



Universidad
Europea CANARIAS

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

LA GAMIFICACIÓN EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL

Autora: Yohana Hernández González

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

Dirigido por Dr. Javier Matías Ramírez Romero
Convocatoria de Julio 2025

Agradecimientos

Me gustaría agradecer a las personas que han contribuido a que la travesía de este Máster haya sido más ligera de lo esperado. Estas personas son mis padres, por su apoyo constante y palabras de aliento cuando la situación se volvía difusa, también quiero aprovechar este apartado para agradecerle a mis compañeros de exposiciones, con los que he compartido horas de preparación, de estudio y de conversaciones ligeras que han supuesto un soplo de aire fresco y un apoyo constante a lo largo del camino que ha supuesto este Máster, un camino lleno más de curvas que de rectas. Agradezco a todas esas personas con las que me he cruzado en esta etapa de mi vida y me han iluminado el camino. Mi agradecimiento más sincero para ustedes. Por último, y no menos importante, también quiero agradecer a Dr. Javier Matías Ramírez Romero, mi tutor de Trabajo Final de Máster, gracias por su orientación, acompañamiento y buen hacer durante toda la realización de este proyecto de innovación.

Índice

Resumen.....	4
Abstract.....	5
1. Introducción.....	7
2. Objetivos.....	11
3. Contextualización.....	12
3.1. Características del entorno escolar.....	12
3.2. Centro.....	14
3.3. Aula.....	16
3.4. Alumnado.....	16
4. Descripción curricular.....	17
4.1. Asignatura o ámbito.....	18
4.2. Relación con el currículo oficial.....	19
5. Diseño del proyecto de innovación docente.....	22
5.1. Enfoque metodológico.....	25
5.2. Descripción de las actividades.....	27
5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios.....	32
5.4. Materiales y recursos necesarios.....	34
5.5. Justificación de la innovación.....	35
6. Atención a la diversidad.....	36
7. Evaluación del proyecto de innovación.....	38
8. Contribución del proyecto a los ODS.....	43
9. Conclusiones.....	45
10. Referencias.....	48

Resumen

El presente proyecto de innovación docente se realiza en el ámbito del módulo profesional de Formación y Orientación Laboral (FOL) o Itinerario Personal para la Empleabilidad (IPE) del Ciclo Formativo de Grado Superior de Actividades Físicas y Deportivas – Enseñanza y Animación Sociodeportiva (LOMLOE-LOOIFP), tomando como referencia un curso de 15 alumnos de un Centro Integrado de Formación Profesional ubicado en la periferia de un municipio capitalino de una isla menor. Los objetivos que se persiguen con este proyecto son incentivar y motivar la asistencia a clase del alumnado, atraer y mantener la atención del alumno y facilitar el aprendizaje de los conceptos del módulo profesional de una manera más dinámica y atractiva para el estudiante mediante el uso de la gamificación. El proyecto se realizará en un lapsus de tiempo de cuatro semanas, tiempo durante el cual se realizarán una serie de actividades grupales diferenciadas que se desarrollarán en base a las directrices del juego, con sus propias reglas, insignias y puntuaciones que estarán dirigidas a una actividad final, la cual consistirá en un juego de repaso general que se realizará haciendo uso de elementos físicos y elementos tecnológicos. La evaluación del aprendizaje del alumnado se realizará mediante una evaluación inicial, continua y final que medirá el proceso de aprendizaje, para lo cual se utilizarán rúbricas, listas de cotejo y el diario de clase del profesor. El uso de la gamificación en la formación profesional tiene por finalidad incentivar y facilitar un entorno colaborativo, inclusivo, participativo y de respeto donde el alumno pueda expresar sus conocimientos y opiniones, al tiempo que es protagonista de su proceso de aprendizaje.

Palabras clave: aprendizaje, colaborativo, innovación, docencia, actividades.

Abstract

This project of teaching innovation is conducted in the area of professional module named Professional Training and Guidance or Personal Itinerary of Employability, within the Higher Level Training Course in Physical Activities and Sports Recreation – Teaching and Animation Socio-sporting (LOMLOE- LOOIFP). The project takes as a reference a class of 15 students from an Integrated Vocational Training Center located on the outskirts of a capital municipality of a minor island. The objectives are to encourage and motivate student attendance, attract and maintain student attention, and ease the learning of the professional module concepts in a more dynamic and engaging way through the use of gamification. The project will be carried out over a period of four weeks, during which time a series of differentiated group activities will be developed based on the game's guidelines, with their own rules, badges, and scores. These activities will lead to a final activity consisting of a general review game using physical and technological elements. Students learning will be assessed through initial, continuous and final evaluations that it will measure the learning process, using rubrics, checklists and the teacher's class diary. The use of gamification in professional training aims to encourage and ease a collaborative, inclusive, participative and respectful environment where students can express their knowledge and opinions, at the same time as the student is protagonist in his or her own learning process.

Keywords: learning, collaborative, innovation, teaching, activities.

1. Introducción

El Proyecto de Innovación Docente basado en el uso de la gamificación en el ámbito educativo de la Formación Profesional se realiza con la finalidad de facilitar el proceso de adquisición de conocimientos mediante el uso de técnicas lúdicas que favorezcan el aprendizaje de conceptos pertenecientes a un módulo profesional ya considerado de por sí, por el propio alumnado, como tedioso, y carente de atractivo e interés, pese a su gran importancia y aplicación en el mundo laboral en que los alumnos habrán de integrarse en un futuro próximo. En base a lo anterior, la aplicación de los principios y elementos del juego en las unidades de aprendizaje del módulo de Formación y Orientación Laboral o Itinerario Personal para la Empleabilidad tiene por finalidad involucrar al estudiante en su proceso de aprendizaje de una manera dinámica y entretenida, para así aumentar su interés en la materia y motivarle a involucrarse en el desarrollo de las clases al promover la interacción y el trabajo en equipo, a la misma vez que posibilita un aprendizaje individualizado.

El presente proyecto de Innovación Docente formaría parte de la programación didáctica del módulo profesional de Formación y Orientación Laboral (FOL) o Itinerario Personal para la Empleabilidad (IPE) del Ciclo Formativo de Grado Superior de Actividades Físicas y Deportivas – Enseñanza y Animación Sociodeportiva (LOMLOE-LOOIFP), aunque puede ser aplicable, mediante su adaptación, a otros Ciclos Formativos y a otros módulos profesionales relacionados o similares, ya sea impartido en Ciclos Formativos de Grado Superior o en Ciclos Formativos de Grado Medio en Centros Integrados de Formación Profesional o en Institutos de Educación Secundaria que ofrezcan Ciclos Formativos entre sus enseñanzas regladas ofertadas. El presente Proyecto se ha realizado tomando como referencia un Centro Integrado de Formación Profesional ubicado en la periferia de un municipio capitalino o de gran población de una isla menor, con presencia en sus aulas de alumnado propio del lugar y extranjero, ambos catalogados de manera general como de clase media, con mayor o menor poder adquisitivo.

El proyecto se ha realizado a causa de lo acontecido en determinados Ciclos Formativos de Grado Medio y Grado Superior de carácter mayoritariamente práctico, en el que se ha observado una significativa falta de interés en la materia por parte del alumnado. Una falta de interés que se ha traducido en retrasos significativos en la asistencia a las clases, llegando incluso al ausentismo parcial o total de las horas de impartición del módulo profesional. Dicha falta de interés se suma a una atención deficiente en el desarrollo de las clases, la cual se acentúa en función de las horas en que las clases son impartidas, siendo la atención prestada mayor a primera hora y menor a última hora.

Las diferentes edades del alumnado, unido a las características culturales propias de cada uno de ellos, puede constituir un factor a tener en consideración en la forma de impartir las clases. Otro hecho a tener en consideración son los elementos de distracción presentes ya de por sí en el aula, como son los mismos compañeros de estudio, el mobiliario y los elementos de carácter tecnológico pertenecientes al propio alumnado, hace aconsejable la realización de actividades dinámicas que logren captar la atención del alumno el tiempo suficiente para lograr motivarle a continuar involucrado en el desarrollo de la clase. La adicción a la cultura de la inmediatez en la que nos encontramos inmersos ha propiciado una dificultad añadida para que el alumnado mantenga la atención en un tema concreto el tiempo necesario para lograr un aprendizaje adecuado, por ello, utilizar los principios y elementos propios del juego en un ambiente docente puede ser de gran utilidad para ayudar a captar, y mantener, esa atención tan necesaria para que el estudiante interiorice la conocimientos de una manera óptima, y lograr así un adecuado aprendizaje. Un entorno dinámico dentro de una sociedad basada en la cultura de la inmediatez parece perfilarse como el principal recurso disponible para facilitar el proceso de aprendizaje del alumno y, con ello, la práctica docente.

Actualmente, la práctica docente muestra que impartir únicamente clases magistrales sobre la materia de estudio no es recurso suficiente para lograr un buen aprendizaje si no viene acompañado de actividades más dinámicas que involucren al alumnado en el desarrollo de la actividad convirtiéndolo en su protagonista. Actividades

basadas en el aprendizaje basado en proyectos, ejercicios prácticos como la resolución en el aula de preguntas teórico prácticas entre todos los alumnos o de manera individual; actividades de aula invertida, como la realización de trabajos grupales sobre aspectos concretos de la materia unida a la realización de presentaciones en aplicaciones web ante el resto de compañeros, o la visualización en clase de vídeos educativos relacionados con la materia, son recursos que ayudan al proceso de aprendizaje del alumnado, pero que en determinados Ciclos Formativos de carácter más práctico resultan no ser suficientes. Por ello la necesidad de innovar en esta rama de la formación profesional incluyendo la gamificación como un recurso a utilizar por el docente y, al mismo tiempo, como un producto a realizar por el alumnado por el cual el docente pueda comprobar el nivel competencial del alumno a la hora de aplicar los conceptos enseñados en el aula.

Siguiendo el sentido de las palabras del Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, el juego propiamente dicho se ha considerado tradicionalmente como una forma de entretenimiento, de pasar el tiempo libre y combatir el aburrimiento, sin embargo, en nuestros días se ha terminado convirtiendo en una tendencia creciente en ambientes formales como son la industria y la educación. Los juegos no son solo atractivos, adictivos y motivacionales, sino que también pueden convertirse en una herramienta de modificación de comportamientos (Teg y Baker, 2014). Los juegos ofrecen un espacio seguro para fallar y aprender, retar a los usuarios y proveerles de retroalimentación inmediata, además de proporcionarles conexiones sociales (Hertz, 2013). La gamificación en un ambiente de aprendizaje puede ser un elemento motivador y unificador para el alumnado, ya que también incentiva la interacción social entre ellos. Algunos de los beneficios que aporta son:

- Incrementa la motivación. Al dividir la actividad en metas y objetivos a alcanzar por el estudiante, se logra que el alumno se involucre en la dinámica de aprendizaje. A través del juego se genera competencia y colaboración, propiciando la curiosidad en el alumno.

