras para las personas con movilidad reducida contando con rampas en los exteriores y ascensor en el interior de los edificios.

Por otro lado, el centro educativo está comprometido con la consecución y cumplimiento

de ciertos Objetivos de Desarrollo Sostenibles (ODS) establecidos para 2030 siendo principalmente los siguientes:

- Promover una educación de calidad con respecto al ODS 4, fomentando una enseñanza inclusiva, equitativa y de calidad, a través de recursos educativos accesibles para los estudiantes; promoviendo una formación continua a través de la implantación de metodologías de aprendizajes activas; la adaptación curricular teniendo en cuenta las necesidades especiales educativas que puedan presentar ciertos alumnos/as, así como una formación continua de su equipo docente.
- En relación al objetivo 8 (ODS), el cual pretende promover el crecimiento inclusivo y sostenible, así como el empleo y el trabajo decente, nuestro centro educativo busca colaborar con diferentes empresas locales para ofrecer prácticas profesionales adecuadas para favorecer tanto la inserción en el mercado laboral de nuestros alumnos/as así como ayudar a las empresas de la zona a nivel dotándose de personal joven motivado, los cuales pueden aportar ideas innovadoras que mejoren su marca y beneficios. En este sentido, nuestro centro realiza diferentes colaboraciones con otras instituciones como son el Ayuntamiento de la zona en la que está situado, permitiendo al centro hacer uso de espacios públicos para las actividades que necesiten; La Policía Local del municipio; Concejalías de deporte y cultura referente a actividades extraescolares, así como diferentes cooperaciones con empresas de la zona y alrededores.
- Teniendo en cuenta el objetivo 9 de las ODS, cabe hacer especial mención a que el Centro pertenece a la Red Canaria de Centros Innovadores, reflejando así un compromiso con la mejora continua de la enseñanza y la incorporación de nuevas tecnologías al ámbito educativo. Es por esta razón que, a través de este proyecto de innovación, se quiere promover la integración de la realidad virtual en la asignatura IPE I, alineándose con los objetivos de la red, que busca fomentar la implementación de proyectos educativos innovadores y el uso de recursos digitales.
- Finalmente señalar que busca reducir las desigualdades a través de la inserción de programas de apoyo académico y becas, asegurándose de que todos los/as estudiantes del centro independientemente de su nivel socioeconómico tengan acceso a las mismas oportunidades. En este sentido cabe señalar que es Centro Embajador

Save the Children y Participa a su vez en el programa Erasmus + de la Unión Europea.

3.3. Aula

La asignatura de Itinerario Personal para la Empleabilidad se impartirá en el aula asignada para los contenidos teóricos, exposiciones, así como evaluaciones de dicho ciclo. Se caracteriza por ser un aula de 50 metros cuadrados con una iluminación adecuada para favorecer la enseñanza.

Consta de con una serie de sillas y pupitres para los 20 alumnos y alumnas que cursarán el ciclo las cuales estarán distribuidas en filas de cinco orientadas hacia la pizarra para fomentar la atención y escucha activa al profesorado y con un espacio entre estas de 0,70 m para una mejor movilidad y gestión del espacio en el aula.

En los casos de debates o presentaciones se dispondrán en forma de semicírculo para permitir una mejor visión entre los alumnos y alumnas promoviendo la comunicación e interacción entre ellos.

Para llevar a cabo la impartición de la asignatura en el aula también se contará con dos pizarras y un proyector.

Por otro lado, este espacio estará dotado de una serie de estanterías y armarios donde permanecerán guardados los materiales utilizados a lo largo de las sesiones como libros y ordenadores portátiles.

A su vez, para este ciclo los/as alumnos/as cuentan con una segunda aula, dotada de todos los materiales y productos necesarios para llevar a cabo de manera más práctica la teoría aprendida y así como las técnicas y habilidades que deben adquirir al finalizar el mismo. Esta aula en concreto para la asignatura de IPE no se hará uso frecuente salvo de manera puntual cuando se aborde los resultados de aprendizaje y criterios en materia de seguridad y salud laboral.

3.4. Alumnado

Referente al alumnado, el centro acoge a alumnos y alumnas de todas las zonas del municipio y los cuales abarcan la cifra de 982 en el curso actual 2025 – 2026 con un amplio rango de edades debido a la diferente oferta de enseñanza con la que se cuenta.

Para la impartición de esta asignatura, en el aula se contará con un total máximo de 20 estudiantes, concretamente 13 alumnas y 7 alumnos, comprendidos entre los 17 y 18 años.

Referente al estadio de desarrollo se encuentran en una etapa final de la adolescencia e iniciándose la juventud, por tanto, en la gran mayoría de casos se ha completado el proceso de pubertad. Estos factores los tendremos en cuenta para ayudar y apoyar a la hora de impartir las clases.

Todos ellos buscan un mismo objetivo y es el de dedicarse a una labor que les genere interés, guste y proporcione estabilidad. El perfil de los/as alumnos y alumnas en este ciclo se caracteriza por tener un carácter artístico y creativo, presentar un gran interés por la moda y las tendencias, una conciencia óptima sobre la importancia del bienestar y la salud, así como presentar habilidades sociales y de comunicación.

Teniendo en cuenta las Necesidades Educativas Especiales, en esta aula se contará con un alumno que posee TDAH por lo que a la hora del desarrollo de la programación didáctica se debe de tener en cuenta a este estudiante con estas características para su correcta integración e inclusión para con el resto de la clase

La nacionalidad que predomina es la española, aunque se contará con 2 alumnos procedentes de otros países, los cuales se encuentran en un proceso de inmigración reciente, no obstante, se espera que se integren correctamente gracias a la predisposición del equipo docente para colaborar con las familias inmigrantes en donde las AFA's en este centro tienen un papel relevante como nexo y apoyo.

En este sentido, y con carácter general las familias referentes a este centro suelen presentar una participación consultiva, no obstante, se pretende mejorar esta relación e implicación con objetivos y proyectos nuevos en el próximo curso escolar.

Finalmente, se debe tener en cuenta que, con carácter general son familias con un nivel socioeconómico medio-bajo y con estilos parentales variados, pero, con carácter general y tras estudios realizados a lo largo de los últimos años, destacan estilos negligentes y autoritarios. Estas características además de verse reflejadas en el rendimiento académico de los/as alumnos/as, las cuales a su vez supondrán retos a la hora de enfocar el siguiente Proyecto de Innovación, será de principal importancia también, a la hora de preparar y afrontar posibles entrevistas o charlas con los mismos.

4. Descripción curricular

Para el siguiente Proyecto de Innovación tendrá como eje central el currículo educativo de la Asignatura Itinerario para la empleabilidad I.

4.1. Asignatura o ámbito

Las Asignatura Itinerario para la Empleabilidad I se impartirá en el ámbito de la Formación Profesional, reglada por la *Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de Ordenación e Integración de la Formación Profesional* (LOOIFP) y, en concreto, en el CFGM Imagen Personal – Peluquería y Cosmética Capilar.

Tiene como objetivo principal preparar y capacitar a los alumnos/as a su inserción en el mercado laboral. Para ello en el mismo se recoge una serie de competencias que se deberán ir trasmitiendo a lo largo del proceso de aprendizaje mediante las cuales garantizar una inclusión y proyección de carrera profesional lo más exitosa posible. Además de sus contenidos teóricos presenta una serie de herramientas habilidades prácticas con el objetivo de hacer a los estudiantes protagonistas y participar de su aprendizaje desde el inicio. A lo largo de la misma se trabajarán aspectos tanto en materia legislativa laboral y preventiva en riesgos y salud laboral, como la enseñanza y preparación de la búsqueda de empleo, habilidades blandas para afrontar situaciones en el ámbito laboral como entrevistas de trabajo o mediación de conflictos.

Está orientada tanto a estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria como a la Formación Profesional en cualquiera de sus tres niveles: básico, medio y superior.

