



TRABAJO FIN DE MÁSTER  
**ANÁLISIS DE LA  
GAMIFICACIÓN Y EL  
APRENDIZAJE  
BASADO EN JUEGOS  
EN EL  
DEPARTAMENTO DE  
FOL (Formación y  
Orientación Laboral)**

Estudiante: MARINA MIRA NAVARRO

Especialidad: Formación y Orientación Laboral

MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL  
PROFESORADO, ESO, BACHILLERATO, FP Y ENSEÑANZA  
DE IDIOMAS

Tutor/a: Matías Martín Gutiérrez

Curso académico: 2023-24

## ÍNDICE

<b>1. Resumen y palabras clave .....</b>	<b>3</b>
1.1 Resumen .....	3
<b>2. Introducción .....</b>	<b>4</b>
2.1 Justificación del estudio .....	4
2.2 Objetivos de la investigación .....	4
<b>3. Marco teórico.....</b>	<b>5</b>
3.1 La importancia de la Formación Profesional en el sistema educativo a lo largo del siglo XXI.....	5
3.2 Análisis de la actualidad en las aulas de FP.....	7
3.3 Concepto de gamificación y aprendizaje basado en Juegos en el aula. .	12
3.4 Ventajas y desventajas de la gamificación y el ABJ en educación. ....	13
3.5 Pasos para gamificar. ....	16
3.6 Herramientas y plataformas para gamificar. ....	19
<b>4. Revisión bibliográfica.....</b>	<b>20</b>
4.1 Estudios sobre gamificación y ABJ en la educación.....	20
4.2 Estudios de gamificación en FOL. ....	20
<b>5. Propuesta.....</b>	<b>21</b>
5.1 Diseño y descripción de actividad gamificada y su integración en el currículo de FOL.....	21
<b>6. Conclusiones y futuras líneas de investigación .....</b>	<b>23</b>
<b>7. Anexos .....</b>	<b>25</b>
<b>8. Bibliografía y legislación .....</b>	<b>27</b>



## 1. Resumen y palabras clave

### 1.1 Resumen

El presente trabajo final de máster se centra en un análisis de la estrategia de gamificación y el aprendizaje basado en juegos en el departamento de Formación y Orientación Laboral en ciclos formativos de Formación Profesional. Para ello se hace alusión a las estrategias de gamificación también usadas en otros departamentos educativos, haciendo una comparativa de ambos departamentos y cómo esta estrategia puede repercutir de forma positiva o negativa en el aprendizaje del alumnado teniendo en cuenta sus emociones. Se pretende comprobar a través del análisis de varios estudios cómo de significativa es esta estrategia de aprendizaje en el rendimiento del alumnado y su aplicación, puesto que de cara futuros años este módulo educativo presenta numerosos cambios que afectan de manera directa a la FP.

*Palabras clave: gamificación, motivación, juegos, aprendizaje, jugar, enseñanza, educación.*

This final master's work focuses on an analysis of the gamification strategy and game-based learning in the Department of Training and Career Guidance in Vocational Training cycles. To do this, reference is made to the gamification strategies also used in other educational departments, making a comparison of both departments and how this strategy can have a positive or negative impact on student learning taking into account their emotions. The aim is to verify, through the analysis of several studies, how significant this learning strategy is in the performance of students and its application, since in future years this educational module presents numerous changes that directly affect VET.

*Keywords: gamification, motivation, games, learning, playing, teaching, education.*



## **2. Introducción**

### **2.1 Justificación del estudio**

El presente trabajo surge de la necesidad de encontrar y comprender cómo han cambiado los métodos de enseñanza-aprendizaje a lo largo de los últimos años en el sistema educativo, en concreto en el departamento de FOL dentro de la Formación Profesional.

Es cierto que estos cambios pueden haber ocurrido mucho más rápido de lo esperado, pues en los últimos años se ha demostrado que el aprendizaje basado en juegos, además de la gamificación, pueden ayudar a mejorar el proceso de aprendizaje, así como en el módulo de FOL.