- Genera cooperación. El juego insta a trabajar en equipo para alcanzar un objetivo común, que sería la consecución de la meta, lo cual implica el uso y el desarrollo de habilidades sociales, como son: el trabajo colaborativo, la toma de decisiones en equipo, asumir un determinado rol dentro del grupo, escuchar, valorar y respetar las ideas que surgen en el grupo, conocer la manera en que los compañeros del aula enfrentan los retos y las formas que tienen para solventarlos (lo que lleva a una mayor socialización del alumno con el resto de compañeros del aula), descubrir las capacidades de los miembros del grupo, entre otros.
- Autoconocimiento. Mediante la dinámica del juego el alumno puede reconocer las destrezas y habilidades que posee, así como aquellos aspectos en los que puede mejorar, facilitando en el alumno un autoconocimiento de sus capacidades y debilidades.
- Facilita un entorno seguro para el aprendizaje, ya que el alumno puede arriesgarse a equivocarse y buscar soluciones sin el temor a las consecuencias que pudiesen originarse en una situación real, ya que sería un entorno simulado.
- Favorece la retención del conocimiento. Los estudios realizados por Wouters et al. (2013) reflejan que se aprende mejor con la dinámica de los juegos que con los métodos de instrucción tradicionales.
- El alumno es consciente de su progreso por medio de la retroalimentación del juego, ya que muestra qué aspectos debe mejorar para acercarse más a la meta.

Por tanto, la aplicación de los principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje como es el aula puede convertirse en un recurso facilitador de la docencia y en un instrumento de evaluación, ya que puede aportar datos sobre el nivel de conocimientos del alumno, así como ayudarle a afianzar los conocimientos que ya posee mediante su aplicación a una situación simulada que resulte motivadora. Por tanto, los objetivos que se pretenden alcanzar con este Proyecto de Innovación Docente pueden resumirse de la siguiente manera:

1. Incentivar y motivar la asistencia a clase por parte del alumnado.
2. Atraer y mantener la atención del alumno en la materia de estudio.
3. Facilitar el aprendizaje de los conceptos más básicos del módulo de una manera más dinámica y atractiva para el estudiante.

2. Objetivos

El Proyecto de Innovación Docente basado en el uso de la gamificación en el ámbito educativo de la Formación Profesional tiene como objetivo general facilitar y motivar el proceso de aprendizaje del alumnado en el módulo profesional de Formación y Orientación Laboral o Itinerario Personal para la Empleabilidad mediante la aplicación de los principios y los elementos propios del juego.

Como metas más detalladas que ayuden a cumplir el objetivo general del proyecto, se establecen tres objetivos específicos. Cada uno de los objetivos específicos que se detallarán a continuación se centrarán en aspectos concretos del proyecto, en cómo se llevará a cabo y en los resultados parciales que se esperan alcanzar. Dicho esto, los objetivos específicos que se pretenden alcanzar y que, por ende, ayudarán a alcanzar el objetivo general son:

1. Incentivar y motivar la asistencia del alumnado mediante el uso de los elementos del juego para hacer más atractiva y atrayente la clase. Un proceso adecuado de aprendizaje lleva aparejada la asistencia a clase del alumnado, pues el módulo no versa únicamente sobre los contenidos teóricos a impartir, sino también sobre la demostración de una serie de habilidades que solo pueden evaluarse mediante la observación directa, para lo cual es necesario la asistencia a clase. El aula puede considerarse como una muestra del entorno laboral al que el alumno habrá de incorporarse, por lo que la asistencia pretende incentivarse y motivarse mediante la creación de un entorno dinámico que haga más atractiva la asistencia.
2. Incentivar el trabajo en el aula mediante la realización de pequeños retos para alcanzar una meta mayor, fomentando así la participación en clase, el trabajo en

equipo, la socialización y la aceptación de ideas contrapuestas y sus posibles usos en la dinámica. Usar la dinámica del juego en el aula permite facilitar un entorno distendido donde el aprendizaje sea considerado como algo divertido y retador, donde el resto de alumnos sean compañeros de ese viaje donde no hay errores sino situaciones a resolver.

3. Facilitar el proceso de aprendizaje del alumno mediante la simulación de situaciones reales y las posibles soluciones que pueden darse, fomentando así el estudio de la materia y su aplicación práctica real donde no hay fallos, sino aprendizajes y puesta en común de la materia. El uso del juego tiene el propósito de favorecer la interiorización de los conceptos de las unidades de aprendizaje, así como motivar la participación de los estudiantes en la clase. Puede considerarse como una herramienta a utilizar para medir la reacción y el comportamiento del alumno en determinadas situaciones en las que, de otra manera, no podría medirse.

3. Contextualización

El Centro Integrado de Formación Profesional donde se llevará a cabo el Proyecto de Innovación Docente se encuentra ubicado en un municipio capitalino de la isla de La Palma, una isla menor de la provincia de Santa Cruz de Tenerife, Comunidad Autónoma de Canarias.

3.1. Características del entorno escolar

El Centro Integrado de Formación Profesional se encuentra ubicado a 1 kilómetro de la capital de la isla, es decir, en la periferia de Santa Cruz de La Palma. El centro se encuentra en un barranco, por lo que es un lugar algo aislado y húmedo, pero cuenta con parada de transporte público con línea regular que lo une con la estación central y con los municipios más cercanos. Así mismo, es un lugar tranquilo que cuenta con vías peatonales seguras y adecuadas que unen el centro con los núcleos de población más cercanos.

El municipio donde está radicado el CIFP cuenta con un puerto comercial para buques de pasajeros y mercancías, así como un puerto deportivo para embarcaciones privadas de

pequeño calado. El municipio, al ser capital de la isla, es uno de los núcleos de mayor población. Además, la zona cuenta con un patrimonio cultural único que lo hace referente como punto de interés turístico. Al centro acude alumnado procedente de todos los municipios de la isla y, en algún caso, alumnado procedente de otras islas, sobre todo en los ciclos formativos de modalidad semipresencial. Asimismo, cuenta con un número significativo de alumnado inmigrante del continente africano en formación profesional básica, así como de procedencia latinoamericana en formación profesional básica, media y superior.

Los perfiles de alumnado que se han observado en las aulas es diverso, pero se puede llegar a la conclusión de que las características socioeconómicas varían en función del tipo de Ciclo Formativo y de la edad del alumnado, la cual comprende desde los 16 años hasta pasados los 60 años, siendo más común el alumnado con edades comprendidas entre los 16 y los 30 años de edad. A rasgos generales, el nivel socioeconómico del alumnado puede considerarse incluido dentro del correspondiente al de la clase media, es decir, con un poder adquisitivo considerado medio.

Las características culturales difieren, aunque tienen un rasgo común, el relativo al idioma, el cual es común a todos los estudiantes de Ciclos Formativos de Grado Medio y Grado Superior de Formación Profesional. A este respecto, es importante mencionar que la isla de La Palma cuenta con un porcentaje importante de población migrante procedente, principalmente, de países de América del Sur y Centroamérica, lo cual tiene su representación en las aulas. En base a su país de procedencia, las características culturales difieren, pero no influyen de manera negativa en el desarrollo de la actividad docente en las aulas. A este respecto se observa una correcta integración del alumnado extranjero y del alumnado isleño, sin separación entre ellos por estas características de origen y cultura del alumnado.

3.2. Centro

El Centro Integrado de Formación Profesional se trata de un centro educativo público que cuenta con una oferta educativa amplia, incluyendo la idiomática y las materias optativas que se imparten. Los Ciclos Formativos que se imparten son los siguientes:

Itinerario Formativo:

- Itinerario Formativo +16. Viveros, Jardines y Centros de Jardinería (turno de mañana).

Ciclos Formativos de Grado Básico:

- 1º CFGB Agro-Jardinería y Composiciones Florales (turno de mañana).
- 1º CFGB Cocina y Restauración (turno de mañana/ turno de tarde).
- 2º CFGB Cocina y Restauración (turno de mañana/turno de tarde).

Ciclos Formativos de Grado Medio:

- 1º y 2º CFGM Carrocería (turno de mañana/turno de tarde).
- 1º y 2º CFGM Cocina y Gastronomía (turno de mañana/turno de tarde).
- 1º y 2º CFGM Cuidados Auxiliares de Enfermería (1º turno de mañana/2º turno de tarde).
- 1º y 2º CFGM Emergencias Sanitarias (turno de mañana).
- 1º y 2º CFGM Gestión Administrativa (turno de mañana).
- 1º y 2º CFGM Instalaciones Eléctricas y Automáticas (turno de mañana).
- 1º CFGM Panadería, Repostería y Confitería (turno de tarde).
- 1º y 2º CFGM Servicios en Restauración (turno de mañana/turno de tarde).
- 1º CFGM Guía en el Medio Natural y de Tiempo Libre (turno de mañana/tarde).

Enseñanzas Deportivas de Grado Medio:

- Técnico Deportivo en Fútbol Nivel I (turno de mañana).
- Técnico Deportivo en Fútbol Nivel II (turno de mañana).

Ciclos Formativos de Grado Medio a Distancia (semipresenciales):

- 1º y 2º CFGMD Cuidados Auxiliares de Enfermería (turno de tarde).
- 3º CFGMD Emergencias Sanitarias (turno de tarde).
- 3º CFGMD Farmacia y Parafarmacia (turno de tarde).

Ciclos Formativos de Grado Superior:

- 1º CFGS Acondicionamiento Físico (turno de mañana/turno de tarde).
- 2º CFGS Acondicionamiento Físico (modalidad Dual por proyecto) (turno de mañana/turno de tarde).
- 1º y 2º CFGS Administración y Finanzas (turno de tarde).
- 2º CFGS Asistencia a la Dirección (turno de tarde. Se puede acceder con el 1º curso Administración y Finanzas finalizado).
- 2º CFGS Automoción (turno de tarde. El primer curso se oferta en otro centro de la isla).
- 1º y 2º CFGS Dietética (turno de tarde).
- 1º y 2º CFGS Enseñanza y Animación Sociodeportiva (turno de mañana).
- 1º y 2º CFGS Gestión de Alojamientos Turísticos (turno de mañana).
- 1º y 2º CFGS Higiene Bucodental (turno de tarde).
- 1º y 2º CFGS Sistemas Electrotécnicos y Automatizados.
- 1º y 2º CFGS Sistemas de Telecomunicaciones e Informáticos

En relación a la oferta idiomática, la primera lengua extranjera común para todos los grupos es el inglés. El CFGS Asistencia a la Dirección, CFGS Gestión de Alojamientos Turísticos y el CFGM Servicios de Restauración tienen Alemán como segunda lengua extranjera. A través del proyecto docente «Hablando Inglés en Europa», el profesorado del Departamento de Idiomas ofrece, al alumnado y profesorado interesado en participar en el programa Erasmus+, la oportunidad de recibir una formación idiomática extra.