Para este proyecto de Innovación, la etapa educativa abordada será para una Formación Profesional de Grado Medio. A su vez, con la Ley Orgánica 3/2022 de, 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional donde se incluye la FP DUAL, un enfoque educativo que integra tanto el aprendizaje teórico en el centro educativo como la formación en empresas, permitiendo a los alumnos/as tener un mayor contacto con situaciones reales. En este sentido, la incorporación de la RV en metodologías activas potencia esta integración, permitiendo a los estudiantes experimentar entornos de trabajo de carácter virtual, que más adelante les servirá como base para enfrentarse a un contexto profesional real.

Se plantea su mayor utilidad en los resultados de aprendizaje 2 y 5 del currículo de IPE, en las cuales se aborda formación sobre Prevención de Riesgos Laborales, y donde la RV permite simular de forma segura ciertos escenarios en los que los alumnos/as puedan identificar riesgos laborales propios del sector de su formación en concreto en el sector de servicios, belleza y estética. De este modo, podrán formarse de forma práctica y experimentar riesgos

sin que supongan un peligro real para su salud, fortaleciendo así la comprensión y asimilación de los contenidos del módulo.

Por otro lado, estas simulaciones inmersas a través de la RV pueden promover una oportunidad estratégica para que el alumnado demuestre sus habilidades y conocimientos adquiridos, haciendo uso de la misma para generar una imagen empleadora que podrá utilizar cara a su incorporación en el mercado laboral. En este sentido, es importante destacar que esto no solo favorecería a una mejor inserción y empleabilidad del alumno/a si no, mejora una conexión entre el centro educativo y el tejido empresarial del entorno del mismo, dando a conocer el potencial profesional que adquieren sus alumnos en la formación impartida adaptada teniendo a las exigencias del mercado y haciendo uso de la tecnología más puntera.

Finalmente, dado que el presente proyecto se dirige a alumnos/as de un ciclo formativo de Grado Medio, es importante tener en cuenta que, muchos de ellos aún no han tenido contacto previo con el mundo laboral y, en muchos casos, la finalización de esta formación supondrá su primera experiencia profesional real, lo que implica una gran responsabilidad por parte de nuestra asignatura en cuanto preparación práctica y de carácter técnica y emocional para que salgan lo mejor preparado para enfrentarse al entorno laboral.

En este aspecto, el uso de la realidad virtual integrada en las metodologías activas propuestas, como el Aprendizaje-Servicio o las simulaciones inmersivas adquieren una relevancia fundamental ya que, les permite familiarizarse con entornos laborales simulados muy parecidos a los entornos reales que en el futuro afrontarán, así como ensayar habilidades, generar destreza, identificar riesgos y promover la toma de decisiones siendo un puente para el alumno entre la teoría y la práctica. Así mismo, este enfoque tiene un fuerte componente motivador y generador de confianza en ellos mismos.

4.2. Relación con el currículo oficial

El proyecto de Innovación planteado no solo responde a desafíos actuales y observables en las aulas en relación a la asignatura de IPE como son el alto grado de absentismo, falta de interés y motivación, sino que a su vez aporta soluciones efectivas para los mismos manteniendo una alineación con los objetivos generales de la etapa de Formación Profesional de Grado Medio y con los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación de currículo de IPE I. Concretamente se ha vinculado a los siguientes:

Resultado de aprendizaje número 5 del currículo de IPE, directamente relacionado con la metodología de Aprendizaje- servicio apoyada en la RV, permitiéndole a los alumnos/as diseñar y experimentar entornos de aprendizaje personalizados y vinculados a su vez a los criterios de evaluación establecidos como:

- La conciencia de la responsabilidad individual, los alumnos/as asumen un papel activo en proyectos de servicios reales simulados mediante RV y viendo el impacto de sus acciones en contextos realistas, promoviendo a que se conviertan en los protagonistas de su propio proceso formativo.
- El diseño y uso de un entorno personal de aprendizaje digital haciendo uso de RV como espacio propio de exploración y aprendizaje para mejorar su empleabilidad
- Elaborar una identidad digital y plan de desarrollo individual

Resultado de aprendizaje número 2, vinculado a los riesgos del ámbito profesional en el que se encuentran formándose los alumnos/as, siendo uno de los aspectos más relevantes del módulo. A través del aprendizaje por simulaciones en entornos virtuales, se recrean de manera segura situaciones de riesgo habituales que se pueden presentar en salones de peluquerías o estética, permitiéndole a los alumnos/as adquirir competencias preventivas sin exposición al peligro real. Con este enfoque se pretende trabajar los criterios asociados a este resultado de aprendizaje como son:

- Reconocer los factores de riesgos y tipos de daños profesionales a través de una experiencia directa y visual con el uso de entornos virtuales
- La aplicación de medidas de prevención, así como la activación de protocolos de emergencias, mediante el ensayo de los mismos a través de escenarios virtuales que simulen situaciones de riesgos.
- Conocer y practicas las técnicas básicas de primeros auxilios en situaciones realistas recreadas en espacios virtuales aumentando la confianza y seguridad en ellos mismos.

Teniendo en cuenta todo lo anterior se garantiza una formación mucho más interactiva, así como profesionalizante mediante la cual se favorece una mejor inserción en el mercado laboral y el desarrollo de conocimiento y habilidades que ayuden a los alumnos/as a enfrentarse al mismo.

5. Diseño del proyecto de innovación docente

El siguiente Proyecto de Innovación docente se ha diseñado para la asignatura Itinerario para la Empleabilidad I, enfocada dentro de la Formación Profesional, en concreto para el Ciclo de Grado Medio de Peluquería, cuya propuesta de innovación versa sobre la aplicación de la realidad virtual en el proceso de enseñanza a través de metodologías activas de aprendizaje con el objetivo de potenciar el propio proceso educativo y preparar a los alumnos/as para el mercado laboral.

La duración del Proyecto de Innovación tendrá una duración de cinco semanas establecidas en el segundo y tercer trimestre y se desarrollará conforme la cronología establecida detallada en las actividades planteadas.

5.1. Enfoque metodológico

La metodología que se va a llevar a cabo en el Proyecto de Innovación está caracterizada por utilizar un modelo de participación activa del alumnado a lo largo de todo el curso académico, haciendo a los alumnos/as protagonistas de su aprendizaje, autónomos/as y críticos/as, con el objetivo de incrementar motivación e interés posible por el módulo de IPE I. Así mismo se destacan los siguientes principios generales de la metodología propuesta:

Enfoque competencial: a través del cual los/as estudiantes/as aplicarán a situaciones reales, los conocimientos que vayan adquiriendo a lo largo del proceso de aprendizaje y promoviendo una implicación y desarrollo de sus habilidades, actitudes y valores.

Aprendizaje significativo y funcional: con estos dos enfoques que, a su vez son complementarios, se pretende que los nuevos conocimientos adquiridos no sean aislados, sino que tenga relación con los conocimientos ya adquiridos previamente y nuestros alumnos/as sean capaces de relacionarlos y a su vez, a través de la funcionalidad, puedan aplicarlos en situaciones reales y prácticas de la vida cotidiana.

Atendiendo a los principios metodológicos aplicado, y en coherencia con los mismos las estrategias de enseñanza-aprendizaje utilizadas durante el proceso y, principalmente siendo esta parte del eje del proyecto de Innovación, encontramos:

Metodología de Aprendizaje Servicio: a través de la misma se pretende combinar procesos de aprendizaje con el compromiso de que el mismo sirva de utilidad social. A través

de la misma se llevarán a cabo actividades que atiendan a necesidades reales del entorno con el objetivo de aportarle valor al mismo mientras a su vez, los alumnos/as desarrollan conocimiento, habilidades y actitudes como la empatía y la responsabilidad en relación al currículo académico.

Metodología aprendizaje por simulaciones: a través de la recreación de situaciones reales dentro de un contexto controlado como es la realidad virtual, se permite a los/as estudiantes experimentar y tomar decisiones sin los riesgos del entorno real. Es eficaz para trabajar competencias prácticas, como la toma de decisiones, el pensamiento y crítico y el trabajo en equipo.