De esta forma el motivo del trabajo expuesto radica en la necesidad y responsabilidad que tiene el departamento de FOL dentro del ámbito educativo y de la formación profesional, de estimular, motivar a nuestro alumnado y dotarle de los conocimientos necesarios que posteriormente le van a ser necesarios en el mundo profesional de una forma más atractiva y enriquecedora. Analizar la puesta en marcha de esta estrategia nos dota de unos conocimientos que como docentes nos podrán ayudar a mejorar nuestras estrategias a la hora de transmitir e influenciar en nuestro alumnado.

### **2.2 Objetivos de la investigación**

El Trabajo de Fin de Máster que se presenta tiene como objetivo analizar y elaborar una propuesta didáctica que integre la gamificación para el Módulo de FOL en ciclos Formativos de Formación profesional, así como dar una respuesta a si el hecho de introducir la estrategia de gamificación en el aula representa o no una oportunidad para enriquecer el aprendizaje del alumnado.

Para ello, se incorpora una propuesta para el desarrollo de contenidos y habilidades del módulo de FOL con un enfoque lúdico para fomentar estrategias activas de aprendizaje. En este trabajo, la gamificación es usada como una herramienta para potenciar la motivación y el interés en el alumnado y así conseguir mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, a través de dinámicas de juego. El propósito es transformar la forma de adquirir las competencias en una experiencia divertida y memorable.



### **3. Marco teórico**

#### **3.1 La importancia de la Formación Profesional en el sistema educativo a lo largo del siglo XXI.**

Históricamente la Formación Profesional ha pasado por etapas que han devenido en erróneas interpretaciones. En un principio se trataba de continuar con la formación práctica en oficios como una continuación de los gremios medievales. El papel del docente era el del “maestro de taller” experto en soluciones prácticas y que otorgaba la maestría a los alumnos que demostraron dominio del oficio.

Posteriormente, se extendió como una salida del sistema educativo para los alumnos “menos dotados”, esto es una salida para que trabajaran mucho con las manos y poco con la cabeza. Todavía hay demasiadas personas que creen que esto sigue siendo así. Lo peor es que bastantes de ellas pertenecen al sistema educativo.

Finalmente, la Formación Profesional se adaptó al modelo europeo, donde es clave en el desarrollo de los países. A partir de ahí, los ciclos formativos tomaron el carácter de enseñanza muy especializada. Para su desarrollo se tomó como punto de partida un macro estudio sobre los perfiles formativos que las empresas solicitaban en el mercado laboral. Posteriormente equipos de docentes y especialistas desarrollaron los currículos, que supusieron el alcance de una formación de nivel intermedio y de alta calidad. La nuestra es equiparable, y en muchos casos superior a la de otros países europeos. Una precisión en Europa habla de V.E.T. (aprendizaje vocacional hacia el trabajo) y no de FP.(como en España, que sigue conservando el nombre).

En este marco actual, y como respuesta a los enormes retos del siglo XXI, la F.P. o Formación Profesional ha vuelto a adaptarse con el uso de nuevas metodologías, recursos, espacios y organización. Todo ello a pesar de que la administración educativa no ha renovado los currículos desde hace años. El profesorado de FP sigue siendo avanzadilla en cuanto a otros sectores educativos. Fruto de ello son los excelentes niveles de inserción laboral que presenta y el interés que suscita en todos los ámbitos.

La Ley Orgánica de Ordenación e Integración de la Formación Profesional pretende consolidar el sistema único de Formación Profesional impulsado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional (MEFP), que combina la FP para el empleo y la FP del sistema educativo en un solo modelo para ayudar a los estudiantes y trabajadores, ya sean empleados o desempleados. El MEFP quiere transformar estas enseñanzas en un itinerario de primera para jóvenes, trabajadores y trabajadoras, permitiendo la actualización continua de sus



competencias profesionales con la nueva norma y el Plan de Modernización de la Formación Profesional que se está desarrollando.

La Ley Orgánica 5/2002, de 19 de junio, de las Cualificaciones y de la Formación Profesional, la cual está ya derogada, estableció que “la FP comprende el conjunto de acciones formativas que habilitan para el desempeño cualificado de las diferentes profesiones, el acceso al empleo y la participación activa en la vida social, cultural y económica. Incluye las enseñanzas propias de la FP inicial, las acciones de inserción y reinserción laboral de los trabajadores, así como las orientadas a la formación de forma continua en las empresas, que permitan la adquisición de forma permanente de las competencias profesionales”. Pues esta norma nos sitúa en lo que hoy en día es la FP.