El centro forma parte del Programa de Cooperación Territorial Extraordinario Plan de Modernización de la Formación Profesional, además de desarrollar el proyecto Fpinnovación emprendimiento plus (FPIE+), relacionada con la actuación «Proyectos de Innovación e Investigación Aplicadas y Transferencia del Conocimiento en la Formación Profesional, convocatoria 2021», entre otros.

3.3. Aula

El aula donde se desarrollará el proyecto cuenta con 35m², donde se ubican 8 mesas movibles y 16 sillas movibles para el alumnado. Además, cuenta con una pizarra digital y tres pizarras blancas de rotulador, dos movibles y otra fija a la pared, sobre esta última se encuentra ubicada la pantalla del proyector. El aula cuenta con una excelente iluminación natural que le aportan las ventanas que dominan dos de sus cuatro paredes. Ventanas que cuentan con persianas metálicas para regular la luz. Al fondo del aula están ubicados los carros con los ordenadores del aula, un ordenador por cada alumno. El aula también cuenta con impresora, fotocopidora, impresora térmica y un kit de iluminación de fotografía. En cuanto al profesor, cuenta con un equipo informático completo con el que poder desarrollar la clase. El aula fue modernizada por medio del Programa de Cooperación Territorial Extraordinario Plan de Modernización de la Formación Profesional.

3.4. Alumnado

El alumnado del Centro Integral de Formación Profesional escogido es un grupo mixto perteneciente a un Ciclo Formativo de Grado Superior, con edades comprendidas entre los

18 y los 23 años. El ciclo escogido tiene por curso 15 alumnos, de los cuales diez son varones y cinco son mujeres. De los 15 alumnos, 5 son de procedencia extranjera y 10 son isleños. La cultura de procedencia del alumnado no influye más allá del uso de determinados términos y palabras que, en el contexto de sus países de origen, tienen un significado diferente al dado en las islas y en España. Aunque ningún alumno tiene diagnosticado ningún trastorno que conlleve Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, si se ha observado que la gran mayoría presenta dificultad de concentración para seguir el transcurso de la clase, sobre todo en la parte teórica, lo que se traduce en interrupciones no deseadas y pérdida de atención del alumnado que no presenta esta dificultad de atención.

Esta dificultad de atención y necesidad de movimiento se ve amplificada y/o favorecida por el mobiliario que presenta la clase, es decir, las mesas y sillas del alumnado. Dicho mobiliario, como se ha indicado en el apartado correspondiente, es movable al disponer de ruedas. Así mismo, el ciclo en cuestión es eminentemente práctico, lo que constituye una dificultad más añadida al correcto desarrollo de la clase de Formación y Orientación Laboral o Itinerario Personal para la Empleabilidad en su vertiente más teórica. Un módulo que, además, genera poco interés en el alumnado.

4. Descripción curricular

El contexto curricular donde se desarrollará el Proyecto de Innovación Docente será el relativo a la competencia general del título, que viene establecida en el artículo 4 del Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior de enseñanza y animación sociodeportiva y se fijan los aspectos básicos del currículo. En base a este artículo, la competencia general del título consiste en elaborar, gestionar y evaluar proyectos de animación físico-deportivos recreativos para todo tipo de usuarios, programando y dirigiendo las actividades de enseñanza, de inclusión sociodeportiva y de tiempo libre, coordinando las actuaciones de los profesionales implicados, garantizando la seguridad, respetando el medio ambiente y consiguiendo la satisfacción de los usuarios, en los límites de coste previstos. Con la presente innovación se pretende la inclusión de las dinámicas del juego en la enseñanza no solo por parte del profesorado de FOL o IPE en relación a la impartición de

la materia, sino también la involucración del propio alumnado, el cual también tendrá que realizar una dinámica en relación a una parte de la materia del módulo profesional elegida libremente, la cual pondrá en relación con el resto de aprendizajes adquiridos en el resto de módulos del título, con el objetivo de que el alumnado sea capaz de integrar los aprendizajes del título en la dinamización de la materia de FOL o IPE, facilitando de esa manera su propio aprendizaje y el de sus compañeros, pues para idear una dinámica lúdica también tendrán que dominar la parte teórica de la materia que hayan seleccionado.

4.1. Asignatura o ámbito

El Proyecto de Innovación Docente será aplicado al módulo profesional denominado «Formación y orientación laboral» (Código: 1145) del título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva, conforme a como aparece nombrado en el Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva y se fijan los aspectos básicos del currículo. No obstante, el Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional introduce un cambio a este respecto, pues procede a la eliminación del módulo profesional de Formación y Orientación Laboral y crea, en su lugar, el módulo profesional de Itinerario Personal para la Empleabilidad, por lo que a lo largo del proyecto de innovación propuesto ambos módulos serán mencionados de forma conjunta.

El proyecto será aplicado a una asignatura o módulo profesional de carácter eminentemente jurídico, concretamente a la materia relativa al contrato de trabajo debido a su importancia en el mundo laboral al que se integrarán en un futuro los estudiantes del título. El alumnado a quien se presenta la innovación es mayor de 18 años, un alumnado propicio a la innovación debido a su perfil dinámico y activo acorde al título que cursan, y que hace necesaria la innovación en la impartición de la materia de Formación y Orientación Laboral (FOL) o Itinerario Personal para la Empleabilidad (IPE) en su vertiente más teórica.

4.2. Relación con el currículo oficial

El currículo del módulo profesional de Formación y Orientación Laboral del Ciclo Formativo de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva viene establecido en el Real Decreto 653/2017, de 23 de junio y la Orden EFP/301/2019, de 11 de marzo. Los contenidos básicos del módulo que se van a trabajar de manera directa a través de esta propuesta de innovación docente son los relativos al contrato de trabajo, esto es:

- El derecho del trabajo.
- Intervención de los poderes públicos en las relaciones laborales.
- Análisis de la relación laboral individual.
- Determinación de las relaciones laborales excluidas y relaciones laborales especiales.
- Modalidades de contrato de trabajo y medidas de fomento de la contratación.
- Derechos y deberes derivados de la relación laboral.
- Condiciones de trabajo. Salario, tiempo de trabajo y descanso laboral.
- Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.
- Representación de los trabajadores.
- Negociación colectiva como medio para la conciliación de los intereses de trabajadores y empresarios.
- Análisis de un convenio colectivo aplicable al ámbito profesional del Técnico Superior en Enseñanza y animación sociodeportiva.
- Conflictos colectivos de trabajo.
- Nuevos entornos de organización del trabajo: subcontratación y teletrabajo, entre otros.

– Beneficios para los trabajadores en las nuevas organizaciones: flexibilidad y beneficios sociales, entre otros.

Estas son los contenidos elegidos debido a la relevancia que presentan en el mundo laboral, y la importancia de que el alumnado adquiera una base sólida con la que poder manejarse de manera adecuada en su futura profesión. La propuesta de innovación tiene por finalidad hacer más atractiva la forma en que estos contenidos son enseñados, ya que se realizará de una manera más dinámica que potencie la participación del alumnado mediante la realización de actividades que formarán parte de un conjunto de actividades destinadas a una actividad final donde se utilizarán las dinámicas del juego para facilitar el proceso de aprendizaje y asentamiento de nuevos conceptos.

El presente proyecto de innovación se alinea con los siguientes objetivos generales del ciclo formativo, presentes en el artículo 9 del Real Decreto 653/2017, de 23 de junio.

« r) Desarrollar la creatividad y el espíritu de innovación para responder a los retos que se presentan en los procesos y en la organización del trabajo y de la vida personal.»

« t) Desarrollar técnicas de liderazgo, motivación, supervisión y comunicación en contextos de trabajo en grupo, para facilitar la organización y coordinación de equipos de trabajo.»

« z) Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, teniendo en cuenta el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales, para participar como ciudadano democrático.»

El proyecto de innovación, así mismo, se alinea con el resultado de aprendizaje número 3 del Módulo Profesional de Formación y Orientación Laboral (Código 1145) o Itinerario Personal para la Empleabilidad y con los criterios de evaluación correspondientes mediante la actividad a realizar por el alumnado utilizando las dinámicas del juego. Por tanto, el resultado de aprendizaje número 3 dice así: «3. Ejerce los derechos y cumple las obligaciones que se derivan de las relaciones laborales, reconociéndolas en los diferentes contratos de trabajo.

Criterios de evaluación:

- a) Se han identificado los conceptos básicos del derecho del trabajo.
- b) Se han distinguido los principales organismos que intervienen en las relaciones entre empresarios y trabajadores.
- c) Se han determinado los derechos y obligaciones derivados de la relación laboral.
- d) Se han clasificado las principales modalidades de contratación, identificando las medidas de fomento de la contratación para determinados colectivos.
- e) Se han valorado las medidas establecidas por la legislación vigente para la conciliación de la vida laboral y familiar.
- f) Se han identificado las causas y efectos de la modificación, suspensión y extinción de la relación laboral.
- g) Se ha analizado el recibo de salarios, identificando los principales elementos que lo integran.
- h) Se han analizado las diferentes medidas de conflicto colectivo y los procedimientos de solución de conflictos.
- i) Se han determinado las condiciones de trabajo pactadas en un convenio colectivo aplicable al sector relacionado con el título de Técnico superior en enseñanza y animación sociodeportiva.
- j) Se han identificado las características definitorias de los nuevos entornos de organización del trabajo.»

En cuanto a las orientaciones pedagógicas, este módulo profesional contiene la formación necesaria para que el alumno pueda insertarse laboralmente y desarrollar su carrera profesional en el sector. Las líneas de actuación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que permiten alcanzar los objetivos del módulo profesional versarán, en este caso, sobre la identificación de la normativa laboral que afecta a los trabajadores del sector,

manejo de los contratos más comúnmente utilizados y lectura comprensiva de los convenios colectivos de aplicación.