Estas a su vez, se podrán ver complementadas y reforzadas por:

Aprendizaje cooperativo: creando pequeños grupos mixtos y heterogéneos mediante los cuales los alumnos/as trabajen de manera coordinada para conseguir los objetivos comunes planteados y que, a su vez, para alcanzar sus propias metas individuales sea necesario que los demás compañeros/as alcancen las suyas. Con este tipo de metodología se pretende impulsar y mejorar tanto las habilidades sociales, ya que promueve la comunicación, así como la gestión de emociones, pues los alumnos/as han de debatir y lograr ponerse de acuerdo para conseguir el objetivo que se busca con la actividad propuesta. Para llevarlo a cabo y reforzar la otras dos anteriores, llevarán a cabo técnicas como el PlayRoll,

Aprendizaje Basado en Problemas: mediante se le asigna al alumnado un problema o pregunta que debe resolver mediante un proyecto. Promoviendo la investigación, capacidad de planificación, la autonomía, así como la colaboración.

Gamificación: con esta metodología educativa se pretende alcanzar unos propósitos pedagógicos concretos a través de la utilización de técnicas lúdicas, como por ejemplo el Kahoot o el Quizziz con el fin de aumentar la motivación y la participación de los/as alumnos/as y evaluar los conocimientos adquiridos.

5.2. Descripción de las actividades

El proyecto de Innovación se llevará a cabo en los resultados de aprendizajes 2 y 5 de la asignatura de IPE.

Para el resultado de aprendizaje 2. *"Adquiere las competencias necesarias para el desempeño de las funciones de nivel básico en Prevención de Riesgos Laborales"* se ha establecido en la programación dedicarle 10 hora lectivas.

A través del proyecto se pretende cumplir con los criterios del resultado de aprendizaje anteriormente mencionado y siguiendo los criterios que recoge el mismo en el currículum de IPE.

Teniendo todo esto en cuenta, se elaboran las siguientes actividades:

Actividad 1. Explorando un entorno laboral virtual

Con esta actividad propuesta se abordarán los criterios de evaluación A, B y H del Currículum de IPE I, con el objetivo de fomentar la identificación de riesgos laborales en entornos específicos del sector servicios, valorando la importancia de la cultura preventiva y la importancia de la salud laboral y, a su vez, mediante el uso de tecnologías inmersivas favorecer la participación y la implicación del alumnado.

Se plantea como una actividad didáctica innovadora que combine la metodología de aula invertida y la realidad virtual con la idea de acercar a los/as alumnos/as a entornos laborales lo más reales posibles previos a su contacto con el mundo laboral al finalizar la formación.

La duración de la misma se llevará a cabo en dos sesiones, una teórica y otra práctica, de 50 minutos cada una. Por un lado, los estudiantes en casa revisarán un video interactivo sobre cultura preventiva y los tipos de riesgos laborales según sector, con especialidad al acorde a su titulación. Posteriormente, en clase aplicando la RV, a través de las gafas de realidad virtual, explorarán distintos espacios simulados donde en cada uno de ellos deberán identificar factores de riesgo, relacionarlos con daños (Accidentes o enfermedades), y reflexionar sobre cómo influyen en la salud del trabajador.

Se pretende obtener como producto e instrumento evaluativo un mapa mental de riesgos por sector y un breve informe valorando la cultura preventiva.

En cuanto los materiales necesarios para llevar a cabo la misma:

- Gafas de Realidad Virtual
- Video interactivo sobre cultura preventiva (para visualizar previamente

- Plataforma de RV con simulaciones de espacios laborales.
- Plantilla digital para mapa mental.
- Cuaderno o dispositivo para anotaciones.
- Ordenador para redactar informe y subirlo al classroom.

Actividad.2: Diagnóstico de daños y medidas preventivas

En la actividad 2 se abordarán los criterios de evaluación B, C y H del currículo de IPE I, con el objetivo de que, el alumnado sea capaz de identificar los daños laborales comunes y factores de riesgo de su entorno profesional, elaborando un informe de evaluación de riesgos incluyendo las medidas preventivas. Todo ello favoreciendo a la autonomía del alumnado y su carácter investigador y reflexivo sobre las condiciones laborales.

Las metodologías aplicadas son el aula invertida, el uso de la Realidad Virtual y, análisis de caso y cuya duración será la acorde a dos sesiones, una teórica y otra práctica, de 50 minutos cada una. Los/as alumnos en casa, harán una lectura previa y aprendizaje de un PowerPoint explicativo con los diferentes accidentes, así como tipos de enfermedades profesionales relacionadas a su sector para que los alumnos hagan una previa lectura y aprendizaje de los mismos. Posteriormente, en clase mediante una simulación de RV, los/as alumnos/as visitan un entorno relacionado con su titulación donde ocurrió un accidente donde a partir del cual deberán Identificar los daños, evaluar los riesgos previos al hecho y proponer medidas preventivas y de vigilancia de la salud.

El producto e instrumento evaluativo será un informe peritaje que incluya un plan de medidas preventivas y vigilancia de salud.

En cuanto a los Materiales necesarios para llevar a cabo la misma:

- Presentación de PowerPoint sobre accidentes laborales y enfermedades profesionales.
- Gafas de Realidad Virtual.
- Plataforma RV con escenarios de accidentes simulados.
- Ordenadores para redactar el informe y subirlo al classroom.

Actividad 3: Simulacro de emergencia en realidad virtual.

En la actividad 3 se abordarán los criterios de evaluación D, G y E del Currículo de IPE I, con el objetivo de que, los/as alumnos/as experimenten de manera virtual una situación de

emergencia referente a su entorno laboral y sean capaces de aplicar los protocolos correspondientes. A su vez, reforzarán el trabajo en equipo mediante el rol grupal y la toma de decisiones para la resolución de situaciones críticas.

La metodología aplicada estará basada principalmente en la práctica de Realidad virtual y el Rol en grupo cuya duración será de dos a tres sesiones, tanto teórica como práctica, de 50 minutos cada una.

Previamente en casa, estudiarán protocolos de emergencia, así como planes preventivos de primeros auxilios. Luego, en clase, y por grupos los/as estudiantes ingresan a una simulación de Realidad Virtual donde ocurre una emergencia (corte eléctrico, incendio, caída...) y deberán: seguir los protocolos; aplicar primeros auxilios básicos que han aprendido; analizar el plan preventivo de emergencia del espacio. Posteriormente, por grupos deberá realizar un Canva o PowerPoint de un protocolo de emergencia y subirlo al classroom, este se dará espacio para que lo inicien en el aula y lo terminen en casa. Finalmente se hará una exposición en clase de 5 minutos frente sus compañeros del Canvas.

El producto e instrumento evaluativo será la exposición grupal del protocolo de emergencia por grupos.

En cuanto a los Materiales necesarios para llevar a cabo la misma:

- Gafas de Realidad Virtual
- Simulador de Realidad Virtual de emergencias (incendio, corte eléctrico, caída)
- Material de estudio sobre protocolos y primeros auxilios.
- Hoja de evaluación del plan de emergencia
- Recursos digitales para presentaciones como Canva o Power Point y subirlo al classroom.

Actividad 4: Derechos, deberes en materia de Prevención de Riesgos Laborales.

En la actividad 4 se abordarán los criterios de evaluación E y F del Currículo de IPE I, cuyo objetivo persigue que los/as alumnos/as conozcan los principales derechos y deberes del trabajador en materia de PRL comprendiendo la estructura de representación y gestión preventiva en la empresa.

La metodología aplicada para esta actividad es una vez más, el Aula Invertida y el Juego de Roles con la opción del uso de RV. La duración de la misma será de una sesión en clase práctica de 50 minutos en clase.

Para ello, previamente en casa el alumnado deberá hacer una lectura de un resumen adaptado de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales y una visualización de un video interactivo sobre comités de seguridad y salud. Posteriormente, en clase se llevará a cabo un juego de rol donde los estudiantes representan a distintas figuras dentro de una empresa (trabajador, delegado de prevención empresario, y técnico/a de PRL) utilizando gafas de realidad virtual para llevar a cabo dicha interacción. Tras finalizar esta sesión en el aula, los/as alumnos/as en casa deberán realizar una tarea, que consiste en redactar un informe donde se enumere los derechos y deberes claves de los trabajadores en el ámbito de Prevención de Riesgos Laborales, siendo este último el producto obtenido y el instrumento evaluativo para esta actividad.

En cuanto a los Materiales necesarios para llevar a cabo la misma:

- Material educativo con Resumen de la Ley de Prevención de Riesgos Laborales
- Video interactivo sobre comités de seguridad y salud.
- Gafas de Realidad Virtual
- Ordenador para crear el informe.

Actividad 5: Plan preventivo para una empresa.

Para la actividad 5, los criterios abordados serán C, F, G, H del Currículo de IPE I, cuyo objetivo pretende que, los/as alumnos/as sean capaces de desarrollar un plan preventivo adaptado a un entorno laboral propio de su titulación, integrando en el mismo, conocimientos sobre evaluación, vigilancia e salud y gestión de emergencias. Con el mismo se potencia la creatividad, el trabajo cooperativo y la capacidad de análisis.

Las metodologías empleadas para esta actividad consisten en aula invertida y un proyecto colaborativo, haciendo uso de la RV y una presentación.

La duración para la misma será de dos a tres sesiones tanto teórica como práctica en el aula de 50 minutos cada una.

Previo en casa, el alumnado deberá revisar ejemplos de planes preventivos reales y normativa vigente. Luego, en clase y haciendo uso de entornos de RV para simular la empresa

que deberán analizar, siendo la misma una con las características y relacionada a su sector de formación, por ejemplo, un centro estético y de peluquería, deberán realizar:

- Propuestas preventivas y de vigilancia de salud para esa empresa
- Protocolo de emergencia con acciones secuenciales para dicha empresa
- Propuesta de estructura de gestión preventiva y representación para esa empresa.

Todas estas propuesta y protocolo deberán dejarlo plasmado en un documento Word, que entregarán al Classroom y será el producto e instrumento de evaluación.

En cuanto a los Materiales necesarios para llevar a cabo la misma:

- Gafas de Realidad virtual
- Entorno virtual simulado de una peluquería o centro estético
- Ejemplos reales de plantes preventivos y normativa actualizada
- Plantilla guía para estructurar el plan
- Ordenador para la creación del documento y presentación final.

Para el resultado de aprendizaje 5. *“Aplica las estrategias para el aprendizaje autónomo reconociendo su valor profesionalizador, diseñando y optimizando su propio entorno de aprendizaje haciendo uso de las tecnologías digitales como herramientas de aprendizaje autónomo, siendo coherente con su identidad digital y sus propios objetivos profesionales planteados en su plan de desarrollo individual”* se ha establecido en la programación dedicarle 9 hora lectivas.

A través del proyecto se pretendo cumplir con los criterios del resultado de aprendizaje anteriormente mencionado y siguiendo los criterios que recoge el mismo en el currículo de IPE.

Teniendo todo esto en cuenta, se elaboran las siguientes actividades:

Actividad 1. Descubro quien soy como profesional.

En la actividad 1 se abordarán los criterios de evaluación A, B y E del Currículo de IPE I, cuyo objetivo pretende que los/as alumnos/as tomen conciencia de la responsabilidad individual que tiene cada uno de ellos/as para el desarrollo profesional, y comenzar a construir una identidad digital coherente con los objetivos profesionales

Las metodologías aplicadas para esta actividad son: el aula invertida, así como el aprendizaje autónomo y reflexivo

Para esta actividad dispondremos de una sesión práctica cuya duración es de 50 minutos. Los/as alumnos/as visualizarán en casa varios videos seleccionados sobre la identidad profesional y la marca personal. Posteriormente, en clase, realizarán un análisis DAFO personal. Además, con el apoyo del docente, cada alumno/a creará un perfil profesional en LinkedIn. Finalmente, redactarán una breve reflexión en formato DAFO, sobre sus fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas vinculadas a sus objetivos profesionales.

El producto e instrumento evaluativo será el DAFO personal llenado y a su vez, otro producto obtenido de esta actividad es la creación de un perfil profesional básico creado

En cuanto a los Materiales necesarios para llevar a cabo la misma:

- Videos sobre la identidad personal y la marca personal para jóvenes profesionales
- Plantilla editable DAFO personal en Canva
- Plataformas digitales: LinkedIn y Canva
- Cuaderno de reflexión o documento digital

Actividad 2. Diseño mi entorno de aprendizaje.

Para la actividad 2 se tendrán en cuenta los criterios de evaluación C, D y H Currículo de IPE I, cuyo objetivo es que, los/as alumnos/as conozcan, seleccionen y apliquen herramientas y fuentes digitales que favorezcan el aprendizaje autónomo y mejoren la empleabilidad además de crear su propio PLE (Entorno Personal de Aprendizaje). Para lograrlo, las metodologías que se utilizarán son, por un lado, el aula invertida, la colaboración en clase y la gamificación. La duración será de dos sesiones tanto teóricas como prácticas de 50 minutos cada una.

El alumnado visualizará un video explicativo sobre qué es un PLE en su casa y para qué sirve. Posteriormente, en clase, participarán en una dinámica gamificada por equipos donde explorarán y clasificarán recursos digitales relacionados con su campo profesional. Luego individualmente, diseñarán su propio PLE utilizando Canva. Finalizarán con una presentación breve de 1-3 minutos a sus compañeros/as.

El Producto e instrumento evaluativo será un Mapa Visual de su PLE (Entorno Personal de Aprendizaje)

En cuanto a los Materiales necesarios para llevar a cabo la misma:

- Video explicativo: ¿qué es un PLE y como diseñarlo?
- Lista de recursos digitales para la peluquería: YouTube, Instagram, Blogs etc.
- Canva para hacer el mapa PLE

Actividad 3. “Creo mi CV y mi carta personal”

Para la actividad 3 se tendrán en cuenta los criterios de evaluación F, G y H del Currículo de IPE I, cuyo objetivo que persigue que el alumnado sepa elaborar su currículo vitae y su carta de presentación coherentes con su identidad digital y su perfil profesional, integrando los elementos trabajados en las actividades anteriores.

Las metodologías aplicadas a esta actividad son el aula invertida; Aprendizaje basado en proyectos (ABP); Aprendizaje cooperativo: revisión y feedback entre compañeros

La duración para esta actividad será de dos sesiones tanto teóricas como prácticas de 50 minutos cada una.

Antes de la clase, el alumnado explorará videos y ejemplos de C.V. profesionales y cartas de presentación. Luego, en el aula, elaborarán su CV visual con Canva y su carta adaptada al sector profesional. Posteriormente, trabajarán en parejas para hacer una revisión cruzada. Durante este proceso el docente acompañara la fase de revisión para resolver dudas.

El producto e instrumento de evaluación para esta actividad es el CV finalizado en formato visual tanto PDF como en Word editable y la carta de presentación personalizada.

En cuanto a los Materiales necesarios para llevar a cabo la misma

- Videos y talleres sobre cómo hacer un CV en Canva y video explicativo de como redactar una carta de presentación efectiva para empresas.
- Plantilla editable en Canva y Word
- Rúbrica para evaluar el CV y la carta de presentación.

Actividad 4. Muéstrame lo que sabes hacer

Para la actividad 4 se tendrán en cuenta los criterios de evaluación A, D, E y I del Currículo de IPE I, cuyo objetivo es Mostrar las habilidades técnicas en peluquería mediante

un video profesional que resuma quienes son, que saben hacer y que ofrecen al mundo laboral. Ensayar su capacidad de presentación e imagen profesional en un entorno simulado.