5. Diseño del proyecto de innovación docente

El proyecto de innovación docente se realizará en atención a una duración programada de cuatro (4) semanas, tiempo durante el cual se realizarán una serie de actividades grupales diferenciadas que se desarrollarán en base a las directrices del juego, que finalizarán con una actividad final de repaso que seguirá la misma dinámica y que estará relacionada con el resto de actividades ya realizadas. Cada tarea del aula virtual y actividad grupal realizada, y superada satisfactoriamente, llevará aparejada una insignia acorde con la nota obtenida. Esa nota obtenida llevará aparejada una puntuación concreta. La suma de esas puntuaciones serán los puntos con los que comiencen la actividad final de repaso, que consistirá en un juego con sus propias reglas y premio final. Para la realización del juego de repaso final se formarán 3 grupos formados por 5 integrantes, ya que el total de alumnos del módulo profesional de FOL o IPE son 15.

La explicación de los epígrafes relativos a un tema común, por ejemplo los relativos a la representación de los trabajadores, la negociación colectiva como medio para la conciliación de los intereses de trabajadores y empresarios, análisis de un convenio colectivo aplicable al ámbito profesional del Técnico Superior en enseñanza y animación deportiva y conflictos colectivos de trabajo, serán agrupados para la realización de una misma actividad de carácter dinámico. Cada actividad será realizada en grupos de 5 integrantes y, cuando sea superada satisfactoriamente, llevará aparejada una insignia que irá acorde con la nota global obtenida por el grupo. Esta insignia seguirá la clasificación de las medallas deportivas, es decir, bronce, plata y oro en función de la puntuación obtenida por cada grupo de estudiantes. Esas insignias serán contadas al terminar las actividades y servirán para formar los grupos finales que se enfrentarán en el juego final de repaso, para que estos grupos difieran de los grupos de las actividades, será necesario que en cada una de las actividades a realizar mediante grupos, los grupos estén formados por integrantes diferentes cada vez, de esta forma se fomentaría el trabajo colaborativo entre todos los estudiantes y que todos los alumnos se relacionen entre

sí, intentándose así evitar la formación de grupos cerrados y aislados. Las insignias serán dadas en papel al alumnado y figurarán en el aula virtual para facilitar su recuento para la realización de la actividad final de repaso.

La narrativa del juego será desvelar el misterio que se esconde en un cofre visible en el aula, la historia que se esconde detrás estaría relacionada con el bloque temático. La narrativa sería la siguiente: «¿Serás capaz de desvelar el misterio que se esconde en la casa número 7 de la calle número 7 del barranco más profundo e inescrutable del pueblo más solitario de un país oprimido? Se dice que en esa casa abandonada y quejumbrosa siempre a la misma hora, a las 3 de la madrugada, se escuchan voces y se encienden las luces, pese que lleva más de veinte años abandonada y vacía, sin agua y sin luz». Dentro del cofre estará el premio que recibirá el grupo ganador y la resolución del misterio.

La resolución del misterio estará relacionada con el bloque temático elegido, en este caso sería que en ese pueblo hay una fábrica donde se hace un determinado producto muy importante para el país. En la fábrica trabajan todas las familias de ese pueblo y otros pueblos cercanos, pero sus trabajadores tienen pésimas condiciones laborales y quieren luchar por mejorarlas, por lo que han utilizado ese lugar con leyenda siniestra para reunirse en secreto y organizarse para hacer valer sus derechos como trabajadores y lograr un convenio colectivo más justo para todos, pues sus contratos de trabajo tienen cláusulas que consideran abusivas, entre ellas está el despido disciplinario inmediato si los trabajadores se reúnen para tratar temas laborales. Las voces que se escuchan a las 3 de la madrugada hasta horas antes del alba son las de esos trabajadores, quienes acuden a la casa a esa hora porque es a esa hora cuando termina su turno de trabajo de diez horas diarias. Para poder verse llevan linternas, de ahí las luces que se ven en el interior del inmueble. Una vez resuelto el misterio se le pediría a los alumnos su parecer con respecto al hecho que lo explica argumentando en base a los contenidos de la materia objeto de repaso mediante el juego.

El juego o actividad de repaso será realizado a través de la aplicación de Genially, donde se utilizará unas de las plantillas que ofrece con tablero, como la denominada como Jumanly, la cual ofrece la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores, cada uno con su propio avatar. El

tablero del juego será proyectado en la pantalla del aula. Cada grupo elegirá su avatar de los ofertados por el juego. El orden de comienzo estará determinado por la insignia que tenga cada grupo, es decir, el grupo oro comenzará primero, seguido por el grupo plata y el grupo bronce. Cada casilla del tablero tendrá asociada una pregunta o reto relativa a los contenidos tratados en clase del contrato de trabajo, y las actividades realizadas. El grupo de alumnos deberá contestar acertadamente la pregunta o reto para avanzar en el juego, para ello responderán por consenso del grupo y dispondrán de 2 minutos cronometrado para hacerlo. Si responden correctamente antes de un minuto y medio obtendrán un punto y medio, si tardan más de un minuto y medio, obtendrán un punto. Las preguntas del juego versarán siempre sobre el contenido de la materia impartida en clase, pero variarán desde:

- Una pregunta con cuatro opciones de respuesta, de las cuales solo una será la correcta.
- Una pregunta sin respuesta establecida en el juego, donde se les pedirá que, de manera oral, expliquen el concepto que se solicita o que respondan la pregunta planteada.
- Un reto, en cuyo caso el profesor le facilitará al grupo una tarjeta con el reto a desempeñar ante sus compañeros. El reto versará sobre las actividades realizadas en clase previamente, y consistirán en representar el hecho que se les plantea, por ejemplo, un acto de conciliación. Para la realización del reto el grupo dispondrá de 5 minutos, si sus compañeros aciertan que la representación versa sobre el acto de conciliación, el grupo obtendrá cinco puntos. El grupo que haya acertado el reto recibirá dos puntos como premio. Los retos podrán variar desde simular un hecho hasta buscar, por ejemplo, el Convenio Colectivo que rige su futura profesión o una oferta de trabajo en una de las páginas webs señaladas en clase.

Algunas preguntas no llevarán aparejadas preguntas o retos, sino que cambiarán la dinámica del juego, haciendo perder turnos a algunos grupos, cambiando el sentido de los turnos, atribuyendo puntos extras a un grupo o silenciando a alguno de los integrantes del grupo durante un turno, o facilitando un comodín por el cual el grupo puede acelerar su turno y responder una pregunta asignada a otro grupo y adquirir 3 puntos en caso de acertar. Para controlar el número de comodines que posea cada grupo, estos serán dados en formato papel por el profesor, y le serán devueltos cuando sean utilizados. Salvo los retos, y algunas

preguntas específicas debido a su mayor complejidad, las respuestas correctas tendrán un valor de un punto. Las respuestas fallidas no suman puntos, pero si restarán medio punto. Las respuestas fallidas podrán ser resueltas por otro grupo que, si responde acertadamente, obtendrá los puntos que esa pregunta valga. En caso de que ningún grupo acierte la respuesta, el profesor explicará la respuesta y el porqué. Por cada cinco preguntas acertadas, el grupo obtendrá un comodín que podrá canjear cuando consideren oportuno durante la realización del juego. Los comodines podrán ser canjeados para:

- Preguntar al profesor cuando el grupo tenga dudas al contestar a una pregunta, en cuyo caso el profesor no le dará la respuesta, solo le explicará esa parte de la materia y le orientará hacia la respuesta correcta.

- Consultar el temario o los apuntes tomados en clase para contestar a una determinada pregunta.

- Pasar la pregunta a otro grupo y, si responden de manera acertada, ganar el punto. Para fomentar el trabajo en equipo y el compañerismo, el grupo al que es enviada la pregunta también recibirá ese punto.

Siguiendo las recomendaciones del Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, para realizar la evaluación del aprendizaje del alumnado se definirán las competencias que se esperan observar y constatar en el estudiantado. Estas competencias serían los criterios de evaluación a), b), c), d), e), f), g), h), i) y j) correspondientes al resultado de aprendizaje número 3 del Módulo Profesional de FOL o IPE establecidos en el Real Decreto 653/2017, de 23 de junio por el que se establece el título de Técnico Superior en enseñanza y animación sociodeportiva y se fijan los aspectos básicos del currículo, es decir, que el alumnado sepa identificar los conceptos básicos del derecho del trabajo, distinguir los principales organismos que intervienen en las relaciones entre empresarios y trabajadores, identificar los derechos y obligaciones derivados de la relación laboral, identificar las medidas establecidas para la conciliación de la vida laboral y familiar, clasificar las principales modalidades de contratación, identificar las causas y efectos de la modificación, suspensión y extinción de la relación laboral, identificar las medidas de conflicto colectivo y los

procedimientos de solución de conflictos e identificar las características definitorias de los nuevos entornos de organización del trabajo.

5.1. Enfoque metodológico

El enfoque metodológico elegido para la realización del proyecto será una combinación de aula invertida, metodología activa, aprendizaje colaborativo, el uso de nuevas tecnologías y la gamificación, entendido como el proceso didáctico y metodológico que emplea técnicas lúdicas, reglas y estrategias propias del juego, así como los beneficios derivados del mismo, para involucrar a los estudiantes y motivarlos a la acción, para de esta manera promover el aprendizaje y la resolución de problemas. Este enfoque beneficiaría a los estudiantes de este ciclo formativo eminentemente práctico porque utiliza técnicas que pueden relacionar con lo aprendido en otros módulos del título y, de esta manera, lograr la integración del módulo de formación y orientación laboral o itinerario personal para la empleabilidad con el resto de módulos del título profesional.

La evaluación del alumnado comenzará con una evaluación inicial de sus conocimientos previos acerca del contenido a impartir, ello se realizará mediante una autoevaluación realizada por el propio alumno a través de un breve cuestionario sin nota, que se realizará a través de una aplicación web. Con ello se persiguen dos objetivos, el primero sería conocer el nivel de conocimientos que el alumno ya posee acerca de la materia y que puede facilitarle el proceso de aprendizaje, siendo el segundo objetivo el poder comparar el nivel de conocimientos inicial del alumno con el nivel de conocimientos final, que se reflejará en la evaluación final de la materia. Por ende, el punto de partida será determinar el nivel previo de conocimientos del alumno, así como sus posibles necesidades de aprendizaje para poder adaptar la explicación de la materia a las mismas. La prueba de conocimientos no evaluable final mostrará la eficacia, o no, de la innovación propuesta.

5.2. Descripción de las actividades

La primera actividad a desarrollar por el alumnado siguiendo las directrices del docente abarcará el contenido relativo al derecho del trabajo, la intervención de los poderes públicos en las relaciones laborales, el análisis de la relación laboral individual, la determinación de las relaciones laborales excluidas y relaciones laborales especiales. Dicho contenido tiene asociados los criterios de evaluación a), b), c), d) y e) del resultado de aprendizaje número 3 del módulo profesional establecidos en el Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior en enseñanza y animación sociodeportiva y se fijan los aspectos básicos del currículo.

- Descripción de la actividad. Se crearán tres grupos formados por cinco integrantes. Al primer grupo se le asignará el tema relativo al derecho del trabajo y la intervención de los poderes públicos en las relaciones laborales, al segundo grupo se le asignará el tema del análisis de la relación laboral individual y al tercer grupo se le asignará el tema de la determinación de las relaciones laborales excluidas y relaciones laborales especiales. Con el material impartido en clase, y complementario en su caso, el grupo realizará fuera del aula, con la aplicación Mentimeter, una nube de palabras con las ideas principales o palabras clave del tema. Ideas que expondrán ante la clase con sus palabras en un tiempo no superior a 3 minutos cada integrante.
- Para su evaluación se facilitará una rúbrica con una puntuación del 1 al 10 donde se valorará la nube de palabras creada, la identificación de las ideas principales del tema asignado, la exposición de la idea y su nivel de desempeño, así como si el grupo es capaz de explicar los conceptos sin mirar la pantalla o cualquier otro soporte físico. Dicha rúbrica será facilitada también al resto de grupos para que, al mismo tiempo que el profesor, evalúen a sus compañeros. Del resultado de esta valoración se asignarán las insignias a cada grupo, siendo oro para quien obtenga la valoración más alta, el bronce para quien obtenga la valoración más baja y plata para los componentes del grupo que estén entre el oro y el bronce. Además de ello, el profesor calificará mediante una lista de cotejo la exposición realizada por cada

integrante del grupo, donde se valorará en positivo o afirmativo si el alumno muestra dominio en el desarrollo del tema, expone con claridad, realiza la exposición facilitando la participación, es capaz de resolver dudas de sus compañeros, se apoya en el lenguaje gestual y mantiene un tono de voz adecuado.

- Duración de la actividad. La nube de palabras será realizada fuera del aula, siendo realizada en el aula la exposición de las nubes de palabras y su valoración, reservándose los últimos 10 minutos de la clase de 55 minutos para la asignación de la insignia a cada grupo en función de la nota obtenida por la valoración conjunta dada por el profesor y los grupos. Esta actividad será realizada en la primera semana de impartición del contenido básico del contrato de trabajo.
- Recursos necesarios: aula de clase, ordenadores, conexión a internet, proyector y bolígrafos.
- Objetivos que persigue: dinamizar la enseñanza y facilitar que el alumnado sea capaz de identificar los conceptos básicos del derecho del trabajo, distinguir los principales organismos que intervienen en las relaciones entre empresario y trabajadores e identificar los derechos y obligaciones derivados de la relación laboral, es decir, que sea capaz de identificar las ideas principales del tema impartido mediante el trabajo colaborativo utilizando el material de estudio y los recursos tecnológicos necesarios para ello.

La segunda actividad a desarrollar por el alumnado siguiendo las directrices del docente abarcará el contenido relativo a las modalidades de contrato de trabajo y medidas de fomento de la contratación, derechos y deberes derivados de la relación laboral, condiciones de trabajo y la modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo. Dicho contenido se enmarca dentro del resultado de aprendizaje número 3, el cual tiene asociado el criterio de evaluación f), conforme a lo establecido en el Real Decreto 653/2017, de 23 de junio.

- Descripción de la actividad. Se formarán 3 grupos formados por 5 integrantes, integrantes que deberán ser diferentes a los de la primera actividad. A cada grupo se

le asignará un tema: a un grupo se le asignará las modalidades de trabajo y medidas de fomento de la contratación, al segundo grupo se le asignará los derechos y deberes derivados de la relación laboral y las condiciones de trabajo, y al tercer grupo se le asignará la modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo. Cada grupo deberá realizar, con la aplicación Genially o Canva, un mapa mental acerca del tema asignado.

- La evaluación de la actividad se realizará a través de una rúbrica que valorará del 1 al 10 la claridad del mapa mental, la aplicación correcta de los conceptos, la información utilizada para su realización y si la información es fácilmente entendible. La valoración del resultado de la actividad será valorado por el profesor y por cada grupo mediante la aplicación de los criterios establecidos en la rúbrica. Además de ello, el profesor calificará mediante una lista de cotejo la exposición realizada por cada integrante del grupo, donde se valorará en positivo o afirmativo si el alumno muestra dominio en el desarrollo del tema, expone con claridad, realiza la exposición facilitando la participación, es capaz de resolver dudas de sus compañeros, se apoya en el lenguaje gestual y mantiene un tono de voz adecuado, entre otros.
- Duración de la actividad. Para esta actividad se utilizará la metodología del aula invertida, por lo que el mapa mental será realizado fuera del aula, siendo realizado en el aula la proyección del mapa mental y su exposición, para lo cual cada integrante del grupo dispondrá de 3 minutos como tiempo máximo para realizar su exposición. Para la proyección y exposición se utilizará una clase de 55 minutos, una vez valorada la actividad se reservarán los últimos 10 minutos de la clase para proceder a otorgar a cada grupo la insignia correspondiente a la puntuación obtenida, la cual será producto de la suma de las valoraciones otorgadas siguiendo los criterios establecidos en la rúbrica. Esta actividad será realizada en la segunda semana de impartición del bloque temático.
- Recursos necesarios: ordenadores, conexión a internet, proyector y bolígrafos.

- Objetivos que persigue: dinamizar la enseñanza y facilitar que el alumnado sea capaz de clasificar las principales modalidades de contratación, señalar las medidas establecidas por la legislación vigente para la conciliación de la vida laboral y familiar, identificar las causas y efectos de la modificación, suspensión y extinción de la relación laboral e identificar los principales elementos que integran el salario, es decir, que sea capaz de identificar las ideas principales del tema impartido mediante el trabajo colaborativo utilizando el material de estudio y los recursos tecnológicos necesarios para ello.

La tercera actividad a desarrollar por el alumnado siguiendo las directrices del docente abarcará el contenido relativo a la representación de los trabajadores, negociación colectiva como medio para la conciliación de los intereses de trabajadores y empresarios y el análisis de un convenio colectivo aplicable al ámbito profesional del Técnico Superior en Enseñanza y animación sociodeportiva. Dicho contenido se encuadra dentro del resultado de aprendizaje número 3 y tiene asociados los criterios de evaluación g), h), i) establecidos en el Real Decreto 653/2017, de 23 de junio.

- Descripción de la actividad. Se formarán 3 grupos formados por 5 integrantes, integrantes que deberán ser diferentes a los de la primera y segunda actividad. A cada grupo se le asignará un tema. A un grupo se le asignará el tema relativo a la representación de los trabajadores, al segundo grupo se le asignará la negociación colectiva como medio para la conciliación de los intereses de trabajadores y empresarios, y al tercer grupo el análisis de un convenio colectivo aplicable a su ámbito profesional. El primer grupo deberá explicar ante sus compañeros en qué consiste la representación de los trabajadores, pudiendo utilizar para ello vídeos explicativos o mapas conceptuales. El segundo grupo deberá simular una negociación colectiva, dividiéndose dos integrantes del grupo como empleadores y otros dos como empresarios, explicando cada parte su papel en la negociación, siendo el tercer integrante quien explique cómo debe desarrollarse y puede finalizar la negociación. Para el desempeño de esta actividad podrán apoyarse en los recursos disponibles en

el aula. El tercero grupo deberá mostrar a sus compañeros dónde encontrar el Convenio Colectivo aplicable a su profesión y aquellos artículos que reflejan las condiciones de trabajo, así como aquellos otros que el propio alumnado quiera resaltar.

- Duración de la actividad. Para esta actividad se utilizará la metodología del aula invertida, realizándose fuera del aula el trabajo preparatorio de la actividad propuesta, la cual se expondrá en una clase de 55 minutos, tiempo durante el cual también se realizará la evaluación del trabajo realizado por el profesor y por cada grupo mediante la valoración, de 1 al 10, de los criterios consignados en la rúbrica de la actividad. La rúbrica valorará la originalidad de la presentación, la forma de presentar y si los contenidos tratados son presentados de una manera entendible, asequible y clara. Una vez valorada la actividad, se reservarán los últimos 10 minutos de la clase para otorgar a cada grupo la insignia correspondiente a la puntuación obtenida. Además de ello, el profesor calificará mediante una lista de cotejo la exposición realizada por cada integrante del grupo, donde se valorará en positivo o afirmativo si el alumno muestra dominio en el desarrollo del tema, expone con claridad, realiza la exposición facilitando la participación, es capaz de resolver dudas de sus compañeros, se apoya en el lenguaje gestual y mantiene un tono de voz adecuado.
- Recursos necesarios: ordenadores, conexión a internet, proyector y bolígrafo.
- Objetivos que persigue: dinamizar la enseñanza y facilitar que el alumnado sea capaz de identificar las diferentes medidas de conflicto colectivo y los procedimientos de solución de conflictos y determinar las condiciones de trabajo pactadas en el convenio aplicable a su sector, es decir, que sea capaz de identificar las ideas principales del tema impartido mediante el trabajo colaborativo utilizando el material de estudio y los recursos tecnológicos necesarios para ello.

La cuarta actividad a desarrollar por el alumnado siguiendo las directrices del docente abarcará todo el contenido relativo al contrato de trabajo, y seguirá las directrices marcadas por un juego de repaso del contenido impartido en clase.

- Descripción de la actividad. Se formarán 3 grupos formados por 5 integrantes. Los grupos se formarán atendiendo al número de insignias obtenidas. El primer grupo contendrá el alumnado con mayor número de insignias oro, el segundo grupo contendrá el alumnado con mayor número de insignias plata y el tercer grupo contendrá el alumnado con mayor número de insignias bronce. El juego será realizado a través de la aplicación Genially, más concretamente se utilizará la plantilla ya existente denominada Jumanly pero con algunas modificaciones. Cada grupo elegirá su avatar y comenzará el juego el equipo oro. El juego que se plantea para esta cuarta actividad está desarrollado en el apartado número 5 del presente proyecto de innovación. El ganador será aquel alumno que llegue antes a la última casilla del juego, en caso de que el tiempo esté próximo a terminar y ningún grupo haya llegado a meta, ganará quien tenga mayor número de puntos, que obtendrá la insignia de oro definitiva (diferente a las otorgadas con anterioridad) y un diploma acreditativo de su victoria (realizado a través de la aplicación de Canva e impreso).
- Duración de la actividad: dos clases de 55 minutos, ya que para la correcta dinámica del juego será necesario utilizar las dos clases que son impartidas semanalmente de manera consecutiva.
- Recursos necesarios: proyector, bolígrafos, papel, material de estudio, cronómetro y los recursos propios para el desempeño del juego, es decir, el baúl donde se guardará la resolución del misterio y el premio. Las insignias, tarjetas y comodines que se entregarán al alumnado serán en formato papel.
- Objetivos que persigue: dinamizar la enseñanza y facilitar el proceso de aprendizaje del alumnado mediante la utilización de una actividad que siga la dinámica del juego con la utilización del contenido impartido en clase. Esta actividad también persigue que el alumnado realice un repaso de la materia antes del examen para que sea

capaz de identificar aquellas áreas del temario que domina, y aquellas áreas en las que necesita invertir más tiempo de estudio.