La Metodología utilizada será el aprendizaje basado en proyectos: planificación y entendiendo el video como producto final buscando un aprendizaje significativo entre lo aprendido y su futura profesión haciendo uso de la Realidad Virtual.

Para ello a lo largo de dos sesiones prácticas de 50 minutos cada una los/as alumnos en un entorno profesional simulado a través de la RV pondrán en práctica técnicas de su profesión aprendida mientras se graba la misma, y finalmente crearán un videocurrículum a partir de las mismas. Siendo este video profesional de 2-3 minutos el producto e instrumento evaluativo de esta actividad.

En cuanto a los Materiales necesarios para llevar a cabo la misma:

- Guía de como grabar un video profesional
- Checklist con estructura del video:
 1. Presentación
 2. Habilidades
 3. Mensaje final profesional

Herramientas para grabar: móvil. Trípode, productos de peluquería et.

App de edición básica (capcut, Inshot, o Canva)

Gafas de realidad virtual

Escenario de simulación RV (peluquería o centro estético virtual)

Actividad 5. Actividad Final “Mi carta de presentación al mundo laboral”

Para la actividad 5 se tendrán en cuenta los criterios de evaluación A, B, C, D, E, F, G, H, I del Currículo de IPE I, cuyo objetivo persigue integrar todos los aprendizajes y materiales desarrollados para entregar un dossier profesional audiovisual real a las empresas del entorno del centro educativo, mostrando sus capacidades, identidad profesional y actitud proactiva en la búsqueda de empleo.

La metodología utilizada es el aprendizaje por servicios (ApS): los alumnos/as crearán un producto final útil para las empresas locales y a su vez combinará el aula invertida,

aprendizaje autónomo y cooperativo siendo la duración de esta actividad, dos sesiones de cincuenta minutos cada una de ellas.

El alumnado reunirá los elementos generados a lo largo de las anteriores actividades, para crear un dossier profesional digital en Canva. Con el acompañamiento del docente, organizarán los contenidos en una plantilla estructurada que represente su identidad y objetivos profesionales. Posteriormente, redactarán un email de presentación formal dirigido a empresas del entorno del centro docente. Una vez trabajado el dossier y el email, tanto en clase como en casa, la segunda sesión se dedicará a una visita a diferentes empresas del entorno escolar donde los/as alumnos/as se presentarán y les entregará un ejemplo de su dossier a dichas empresas, con el objetivo de que los conozcan y puedan tenerlo en cuenta para futuras vacantes.

El producto e instrumento evaluativo de esta actividad es el Dossier profesional completo que incluye:

1. Portada e imagen profesional
2. CV + Carta de Presentación + PLE
3. Enlace al vídeo
4. Redes profesionales/ contacto

En cuanto a los Materiales necesarios para llevar a cabo la misma:

- Plantilla para montar el dossier profesional digital (Canva)
- Recursos elaborados en las actividades anteriores: CV, carta de presentación vídeo profesional, PLE y Plan de desarrollo Individual
- Lista de empresas locales colaboradoras
- Guía para redactar email de presentación y envío profesional.

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

La asignatura de Itinerario Personal para la Empleabilidad se impartirá en un aula con un espacio de 60 metros cuadrados dotada de una iluminación adecuada para favorecer la enseñanza.

A su vez, se encontrará dotada con una serie de sillas y pupitres para los 22 alumnos/as que cursan el Ciclo Formativo de Grado Medio (CFGM) de Peluquería e Imagen. En este sentido, los criterios organizativos seguidos en nuestra asignatura serán los siguientes:

Distribución en filas de cinco orientadas hacia la pizarra para fomentar la atención y escucha activa al profesorado y con un espacio entre estas de 0,70 cm para una mejor movilidad y gestión del espacio en el aula.

En los casos de debates o presentaciones se dispondrán en forma de semicírculo para permitir una mejor visión entre los alumnos y alumnas promoviendo la comunicación e interacción entre ellos.

Alternancia entre las clases teóricas y prácticas Esta aula a su vez contará de dos pizarras y un proyector los cuales servirán de herramientas para la impartición de nuestra asignatura.

Por otro lado, cabe mencionar que el centro cuenta con un aula dotada de diferentes materiales y herramientas que se encuentran en una peluquería al cual se trasladarán para poner en práctica lo aprendido de manera teórica.

A su vez, el instituto cuenta con un aula amplia y adaptada que se encuentra habilitada de recursos digitales donde se garantiza la conectividad necesaria para llevar a cabo simulaciones virtuales.

En cuanto a la temporalización del proyecto de innovación cabe señalar que, no abarcará por completo el mismo, sino que, se implementará parcialmente, centrándose en periodos específicos que abarca alrededor de dos meses lectivos. Concretamente, la propuesta se integra en dos unidades didácticas claves para el módulo de IPE que son: La unidad didáctica de “seguridad y salud en el trabajo” relacionada con el resultado de aprendizaje 2; y la unidad didáctica “Mi entorno y proyecto profesional, vinculada al resultado de aprendizaje número 5 del currículo de IPE. Este enfoque permite al docente evaluar el impacto de la innovación en un tramo delimitado del curso, con la posibilidad de replicarlo o aumentarlo en futuras programaciones.

Figura 2. Diagrama Ganntt.

Resultado de aprendizaje	Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8
2	Actividad 1. Explorando un entorno laboral virtual								
	Actividad 2: Diagnóstico de daños y medidas preventivas								
	Actividad 3: Simulacro de emergencia en realidad virtual.								
	Actividad 4: Derechos, deberes en materia de Prevención de Riesgos Laborales.								
	Actividad 5: Plan preventivo para empresa								
5	Actividad 1. Descubro quien soy como profesional.								
	Actividad 2. Diseño mi entorno de aprendizaje.								
	Actividad 3. "Creo mi CV y mi carta personal"								
	Actividad 4. Muéstrame lo que sabes hacer								
	Actividad 5. Actividad Final "Mi carta de presentación al mundo laboral"								

5.4. Materiales y recursos necesarios

A la hora de impartir nuestra asignatura contaremos con una serie de recursos y materiales didácticos a través de los cuales poder trasladar los conocimientos y competencias

vinculados a nuestro módulo de IPE I, necesarios para una correcta inserción y desarrollo en el mundo laboral de nuestros alumnos/as del Ciclo Formativo de Grado Medio (CFGM) de Imagen y Peluquería, así como fomentar su emprendimiento y gestión de proyectos profesionales en su campo de especialización. Estos recursos y materiales serán los siguientes:

- Recursos Digitales: ordenadores con acceso internet mediante los cuales nuestros alumnos/as a puedan trabajar en: Plataformas de empleo: como por ejemplo LinkedIn o InfoJobs, fomentando su familiarización con las mismas y, reúnan las habilidades necesarias para crear un perfil profesional, un CV o cartas de presentación. Y, por otro lado, aprender a llevar a cabo búsqueda de empleo activa a través de dichas plataformas.
- Recursos manuales: Manual de la asignatura IPE, así como libros en materia laboral, cuadernos y pizarras.
- Recursos visuales: tales como Power Point, juegos visuales o videos educativos.
- Gafas de realidad virtual

Cabe destacar, y siendo de especial relevancia para el proyecto de innovación presentado, que acorde a la normativa legal vigente, el uso de Realidad Virtual y dispositivos como las gafas de RV, en la actualidad, no se puede aplicar en el ámbito educativo este uso de IA. No obstante, se plantea su posible incorporación en cursos futuros acorde con la legislación que así lo permita.

5.5. Justificación de la innovación.

Con el presente Proyecto de Innovación se pretende apostar por una educación que integre el uso de entornos inmersivos mediante la Realidad Virtual (RV) que establezcan simulaciones realistas a través del uso de metodologías activas que centren a los/as alumnos como protagonistas de su proceso educativo como es el aprendizaje por servicio (ApS) con el objetivo de ofrecerle experiencias formativas significativas, prácticas y motivadoras.