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

El espacio se organizará en atención a la actividad a desarrollar. Para las cuatro actividades se utilizará el aula de clase, utilizando los elementos presentes en la misma, tanto tecnológicos como no tecnológicos.

La temporalización del tema objeto de gamificación es de 12 horas, a razón de 3 horas semanales de clases equivale a 4 semanas de impartición de la unidad didáctica relativa al contrato de trabajo. Por tanto, las actividades a desarrollar se realizarán en un margen de tiempo de 4 semanas. El cronograma seguido para cada actividad consistirá en dedicar dos horas de clase para la explicación de la materia que abarcará la actividad de esa semana a realizar por el alumnado, reservándose la cuarta semana para volver a realizar, en la primera clase de esa semana, el cuestionario inicial realizado para conocer el nivel de conocimientos previos del alumno. Por tanto, este cuestionario se repetirá en la primera clase de la cuarta semana para conocer el nivel de conocimientos adquiridos por el alumno, para proceder después a realizar un repaso general del tema y resolver las posibles dudas que el alumnado pueda tener.

Teniendo en cuenta la distribución de horas semanas, a razón de tres horas repartidos en una hora los martes y dos horas seguidas los jueves, se establecería la siguiente temporalización:

- Semana 1. La clase del martes comenzará con un test evaluativo sin nota del conocimiento inicial de la materia por parte del alumnado. Tras dicho test se procederá a la impartición de la clase, por tanto, lo que reste de la clase del martes y la primera hora de la clase del jueves se utilizarán para la explicación teórica mediante una clase magistral de la parte de la materia asignada en el cronograma a esta primera semana. Para ello se utilizarán

diversos recursos audiovisuales e interactivos para facilitar el proceso de aprendizaje. En la última hora de la clase del jueves se realizará la actividad planteada para esa semana, es decir, la actividad número 1.

– Semana 2. La clase del martes y la primera hora de la clase del jueves se utilizarán para la explicación teórica mediante una clase magistral de la parte de la materia asignada en el cronograma a esta semana. Para ello se utilizarán diversos recursos audiovisuales e interactivos para facilitar el proceso de aprendizaje. En la última hora de la clase del jueves se realizará la actividad planteada para esa semana, es decir, la actividad número 2.

– Semana 3. La clase del martes y la primera hora de la clase del jueves se utilizarán para la explicación teórica mediante una clase magistral de la parte de la materia asignada en el cronograma a esta tercera semana. Para ello se utilizarán recursos audiovisuales e interactivos para facilitar el proceso de aprendizaje. En la última hora de la clase del jueves se realizará la actividad planteada para esa semana, es decir, la actividad número 3.

– Semana 4. La clase del martes comenzará con la realización del mismo test evaluativo sin nota realizado el martes de la primera semana, su finalidad es evaluar el avance real del proceso de aprendizaje del alumnado. Tras la realización del test se procederá a realizar un repaso general del tema y resolución de dudas del alumnado. Las dos clases del jueves se reservará para la realización de la cuarta actividad.

5.4. Materiales y recursos necesarios

En atención a las actividades a desarrollar, la mayoría de ellas necesitarán los mismos recursos, es decir, acceso por parte del alumnado a los ordenadores de clase, conexión a internet, material didáctico sobre la materia a tratar, papel y lápiz o bolígrafo. Las actividades 1, 2 y 3 serán realizadas fuera del aula con la ayuda de aplicaciones web (Mentimeter para la nube de palabras, Genially o Canva para el mapa mental conceptual) y, para la tercera actividad, otras aplicaciones que el estudiante considere óptimo utilizar para el correcto desarrollo de la misma. No obstante, todas las aplicaciones que se utilicen tendrán como requisito indispensable permitir el trabajo simultáneo de todos los componentes del grupo

en el mismo proyecto para que exista realmente un trabajo colaborativo entre todos los miembros del grupo, quienes deberán organizarse para trabajar en conjunto y de la manera más provechosa posible para realizar la actividad en el tiempo destinado a ello.

Para la cuarta actividad, es decir, el juego de repaso, solo será necesario el proyector presente en el aula como elemento tecnológico. Como elemento no tecnológico será necesario un baúl que cumpla la función de «cofre del misterio», en cuyo interior estará la resolución del misterio y la gran medalla de oro definitiva para el ganador. Así mismo, se necesitará acceso previo a la realización de la actividad a una impresora para imprimir el certificado o diploma acreditativo de haber llegado a la final para el equipo ganador, y el diploma acreditativo del buen desempeño realizado para los dos grupos restantes, quienes también obtendrán su medalla definitiva, es decir, plata y bronce. También será necesario el acceso previo a la realización de la actividad a una impresora para imprimir en papel las tarjetas, comodines y retos que serán entregados al alumnado cuando ello se necesario, y que deberán ser regresados al profesor en el momento oportuno del juego, o al finalizar el mismo.

5.5. Justificación de la innovación

La innovación propuesta viene justificada en la necesidad de incentivar e involucrar al alumnado de este ciclo formativo, más tendente a la actividad física que al estatismo, en la impartición de la materia con el objetivo de convertirlo en protagonista de su proceso de aprendizaje, facilitando de esta manera su propio proceso de adquisición de conocimientos. Para ello se pretende utilizar la dinámica del juego en un entorno no lúdico sino académico para captar su atención y propiciar un entorno dinámico donde pueda aportar ideas y participar activamente. A este respecto, como proyectos similares de gamificación llevadas a cabo en contextos educativos y que sirven de apoyo a este proyecto, nos encontramos con «La profecía de los protegidos» (Pérez-López, I.L., Rivera García, E. y Trigueros Cervantes, C. 2017), un ejemplo de cómo el uso de la gamificación tuvo un impacto positivo en el entorno educativo donde se llevó a cabo, en este caso el Grado de Educación Física y Deportiva de la

Universidad de Granada. Los responsables del proyecto concluyeron que la gamificación realizada facilitó la creación de un clima de aula distendido, donde el alumnado sustituyó «el habitual objetivo de construir aprendizajes para aprobar, por el de la simple búsqueda de aprendizaje». En el ámbito de la formación profesional tenemos como ejemplo la gamificación realizada en un centro educativo de Valencia en el segundo curso de formación y orientación laboral de un ciclo formativo de la familia profesional de sanidad y salud respecto de una unidad de trabajo sobre búsqueda de empleo (Jesús Araujo y Palop Belloch, 2021). Este estudio concluye, como aportación positiva, haber logrado un aumento del dinamismo en clase, mejorando el rendimiento académico y la motivación laboral, pese al aumento de la carga de trabajo adicional del alumnado al tener que realizar algunas actividades en casa.

La gamificación en el contexto académico, como señalan la mayoría de los estudios realizados, puede mejorar la motivación, el interés y el rendimiento académico de los estudiantes, así como favorecer la adquisición de habilidades cognitivas y estrategias de aprendizaje (Pérez Granados, L., & Muñoz González, L.D. la C. 2024) pues, como bien dicen Fernando Rodríguez, Raúl Santiago Campión y Javier Tourón Figueroa en su libro, «solo aprendemos cuando nos divertimos» porque «a nivel neuronal, cuando nos divertimos desprendemos un transmisor que se llama dopamina, y sus efectos impactan directamente en la motivación, ya que nos permite poner mucha atención e interés en lo que estamos haciendo, y por consiguiente aprender».

6. Atención a la diversidad

Parafraseando las palabras de la Consejería de Educación, Formación Profesional, Actividad Física y Deportes en su página web, «la atención a la diversidad es una necesidad que abarca a todas las etapas educativas y a todo el alumnado». Las adaptaciones curriculares para el alumnado de Formación Profesional vienen recogidas en la 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 (BOC n.º 150 de 22 de diciembre de 2010).

El punto 2 del artículo 10 de la citada Orden señala que, en Formación Profesional Específica, las adaptaciones no supondrán la desaparición de objetivos relacionados con las competencias profesionales necesarias para el logro de la competencia general a que se hace referencia en cada uno de los títulos. Los programas de cualificación profesional inicial adaptados están destinados a los jóvenes escolarizados con necesidades educativas especiales, con un nivel de autonomía personal y social que les permite acceder a un puesto de trabajo que requieran de una adaptación de la modalidad ordinaria.

En Formación Profesional de Grado Medio y Grado Superior no se prevé la adopción de adaptaciones curriculares significativas, sin embargo, si puede optarse por los recursos DUA, es decir, por el Diseño Universal para el Aprendizaje, «un modelo de enseñanza que tiene en cuenta la diversidad del alumnado y cuyo objetivo es lograr una inclusión efectiva, minimizando así las barreras físicas, sensoriales, cognitivas y culturales que pudieran existir en el aula», favoreciendo de esta manera la igualdad de oportunidades en el acceso a la educación. Los tres principios fundamentales que guían el DUA, y proporcionan el marco de sus pautas, son los siguientes:

- Proporcionar múltiples medios de representación, es decir, el qué del aprendizaje. De acuerdo a este principio, se debe presentar la información al estudiante mediante soporte variados y en distintos formatos, teniendo en cuentas las diferentes vías de acceso y procesamiento de la información.

- Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, es decir, el cómo del aprendizaje. Este principio se basa en «ofrecer al alumnado diferentes posibilidades para expresar lo que saben, para organizarse y planificarse».

- Proporcionar múltiples formas de implicación, es decir, el porqué. Conforme a este principio se trata de «utilizar diferentes estrategias para motivar al alumnado, mantener esa motivación y para facilitar su participación activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje».