Esto, cobra especial importancia en el contexto social actual donde la digitalización y la transformación educativa son protagonistas del siglo XXI, el uso de gafas de RV y espacios virtuales simulados permiten a los/as alumnos, adaptarse y familiarizarse con estas nuevas herramientas, así como beneficiarse de las mismas, ya que permiten trasladar al/a alumno/a a entornos profesionales realistas sin salir del aula.

Además, esta innovación se potencia al vincularse con la metodología aplicada de Aprendizaje por Servicios, donde el producto final en este caso es un dossier profesional completo, ya que no solo sirve de instrumento evaluativo del proceso de aprendizaje, sino que, a su vez, tiene un propósito real: ser presentado a las empresas del entorno del centro educativo.

El hecho de que los alumnos y alumnas visiten personalmente estas empresas explique su perfil profesional y recojan el interés real por parte de empleadores, convierte el aprendizaje en una experiencia auténtica, útil y motivadora que conlleva a una mayor implicación por parte del alumnado en el módulo de IPE. Este enfoque proporciona contextos de aprendizaje que despiertan el interés del/la alumno/a y conectan directamente con sus objetivos personales y profesionales al llevar a situaciones prácticas y reales.

Con todo lo anterior, se pretende que el alumnado genere una mayor implicación en las actividades propuestas, transformando la percepción que tienen esos sobre el módulo de IPE y mostrándole la utilidad directa y real en su futura vida laboral y con ello hacer frente a las dificultades que se les plantea a los docentes como es el desinterés del alumnado, la falta de participación activa en clase e incluso, en ocasiones, el absentismo.

Por otro lado, al dar un lugar central a la identidad digital, la empleabilidad y el aprendizaje autónomo, se construyen entornos de aprendizaje coherentes con la realidad del mundo profesional. Esta conexión entre aula y mundo real, entre formación y puesta en práctica, es lo que precisamente aporta el carácter innovador del proyecto propuesto.

Esta intervención educativa no solo introduce una tecnología emergente y puntera como la Realidad Virtual, sino que lo hace al servicio de un modelo de enseñanza que centra al alumno como su principal protagonista, fomentando su empleabilidad y su capacidad para construir un proyecto profesional.

6. Atención a la diversidad

La atención a la diversidad representa un aspecto fundamental dentro de cualquier institución educativa pues, atendiendo a la pluralidad y heterogeneidad de la sociedad actual, se hace necesario que, tanto estudiantes como profesores estén preparados para convivir y desenvolverse en contextos diversos. En el caso del alumnado, es esencial que aprendan a relacionarse con personas de distintos orígenes, culturas y capacidades, desde el respeto y

promoviendo valores como la tolerancia, empatía o solidaridad. Por parte del lado docente, existe la responsabilidad de responder adecuadamente a las distintas necesidades del alumnado, no solo para lograr una equidad e inclusión dentro del aula o centro educativo, sino incluso, para aprovechar el potencial que pueda tener cada alumno/a, ya que son los responsables de garantizar que todos los alumnos/as tengan acceso a las mismas oportunidades de aprendizajes y profesionales.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, el proyecto de innovación propuesto viene a fomentar dicha educación inclusiva, equitativa y adaptada a las realidades tecnológicas del siglo actual. Por un lado, el uso de las metodologías activas mencionadas como propuestas en las actividades llevadas a cabo a lo largo del proyecto de innovación no solo fomentan una participación más dinámica y adaptada a los intereses y ritmos de aprender de cada alumno/a, que impulsan su motivación y participación, sino que, además, los/as prepara para el futuro, conociendo y haciendo uso de tecnologías emergentes como la Realidad Virtual. A su vez, esta RV ofrece experiencias inmersivas que facilitan la comprensión de contenidos a estudiantes con dificultades de aprendizaje, NEAE o barreras lingüísticas, haciendo el conocimiento más accesible para todos/as.

Entre el alumnado se encuentra un estudiante con Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH). Su conducta manifiesta una desatención sostenida, impulsividad frecuente y, a veces hiperactividad motriz, lo que repercute negativamente tanto en su vida como en el entorno escolar, por tanto, la atención a este alumno se abordará de manera prioritaria, pero sin perder de vista a otros estudiantes que pueden presentar problemas de motivación, situaciones sociofamiliares complejas, diferencias culturales, o barreras lingüísticas que puedan afectar a su proceso de enseñanza a lo largo del proyecto de innovación.

Para su correspondiente diagnóstico el departamento de orientación ha tenido en cuenta los criterios de identificación expuestos en el «*Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*» de la Asociación Americana de Psiquiatría, en su versión más actualizada. Con el informe emitido por el departamento de orientación y en coordinación con el centro y la familia se darán una serie de respuestas coherentes y adaptadas a las necesidades del alumno con TDAH. El objetivo de esta colaboración persigue unificar criterios sobre el uso de determinadas metodologías activas, así como la Realidad Virtual, asegurando

que la experiencia sea inclusiva y beneficiosa para el alumno con TDAH, ajustar intervenciones y realizar un seguimiento más completo del progreso académico y emocional del estudiante.

Para ello se prevé las siguientes medidas de apoyo:

- Respecto a la distribución en clase: colocar el alumno siempre delante y cerca del profesor. Por otro lado, las metodologías activas propuestas en el proyecto de innovación suelen implicar formas de trabajo que permiten al docente estar más presente y accesible para el alumno, facilitando un seguimiento más directo y continuo.
- Con respecto a las tareas: se busca la segmentación de las mismas. Las actividades se presentarán de forma clara, en pasos cortos y con tiempos definidos y metas concretas. El uso de RV, requiere movimiento e interacción constante, lo que ayuda al alumno a canalizar su energía de forma productiva, ejerce como elemento motivador y multisensorial que facilita la atención sostenida y la participación activa.
- Incentivar la participación: A través del trabajo cooperativo con roles definido, así como dinámicas grupales favorecen la inclusión del alumno en dinámicas grupales y mejora de habilidades sociales. Además, en este sentido, el uso de RV que promueve entornos inmersivos que favorecen la participación activa del alumno, despertando su curiosidad, traduciéndose en una mayor concentración y disfrute del proceso educativo.

Por su parte, cabe mencionar el uso de materiales visuales y apoyo gráfico, especialmente en entornos virtuales, reforzando instrucciones y contenidos

Con lo que respecta a las adaptaciones evaluativas, otorgándole al alumno la posibilidad de, a través de la RV, llevar a cabo simulaciones, retos prácticos o misiones gamificadas y por otro lado con respecto a las actividades relacionadas con informes escrito, proporcionarle la oportunidad de tener más tiempo para finalizar las mismas. Todo ello fomentando una evaluación más flexible y adecuada al ritmo del alumno.

Finalmente, en lo que respecta a este apartado, resaltar la importancia de un acercamiento y comunicación frecuente con la familia pues el mismo es clave para garantizar la continuidad educativa y el éxito del proyecto de innovación

En este sentido, se recomienda mantener una comunicación constante con la familia, a través de reuniones mensuales. El objetivo de las mismas persigue lograr un espacio e integración entre el centro docente y la familia que permita reforzar en casa rutinas que favorezcan las estrategias aplicadas en el aula mediante las metodologías activas aplicadas, así como compartir con la familia del alumnado con TDHA pautas prácticas para trabajar la concentración, gestión del tiempo y el refuerzo positivo en casa, generando un entorno estable y coherente. A su vez, el uso de la RV ofrece a su vez, la oportunidad de mostrarle a las familias el progreso del alumno.

7. Evaluación del proyecto de innovación

La evaluación del presen Proyecto de Innovación tiene como propósito analizar si los/as estudiantes han adquirido los resultados de aprendizaje trabajados en las actividades propuestas mediante la implementación de metodologías activas y el uso de inteligencia artificial, así como observar si la integración de estas estrategias pedagógicas contribuye, efectivamente, a una mejora en la adquisición de dichos aprendizajes. Todo ello, servirá para medir el impacto y la efectividad del proyecto, así como observar posibles mejoras y ajustes aplicables al mismo

En cuanto las estrategias de evaluación utilizadas serán las siguientes:

Observación sistemática: a través de esta, se recogerá información del comportamiento, participación y habilidades de los/as estudiantes durante las actividades planteadas. Siendo especialmente útil para las habilidades sociales, comunicativas y actitudinales que los/as alumnos manifestarán en los debates o exposiciones orales que se llevarán a cabo y, en las simulaciones llevadas a cabo a través de la Realidad Virtual donde ponen en práctica sus conocimientos adheridos en entornos similares a los de un entorno profesional real. Esta estrategia evaluativa se encuentra alineada al objetivo específico 2 del Proyecto de Innovación propuesto.

Rubricas de evaluación: mediante las cuales se definen criterios claros, así como niveles de desempeño que permiten valorar el grado de cumplimiento de las tareas establecidas durante las actividades y, a su vez, con la capacidad de proporcionar a los/as alumnos/as una retroalimentación detallada, mostrándoles que se espera de ellos, que se les va a evaluar, así como mejorar su desempeño.

También se implantará estrategias de coevaluación y autoevaluación, donde los estudiantes, por un lado, evaluarán el trabajo de sus compañeros a través de las exposiciones grupales o debates en el aula, promoviendo una mirada crítica y constructiva propia de las metodologías activas y por otro lado, en referencia a la autoevaluación se propicia un proceso reflexivo mediante el cual valoren su propio aprendizaje y desempeño, su aplicación será clave a la hora de abordar y proponer su propio dossier profesional donde trabajaran su imagen profesional.

Y, finalmente la evaluación de proyectos o producciones finales para sintetizar los aprendizajes adquiridos, en relación con el Proyecto de Innovación planteado, esta estrategia será especialmente útil para valorar el dossier profesional que los/as estudiantes deberán presentar a las empresas, propio de la metodología de aprendizaje por servicio que se ha aplicado como propuesta en el presente proyecto de Innovación.

Teniendo las diferentes estrategias de evaluación seleccionadas, se observa como las mismas se encuentran alineadas con el objetivo general del proyecto de innovación propuesto, con el cual se busca analizar el impacto de la Realidad Virtual en el proceso de enseñanza del módulo IPE I mediante la aplicación de metodologías activas.

La implementación y combinación de cada una de estas estrategias permiten evaluar de forma integral y contextualizada los efectos de las experiencias inmersivas y metodologías activas en la adquisición de los resultados de aprendizaje. Por ejemplo, la observación sistemática permite identificar el nivel de participación, argumentación y compromiso del alumnado contribuyendo al objetivo específico 1 de este proyecto de innovación. A su vez, mediante la autoevaluación y la coevaluación se pretende evaluar las competencias claves del alumnado tales como, resolución de problemas, creatividad o el pensamiento crítico alineadas al objetivo específico 3. También facilitan la capacidad de medir el nivel de motivación, implicación y satisfacción del alumnado recogido en el objetivo específico 4 mediante de la implementación de instrumentos cualitativos y cuantitativos como rubricas, cuestionarios, guías de observación que proporcionan una visión rica y precisa del proceso de aprendizaje. Así como, promover la integración de la RV y metodologías activas perseguidas en el objetivo específico 5, si bien es cierto que la aplicación de estas estrategias de evaluación permiten recopilar información que puede fundamentar futuras decisiones en cuanto al diseño de programaciones didácticas, para justificar una incorporación estructurada de los enfoque

propuestos, se requiere que se apliquen los mismos en diferentes ocasiones pues, solo mediante una continua repetición y análisis en diferentes contextos del presente proyecto de Innovación se podrá obtener evidencias objetivas y claras sobre los beneficios de su integración.

En cuanto a los tipos de evaluación utilizados, cabe destacar que se emplearán dos diferentes: evaluación formativa y sumativa que se complementan a su vez entre sí y, permiten recoger información desde el inicio hasta el final del proyecto de innovación propuesto y, a su vez, se apoyaran e las estrategias previamente descritas.

La evaluación formativa y continua constituye el núcleo del proceso evaluativo del proyecto y se desarrollara de manera constante a lo largo de todas las actividades propuestas. Además, con este tipo de evaluación se pretende ajustar y mejorar las metodologías, recursos y estrategias didácticas empleadas a través de la información que nos vaya otorgando. Por otro lado, la evaluación final o sumativa, que tomará como base todos los instrumentos de cada actividad permiten evidenciar si los/as alumnos/as han adquirido los resultados de aprendizajes propuestos en la misma, así como permitir una valoración del rendimiento académico.

El resultado de ambas evaluaciones a su vez propicia el análisis de la utilidad del proyecto y los recursos utilizados.

Cabe resaltar que, en esta ocasión, no se ha llevado a cabo una evaluación diagnostica ya que el proyecto de innovación se integra en un curso ya iniciado y estructurado, en el cual la evaluación inicial del alumnado ya se ha realizado previamente y cuyo resultados obtenidos, han permitido que se disponga de una visión clara a partir de la cual diseñar las estrategias de evaluación y línea de seguimiento del presente proyecto de innovación, garantizando su coherencia con la realidad del aula.

Los instrumentos de evaluación se extraen de las actividades propuestas y mencionados en el apartado de las mismas como por ejemplo son: el Currículo Vitae (CV), la carta de presentación, informe sobre cultura preventiva, plan de medidas preventiva, etc. Estos instrumentos, permitirán valorar el grado de adquisición de los criterios de evaluación y los resultados de aprendizajes por parte del alumnado.

Las herramientas de evaluación para valorar los anteriores instrumentos utilizadas serán las siguientes:

- Rubrica: que establece una serie de criterios y niveles claramente definidos que permite valorar productos como el CV, informe sobre cultura preventiva o dossier profesional asegurando la objetividad y retroalimentación.
- Lista de Cotejos: herramienta sencilla que permite verificar que se cumple un conjunto de criterios observables y si los/as estudiantes han cumplido o no con determinados aspectos esperados en las actividades planteadas.
- Escalas de valoración: permite medir el grado de desarrollo de aspectos como la implicación, la creatividad, la originalidad o el pensamiento crítico. Empleada especialmente para inmersiones a través de R.V., exposiciones orales o debates.

La selección de estos instrumentos y herramientas de evaluación responden directamente al enfoque del proyecto de innovación ya que, se hace necesario implantar herramientas que permitan valorar no solo conocimientos teóricos, sino también la aplicación práctica, reflexión crítica y la interacción de competencias en contextos simulados. La rúbrica, lista de cotejos y escalas de valoración facilitan una evaluación más personalizada, objetiva y transparente de los criterios y resultados de aprendizaje del módulo de IPE a través de la implementación de metodologías activas y el uso de la RV favoreciendo un seguimiento continuo y un cierre coherente del proceso de aprendizaje.

8. Contribución del proyecto a los ODS

En el marco referente a la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el presente Proyecto de Innovación basado en la aplicación de metodologías activas combinadas con el uso de la Realidad Virtual, contribuye de forma significativa a varios Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

En primer lugar, promueve una educación de calidad (ODS 4), al favorecer la participación activa del alumnado, fomentar su pensamiento crítico y facilitar una comprensión más profunda de los contenidos mediante experiencias inmersivas y personalizadas, adaptada a distintos estilos y ritmos de aprendizaje. Así mismo, esta propuesta integra competencias digitales, trabajo colaborativo y pensamiento crítico que prepara al alumnado para una mejor integración en el mundo laboral, mediante las simulaciones llevadas a cabo con RV refuerza la conexión entre educación y empleabilidad contribuyendo a una transición efectiva de la educación al trabajo, todo ello alineado con el ODS 8: Trabajo Decente y Crecimiento

Económico. Por otro lado, al apuntar por la incorporación de tecnologías emergentes, este proyecto mejora las infraestructuras digitales del centro y promueve una cultura de innovación en el mismo. Esto se encuentra alineado con el ODS 9: Industria, Innovación e Infraestructura. Finalmente, en relación con el ODS 10: Reducción de las desigualdades; gracias a las metodologías aplicadas y el uso de RV este proyecto contribuye a garantizar la igualdad de oportunidades para todo el alumnado independientemente de sus capacidades, contextos socioeconómicos, barreras lingüísticas o culturales etc.