La innovación que se presenta cumple algunos de los principios DUA, pues al utilizar la realización de nubes de palabras, mapas conceptuales y exposiciones enmarcados en una

dinámica que finalizaría con una actividad de repaso final que adoptaría la forma de un juego con tablero, preguntas y retos, sería una manera de ofrecer al alumno una manera diferente de expresar lo que sabe, y de organizarse y planificarse para la realización de las tres primeras actividades propuestas. La utilización de los principios del juego en la enseñanza puede ser considerada también como una estrategia para motivar al alumnado y facilitar su participación activa en su proceso de enseñanza-aprendizaje, pues no es lo mismo asistir a tres horas de clase sentados en una silla atentos a la explicación del profesor sobre la materia, que conectar esa explicación con actividades más dinámicas que formen parte de un juego final que recuerde a juegos que hayan realizado, lo cual puede aumentar su motivación porque podría ser visto como el juego de aprender, y no como la carga de contenidos que conlleva la materia de los contratos de trabajo (leyes, reglamentos y convenios). Cambiar la perspectiva que se tiene sobre la materia para que el proceso de aprendizaje sea más llevadero y fructífero.

El ciclo formativo cuenta con 15 alumnos, de los cuales no se tienen noticias ni informes oficiales de que necesiten apoyo educativo, sin embargo, cada uno de los alumnos tiene su propio ritmo y proceso de aprendizaje, por lo que la gamificación puede ser una herramienta facilitadora para la inclusión educativa (Rodríguez Jiménez, C., Ramos Navas-Parejo, M., Santos Villalba, M.J., Fernández Campoy, J. M. 2019), ya que incentiva a los alumnos a participar y facilita los procesos cognitivos, dando cabida a los diferentes ritmos y formas de aprendizaje y de comunicación. En el presente proyecto, las actividades de colaboración en grupo planteadas tienen la finalidad añadida de facilitar la integración y el acompañamiento de todo el alumnado en su proceso de aprendizaje.

7. Evaluación del proyecto de innovación

Conforme al artículo 11 de la Orden de 3 de diciembre de 2003, por la que se modifica y amplía la Orden de 20 de octubre de 2000, que regula los procesos de evaluación de las enseñanzas de la Formación Profesional Específica en el ámbito de la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC n.º 248, de 22 de diciembre), en relación a las calificaciones dispone que «los resultados de la evaluación y, en su caso, las calificaciones de los módulos profesionales

que componen el ciclo formativo, excepto el de FCT, se realizará en forma de calificaciones numéricas comprendidas entre 1 y 10, sin decimales en el caso de la evaluación final de cada módulo profesional con una sola cifra decimal en la nota media del ciclo formativo. Se consideran positivas las calificaciones iguales o superiores a cinco puntos y negativas las restantes». Así mismo, «una vez superado el ciclo formativo, la calificación final se determinará hallando la media aritmética simple de las calificaciones de los módulos profesionales que tengan expresión numérica y el resultado se consignará con una cifra decimal».

El Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior en enseñanza y animación sociodeportiva y se fijan los aspectos básicos del currículo, señala como resultado de aprendizaje número 3 el siguiente: «Ejerce los derechos y cumple las obligaciones que se derivan de la relaciones laborales, reconociéndolas en los diferentes contratos de trabajo». Así mismo, se le asigna como criterios de evaluación los mencionados a continuación:

- a) Se han identificado los conceptos básicos del derecho del trabajo.
- b) Se han distinguido los principales organismos que intervienen en las relaciones entre empresarios y trabajadores.
- c) Se han determinado los derechos y obligaciones derivados de la relación laboral.
- d) Se han clasificado las principales modalidades de contratación, identificando las medidas de fomento de la contratación para determinados colectivos.
- e) Se han valorado las medidas establecidas por la legislación vigente para la conciliación de la vida laboral y familiar.
- f) Se han identificado las causas y efectos de la modificación, suspensión y extinción de la relación laboral.
- g) Se ha analizado el recibo de salarios, identificando los principales elementos que lo integran.

h) Se han analizado las diferentes medidas de conflicto colectivo y los procedimientos de solución de conflictos.

i) Se han determinado las condiciones de trabajo pactadas en un convenio colectivo aplicable al sector relacionado con el título de Técnico superior en enseñanza y animación sociodeportiva.

j) Se han identificado las características definitorias de los nuevos entornos de organización del trabajo.

La evaluación del proyecto seguirá la evaluación del alumnado, que comenzará con una evaluación inicial de sus conocimientos previos acerca del contenido a impartir. Esta evaluación inicial se realizará mediante una autoevaluación realizada por el propio alumno a través de un breve cuestionario, que se realizará a través de una aplicación web similar a kahoot! o quizizz. Con ello se persiguen dos objetivos: el primero sería conocer el nivel de conocimientos que el alumno ya posee acerca del tema que será impartido y que puede facilitarle su proceso de aprendizaje, y el segundo objetivo sería comparar el nivel de conocimientos inicial del alumno con el nivel de conocimientos final una vez finalizado el bloque temático, pues el mismo cuestionario inicial sería repetido al finalizar la lección, así el alumno sería consciente de la materia que domina y de la materia que todavía no domina, y que debe estudiar y repasar antes de realizar la innovación final propuesta, que serviría de antesala al examen final.

De modo que, tras la realización del cuestionario evaluativo, tanto el docente como el alumno obtendrían información sobre el aprendizaje adquirido y las dudas aún existentes para poder solventarlas antes de proceder al repaso final mediante la innovación propuesta, y la realización del examen final que evaluará definitivamente la materia tratada, es decir, los contratos de trabajo. Por tanto, la innovación propuesta sería considerada como un producto que haría observable lo aprendido por el alumno a lo largo del proceso de aprendizaje de la unidad didáctica concerniente a los contratos de trabajo.

Entre la evaluación inicial y la evaluación final o sumativa se seguirá una evaluación continua mediante la realización de una serie de actividades que formarán parte de la dinámica del juego y estarán relacionadas con la innovación final propuesta. Por tanto, la evaluación continua seguirá el siguiente itinerario:

Primero. Para valorar los criterios de evaluación a), b), c) y d) del resultado de aprendizaje número 3 se seguirá la metodología del aula invertida, pues cada grupo procederá a realizar fuera del aula una nube de palabras con las ideas principales o palabras clave del tema, para después proceder a exponer y explicar en clase con sus propias palabras esas ideas principales en un tiempo determinado. Su evaluación se realizará mediante una rúbrica que valorará del 1 al 10 el nivel de desempeño realizado con respeto a la nube de palabras creada, la identificación de las ideas principales del tema asignado al grupo, la exposición realizada y si el exponente es capaz de explicar la materia sin necesidad de apoyarse al cien por cien en soportes físicos. A parte de ello, el profesor también evaluará mediante una lista de cotejo en afirmativo o negativo cuestiones como si el alumno muestra dominio en el desarrollo del tema, expone con claridad, realiza la exposición facilitando la participación, es capaz de resolver dudas de sus compañeros, se apoya en el lenguaje gestual y mantiene un tono de voz adecuado.

Segundo. Para valorar el criterio de evaluación f) del resultado de aprendizaje número 3 se seguirá la metodología del aula invertida, pues cada grupo procederá a realizar fuera del aula un mapa mental del tema que se le ha asignado. Posteriormente, en clase, cada grupo procederá a proyectar el mapa mental realizado y a explicarlo ante sus compañeros en un tiempo determinado. Su evaluación se realizará mediante una rúbrica que valorará del 1 al 10 la claridad del mapa mental, la aplicación correcta de los conceptos, la información utilizada para su realización y si la información es fácilmente entendible. Además de ello, el profesor calificará mediante una lista de cotejo la exposición realizada por cada integrante del grupo, donde se valorará en positivo o afirmativo si el alumno muestra dominio en el desarrollo del tema, expone con claridad, realiza la exposición facilitando la participación, es

capaz de resolver dudas de sus compañeros, se apoya en el lenguaje gestual y mantiene un tono de voz adecuado, entre otros.

Tercero. Para evaluar el criterio de evaluación g), h) e i) del resultado de aprendizaje número 3 se seguirá la metodología del aula invertida, pues cada grupo procederá a realizar fuera del aula el trabajo preparatorio para poder desempeñar la actividad propuesta en el aula. Su evaluación se realizará mediante una rúbrica que valorará del 1 al 10 la originalidad de la presentación, la forma de presentar y si los contenidos tratados son presentados de una manera entendible, asequible y clara. Además de ello, el profesor calificará mediante una lista de cotejo la exposición realizada por cada integrante del grupo, donde se valorará en positivo o afirmativo si el alumno muestra dominio en el desarrollo del tema, expone con claridad, realiza la exposición facilitando la participación, es capaz de resolver dudas de sus compañeros, se apoya en el lenguaje gestual y mantiene un tono de voz adecuado.

Cuarto. La innovación propuesta supondrá la cuarta actividad a realizar, la cual consistirá en la participación de un juego de preguntas y respuestas, retos y situaciones similares, con las que se pretende realizar un repaso final de asentamiento de conocimientos utilizando un entorno dinámico que invite a la participación en un entorno donde prime el compañerismo y el trabajo colaborativo. Su evaluación se realizará mediante una lista de cotejo donde se valorará, en afirmativo o negativo, la implicación de cada alumno en el desarrollo de la actividad, así como su desempeño y manejo de los contenidos que constituyen la materia objeto de evaluación.

Además, en cada una de las actividades propuestas se utilizará como herramienta de evaluación adicional el diario de clase del profesor, donde se realizará una memoria diaria de la organización y resultados de la clase, así como de las posibles dificultades que pueda presentar el alumnado durante la realización de las actividades propuestas.

La evaluación continua finalizará mediante la nueva realización del cuestionario de evaluación inicial, con el objetivo de comparar el nivel de conocimientos alcanzados por el alumnado tras la realización de las actividades que forman parte de la innovación propuesta.

El examen final evaluativo de la materia será, asimismo, evaluativo de los logros alcanzados con la innovación propuesta.

Mediante la realización de estas actividades conducentes y que forman parte de la evaluación final se pretende motivar al alumnado a asistir a clase, mantener su atención en la materia de estudio y facilitar su aprendizaje de una manera más dinámica y atractiva, pues a través de las actividades propuestas que siguen las dinámicas del juego se fomenta el trabajo colaborativo y el protagonismo del alumno en cada momento del proceso de aprendizaje, al mismo tiempo que se cumple con el resultado de aprendizaje número 3 y sus criterios de evaluación establecidos en el Real Decreto.

8. Contribución del proyecto a los ODS

El presente proyecto de innovación docente contribuye al cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por la Agenda 2030 de Naciones Unidas, más concretamente al ODS 4: Educación de Calidad; ODS 5: Igualdad de género; ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico.