A corto plazo, se espera que el proyecto de Innovación propuesto incremente la motivación y participación del alumnado, mejorando la calidad de aprendizaje y favoreciendo una práctica docente más innovadora y comprometida con el uso de las nuevas tecnologías.

A largo plazo, se prevé un impacto transformador en el ámbito educativo, promoviendo competencias clave, implicar a los estudiantes como protagonistas de su propio aprendizaje mediante la motivación y la interacción continua, así como, fomentar una cultura de equidad y prepararse para los desafíos globales venideros.

9. Conclusiones

Para concluir el presente proyecto de Innovación se quiere realizar la apuesta clara del mismo, para transformar y enriquecer los procesos educativos actuales, concretamente en el ámbito de la Formación Profesional pretendiendo no solo actualizar los recursos tecnológicos en las aulas, sino también fomentar un enfoque pedagógico más activo y a su vez, con un carácter más significativo para el alumnado.

Esta propuesta se realiza con la ilusión de que se convierta en un motor de impulso para superar las barreras que los docentes de IPE se enfrentan en su día a día. Con la intención de motivar al alumnado, acercarlo a la asignatura y lograr que participe de forma más activa y continua en su propio proceso de aprendizaje viendo el módulo de IPE como aquel que le aporta valor y significado a su futura inclusión en el mundo laboral.

Sin duda, con la implementación de proyecto de innovación propuesto se espera un impacto relevante dentro de las aulas que apunten a una mejora sustancial en la implicación y motivación del alumnado, así como una percepción de utilidad para su futuro laboral de la asignatura a través de acercarlos a la realidad mediante las simulaciones propuestas por la Realidad Virtual.

Se espera a su vez que los/as alumnos/as adquieran un mayor compromiso con las tareas, asistencia a clase y una retención de los contenidos de manera más profunda y duradera, especialmente en los resultados de aprendizajes 2 y 5 del currículo de IPE I que aborda el proyecto en materia de Prevención de Riesgos Laborales y su imagen profesional y preparación para el mundo laboral.

La combinación de simulaciones mediante realidad virtual junto con las metodologías activas propuesta, especial mención al aprendizaje por servicios, busca que los/as alumnos/as desarrolle competencias esenciales para su futura inserción laboral. Pues, estas experiencias inmersivas suponen una gran ventaja pedagógica, especialmente para aquellos estudiantes que suelen mostrar un nivel bajo de motivación en contextos de enseñanza más tradicionales, pues se pretende facilitarles la comprensión de contenidos complejos, generar un aprendizaje experiencial y con un servicio real a la comunidad, que pretende a su vez fomentar el sentido de la responsabilidad social del alumnado y el valor de su formación para el mundo laboral. Además, el uso de la RV contribuye a disminuir las barreras idiomáticas, pues permite al alumnado el acceso a contenidos en diversos idiomas de forma más natural e intuitiva.

Del mismo también se extraen diferentes lecciones, pero cabe resaltar principalmente, por un lado, la importancia de adaptar los métodos de enseñanza a las características específicas del alumnado de Formación Profesional y por otro lado, la necesidad de ofrecer experiencias que conecten directamente con el contexto laboral. No obstante, todo ello nos lleva a reflexionar sobre posibles desafíos que podrían surgir vinculados tanto a, la gestión de recursos tecnológico, así como una correcta formación del profesorado para adaptarse al manejo correcto de tecnologías avanzadas como la RV. A ello se suma incluso, una posible resistencia en algunos centros educativos o docentes del cambio metodológico.

Desde una perspectiva autocritica, observamos diferentes limitaciones que actualmente puede abarcar este tipo de proyectos como son la dependencia de recursos tecnológicos específicos a los cuales no tienen acceso todos los centros educativos o las restricciones derivadas de las normativas legales vigentes en referencia al uso de la Inteligencia Artificial en entornos educativos.

De cara al futuro, se proponen algunas líneas de mejora y acciones complementarias como el establecimiento de un sistema de evaluación continua del impacto de la Realidad Virtual y metodologías activas en el aprendizaje, así como recoger datos empíricos que permitan

conocer sus beneficios. Sería interesante a su vez, ampliar el alcance del proyecto a otros módulos o ciclos formativos.

En definitiva, como propulsora de este proyecto y en compromiso con la innovación docente, así con profesionales de la educación bilingüe, se mantiene una convicción de que este tipo de proyectos no solo sirve para modernizar la práctica educativa, sino que responde de forma efectiva a las necesidades reales del alumnado de formación Profesional. Este proyecto representa una oportunidad valiosa para redefinir el papel docente como facilitador del aprendizaje, como guía, y establecer un enfoque más pedagógico, inclusivo y activo conectado con una realidad laboral ajustada a la rama profesional que se está cursando en el ciclo profesional. La implementación de esta propuesta puede abrir nuevas puertas en la educación, donde la tecnología no es un fin en sí misma, sino una herramienta al servicio del aprendizaje significativo. Se espera que, con las adaptaciones necesarias y un trabajo colaborativo entre docentes y centros, esta línea de innovación pueda consolidarse como parte estructural de programaciones didácticas futuras.

10. Referencias

- Resolución de 30 de octubre de 2024, por la que se dictan instrucciones y orientaciones para la implantación y desarrollo de los grados de formación D y E, a partir del curso escolar 2024/2025, y se establece la distribución horaria y modular de los currículos, en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias, N.º 226, de 13 de noviembre de 2024
- Real Decreto 659/2023 de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional. Boletín Oficial del Estado. Núm. 174, de 22 de julio de 2023, páginas 106265 a 106464.
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2023-16889>
- Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional. Boletín Oficial del Estado. Núm. 78, de 1 de abril de 2022.
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-5139>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación. Boletín Oficial del Estado. Núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868 -122953.
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2020-17264>
- Decreto 25/2018, de 26 de febrero, por el que se regula la atención a la diversidad en el ámbito de las enseñanzas no universitarias de la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias, Num. 46, de 6 de marzo de 2018.
<https://www.gobiernodecanarias.org/boc/2018/046/001.html>
- Boletín Oficial del Estado. (2011). *Real Decreto 1588/2011, de 4 de noviembre, por el que se establece el Título de Técnico en Peluquería y Cosmética Capilar y se fijan sus enseñanzas mínimas.* Boletín Oficial del Estado, Nº 268, 110473-110482.
- Orden de 13 de diciembre de 2010, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias, Núm. 250, de 22 de diciembre de 2010.
<https://www.gobiernodecanarias.org/boc/2010/250/001.html>
- Decreto 156/1996, de 20 de junio, por el que se establece la Ordenación General de las Enseñanzas de Formación Profesional Específica en la Comunidad Autónoma de

Canarias. Boletín Oficial de Canarias, Núm.83, de 10 de julio de 1996.

<https://www.gobiernodecanarias.org/boc/1996/083/001.html>

- Real Decreto 732/1995 de 5 de mayo, por el que se establecen los derechos y deberes de los alumnos y las normas de convivencia en los centros. Boletín Oficial del Estado. Núm. 131, de 2 de junio de 1995. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1995-13291>
- Naciones Unidas. (s.f.). *Objetivos de desarrollo sostenible*. Naciones Unidas. Recuperado el 11 de marzo de 2025,
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>
- Marquès,P. (2021).Metodologías activas para un aprendizaje profundo. UOC.
- Lanier, J. (2017). *Dawn of the New Everything: Encounters with Reality and Virtual Reality*.
- Batlle,R. (2013).Aprendizaje servicio: Educación y compromiso cívico. Graó
- Slater, M. (2009). *Place illusion and plausibility can lead to realistic behavior in virtual environments*. Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences
- Coll,C.,&Moreno,C.(2008).Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. Morata.