La utilización de la gamificación como herramienta facilitadora del proceso de aprendizaje del alumnado ayuda a garantizar una educación de calidad y, a su vez, a la igualdad de género, ya que la gamificación facilitaría la igualdad bajo la premisa de que en el juego de la educación y en el juego de la vida todos somos iguales, y al serlo debemos tener las mismas oportunidades laborales tras la finalización de los estudios conducentes al título académico, por lo que contribuye a la obtención de un trabajo decente que conlleve un crecimiento económico para el individuo y para la nación. Una de las virtudes del juego es que propicia el pensamiento lógico de las personas que participan en él, así como de los observadores del mismo. El juego tiene la capacidad de captar la atención de los participantes, facilitar la comprensión de conceptos complejos, desarrollar la lógica y facilitar el trabajo colaborativo, pues la unión por un mismo objetivo hace posible la integración que, de otra manera, sería más difícil de conseguir, pues el juego tiene la facultad de romper las barreras que, en muchas ocasiones, limitan de manera inconsciente o consciente el actuar

de las personas. El juego se puede considerar también como una herramienta que permite al participante desconectar de sus propias circunstancias personales en ese espacio de tiempo en que dura la actividad, siendo capaz de centrarse e interactuar, dejando en un segundo plano sus limitaciones personales y preocupaciones.

De aquí a 2030, el ODS 4 tiene marcado como objetivo «aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesiones, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento», un objetivo con el que contribuiría la presente innovación, pues al hacer más dinámico el proceso de aprendizaje contribuiría a que aumenten el número de personas con un trabajo decente, pues podrían adquirir más fácilmente los conocimientos y competencias requeridos para la consecución del título profesional por el que estén estudiando, en este caso al que da acceso el Ciclo Formativo de Grado Superior de Actividades Físicas y Deportivas – Enseñanza y Animación Sociodeportiva.

El ODS 5 tiene entre sus metas «asegurar la participación plena y efectiva de las mujeres y la igualdad de oportunidades de liderazgo a todos los niveles decisorios en la vida política, económica y pública», algo que, en gran parte, puede realizarse a través de la educación, de una educación igualitaria y adecuada a las circunstancias del alumnado, pues es a través de la formación constante que se puede lograr la igualdad de oportunidades. El Ciclo Formativo para el que se idea inicialmente esta innovación presenta un alumnado formado por 10 varones y 5 mujeres, es decir, presenta el doble de alumnado masculino que femenino, con ello en mente la presente innovación fomenta la inclusión de todo el alumnado, pues en el juego todos son iguales: jugadores y compañeros del proceso. Con la presente innovación se fomenta la participación plena y efectiva tanto de las mujeres como la de los varones, integrándolos en un grupo sin distinciones de ningún tipo, pero con un objetivo común: su participación plena y efectiva en la dinámica planteada.

El ODS 8 define el trabajo decente como «oportunidades para todos de conseguir un trabajo que sea productivo y proporciona unos ingresos dignos, seguridad en el lugar de trabajo y protección social para las familias, así como mejores perspectivas de desarrollo

personal e integración social», siendo una de sus metas (8.5) lograr el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todas las mujeres y los hombres, incluidos los jóvenes y las personas con discapacidad, así como la igualdad de remuneración por trabajo de igual valor. La presente innovación facilitaría el conocimiento de los contratos de trabajo y condiciones afines, así como facilitaría la consecución de un título profesional que habilite, tanto a hombres como a mujeres, para el desempeño de una profesión con una retribución digna que aporte seguridad económica para sí y su familia, así como su integración social y unas mejores perspectivas laborales.

Los resultados esperados a corto plazo consistirían en lograr captar la atención del alumnado, motivarles y facilitarles su proceso de aprendizaje mediante la realización de actividades que sigan la dinámica del juego con una actividad final de repaso consistente en la innovación anteriormente explicada en los epígrafes 5 y 5.2 del presente documento. Los resultados esperados a largo plazo irían encaminados a poder utilizar la presente innovación en otros bloques temáticos del módulo profesional de FOL o IPE, así como también ampliarlo a otros Ciclos Formativos que reúnan características similares al Ciclo Formativo para el que se ha ideado la presente innovación.

9. Conclusiones

Con la presente innovación docente se espera incentivar y motivar la asistencia a clase, atraer y mantener la atención del alumnado en la materia de estudio y facilitar el aprendizaje de los conceptos más básicos de una manera más dinámica y atractiva para el alumnado del módulo profesional de Formación y Orientación Laboral y/o Itinerario Personal para la Empleabilidad, los cuales constituyen los objetivos del presente proyecto.

Objetivos que se esperan alcanzar mediante los beneficios que aporta la gamificación en el ámbito educativo, estos son: incrementa la motivación, favorece la curiosidad en el alumnado, genera cooperación al instar al trabajo en equipo, aporta autoconocimiento sobre las destrezas, habilidades y aspectos a mejorar, favorece la retención del conocimiento y aporta al alumno consciencia de su progreso mediante la retroalimentación de las

actividades propuestas. Así como facilita un entorno inclusivo, participativo y de respeto donde el alumno pueda expresar sus conocimientos y opiniones.

Motivar la asistencia a clase, es decir, el primer objetivo, pretende alcanzarse suscitando el interés en el alumnado ausente o más propicio a la no asistencia mediante la incógnita del juego final al que conducen las insignias y puntuaciones obtenidas en el desarrollo de las actividades propuestas a lo largo de la impartición de la materia objeto de gamificación. El segundo objetivo, es decir, atraer y mantener la atención del alumnado en la materia de estudio, pretende alcanzarse de manera similar al primer objetivo pero sumando la realización de las actividades propuestas como parte de los desafíos del juego. El tercer objetivo, es decir, facilitar el aprendizaje de los conceptos más básicos, pretende alcanzarse con la realización de las cuatro actividades que se proponen en el presente proyecto, sobretudo con la actividad final, que ofrece un repaso general de la materia llevado a cabo de una manera más activa y colaborativa dentro de la dinámica más concreta del juego, donde ya aparecerían los elementos más característicos del mismo, en este caso sería el tablero virtual y el cofre del tesoro, el cual se mantendría en el aula durante el desarrollo de las actividades para potenciar la curiosidad del alumnado sobre lo que se esconde dentro, e incentivar de tal modo su participación en las actividades y en la dinámica del juego.

Además, las actividades propuestas, es decir, los mapas conceptuales, nube de palabras, simulaciones, explicaciones, exposiciones, vídeos explicativos y representaciones, ayudarán al alumnado al estudio de la materia proporcionándole técnicas de estudio que le faciliten el proceso de aprendizaje y la superación satisfactoria del examen final, así como también le aportarán otras destrezas que le resultarán de extrema utilidad en el mundo laboral, esto es, la capacidad de trabajar en equipo y de expresarse correctamente en un entorno laboral y no laboral, pues las destrezas adquiridos les será útiles en todos los ámbitos de su vida.

Los desafíos que pueden surgir con esta innovación son los relativos a la carga de trabajo que el alumnado deberá desempeñar fuera del aula y del horario lectivo, ya que las horas de clases disponibles resultan insuficientes para llevar a cabo el proyecto de innovación propuesto. No obstante, el trabajo realizado fuera del aula a la par que la asistencia y

atención en clase beneficiaría al alumnado, ya que le ayudaría a ir al día con la materia, lo que le facilitaría la superación satisfactoria del examen final. Así como también facilitaría que esos conocimientos adquiridos mayoritariamente de manera no memorística perdurasen más tiempo en el saber del alumnado al ser adquiridos de una manera más práctica y dinámica.

A parte de la carga de trabajo añadida al alumnado, otro de los desafíos que pueden surgir para el docente es el concerniente a la preparación de los elementos físicos y virtuales del juego en sí y de las preguntas, retos y desafíos propuestos en el juego, lo cual requiere una inversión inicial de tiempo de preparación que puede verse recompensada con los resultados finales obtenidos y la posibilidad de aplicar la innovación en otros ciclos formativos, así como en otros contenidos básicos del currículo, como puede ser el concerniente a la Seguridad Social. Las expectativas como futuro profesional de la educación mediante esta innovación es fomentar el interés del alumnado en los contenidos del módulo profesional, un módulo de extrema utilidad sea cual sea el entorno laboral elegido por el alumno para desempeñar su carrera profesional, un módulo que le aporta los conocimientos y las herramientas necesarias para que conozca sus derechos y obligaciones como trabajador y pueda desempeñar su futuro laboral con el conocimiento, y no con la incertidumbre de lo que puede depararle un empleo en términos legales.

10. Referencias

- Gobierno de Canarias. *Kit de pedagogía y TIC*.
<https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagotic/gamificacion/>
- Informe Edu Trends Gamificación. Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey.
<https://observatorio.tec.mx/wp-content/uploads/2023/03/09.EduTrendsGamificacion.pdf>
- Martín Padilla, Antonio Hilario (2021). *La gamificación como metodología innovadora en organizaciones de ámbito social. Un instrumento potente para la ciudadanía crítica y el empoderamiento*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8345189>
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., y van der Spek, E. D. (2013). *A Meta-Analysis of the Cognitive and Motivational Effects of Serious Games*. *Journal of Educational Psychology*. Advance online publication. doi: 10.1037/a0031311
<https://psycnet.apa.org/record/2013-03484-001>
- Genially. <https://genially.com/es/>
- Naciones Unidas. *Objetivos de Desarrollo Sostenible*.
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>
- Orden EFP/301/2019, de 11 de marzo, por la que se establece el currículo del ciclo formativo de grado superior correspondiente al título de Técnico Superior en Enseñanza y Animación Sociodeportiva.
- Real Decreto 653/2017, de 23 de junio, por el que se establece el título de Técnico Superior de enseñanza y animación sociodeportiva y se fijan los aspectos básicos del currículo.
- Recursos DUA. <https://www.recursosdua.com/que-es-dua#:~:text=El%20Dise%C3%B1o%20Universal%20para%20el,pudieran%20existir%20en%20el%20aula.>

Pérez Granados, L., & Muñoz González, L. D. la C. (2024). *La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación*. Revista De Educación, 1, 249–274. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634>

Gamificación: *Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Fernando Rodríguez, Raúl Santiago Campión, Javier Tourón Figueroa (pr.) Océano, 2015. ISBN 978-84-944394-5-2

Pérez-López, Rivera y Trigueros (2015). La profecía de los elegidos: un ejemplo de Gamificación aplicado a la docencia universitaria. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Isaac_Perez-Lopez/publication/279850142_LA_PROFECA_DE_LOS_ELEGIDOS_UN_EJEMPLO_DE_GAMIFICACION_APLICADO_A_LA_DOCENCIA_UNIVERSITARIA/links/559bdb9308aee2c16df0260d.pdf

Grecia de Jesús Araujo, Melania Palop Belloch. *La gamificación utilizada para mejorar el rendimiento académico y la motivación laboral en alumnos de formación profesional*. Educación y Futuro Digital, ISSN-e 1695-4297, Nº. 23, 2021, págs. 179-200