En ese marco, el sistema de Formación Profesional se dividió en dos subsistemas de formación: la Formación Profesional del sistema educativo (ciclos formativos), y la Formación Profesional para el empleo (certificados de profesionalidad), ambas referidas al mismo Catálogo de Cualificaciones Profesionales, pero dependientes de dos administraciones diferentes.

En esta comunicación nos centraremos en las posibilidades de acceso como docente dentro de la Formación Profesional del sistema educativo .

Actualmente, la FP abarca los estudios laborales que se ajustan a las necesidades del mercado laboral y satisfacen la demanda de empleados calificados en diversos campos profesionales. Si observamos su alta inserción laboral, podemos concluir que la FP ya se ha convertido en una capacitación que responde a la demanda real de empleo y ahora es el momento del cambio en la sociedad española para que también su mirada ponga en valor la Formación Profesional.

La nueva Ley de Formación Profesional (FP) en España, que se implementará completamente en el curso 2024/2025, establece un sistema flexible y modular de cinco grados. Este sistema ofrece una estructura organizada de la siguiente manera:

1. Grado A: Acreditación parcial de competencias.
2. Grado B: Certificado de Competencia Profesional.
3. Grado C: Certificado Profesional, que corresponde a varios módulos profesionales.
4. Grado D: Ciclos Formativos, que incluyen Grado Básico, Grado Medio y Grado Superior.
5. Grado E: Cursos de especialización, incluyendo títulos de especialista y Máster Profesional.

La constante actualización y creación de nuevos títulos de Formación Profesional permite la adaptación continua al mercado laboral. Mediante la publicación de nuevos cursos de especialización y nuevos títulos formativos que



se unen a la adaptación y cambio de los ya existentes para dar respuesta a las competencias profesionales.

Asimismo, incorpora competencias transversales tales como la resolución de problemas, la reflexión, la creatividad, el pensamiento crítico, el aprender a aprender, la iniciativa, la asunción de riesgos y la colaboración, ya que buscan responder a las necesidades de nuevos perfiles profesionales en el mercado laboral cambiante y a la adaptación a las necesidades de un mercado futuro.

Debido a los cambios en el mercado laboral, las enseñanzas de formación profesional están en constante evolución y adaptación. La Formación Profesional avanza reformando y actualizando planes de estudios, creando accesos flexibles y nuevos puentes entre los programas de estudios, empleando las nuevas tecnologías, aplicando, experimentando con nuevos métodos de enseñanza y evaluación. El catálogo de títulos de cada familia profesional puede consultarse en la web TODOFP del Ministerio de Educación y Formación profesional, ya citado.

Siguiendo la Ley Orgánica 3/2022 de ordenación e integración de la FP en su capítulo II define los instrumentos de concreción del sistema creando un Catálogo Nacional de Estándares de Competencias Profesionales, alineado con los países de la Unión Europea y evitando así errores pasados. Además, la flexibilización de la formación requiere contar con referentes menores, como son los estándares de competencia (que hacen referencia a las unidades de competencia contenidas en las hasta ahora cualificaciones profesionales). Estos estándares se organizarán por familias profesionales y por niveles en función de la complejidad de las tareas que describen.

En segundo lugar, crea, de manera independiente, el Catálogo Modular de Formación Profesional, para dotar de forma más rápida los cambios y adaptaciones permanentes que requiere una formación actualizada.

En tercer lugar, establece algo totalmente nuevo, un Catálogo Nacional de Ofertas de Formación Profesional que incluye, por primera vez, todas aquellas que pueden cursarse en nuestro país en el terreno de la formación profesional, desde las más amplias a las más reducidas o microformaciones.

En cuarto lugar, se explican los elementos básicos del currículo de formación profesional.

### **3.2 Análisis de la actualidad en las aulas de FP.**

Uno de los grandes desafíos relacionados con la Formación Profesional es la apuesta por el desarrollo de las destrezas personales y profesionales, la creatividad, el talento y los valores emprendedores. La Formación Profesional busca nuevos talentos y docentes no sólo con conocimientos técnicos sino





también que tengan la capacidad para innovar y emprender. Para adaptarse a las cambiantes circunstancias económicas y tecnológicas, es necesario un capital humano calificado y adaptable.

La innovación tecnológica y didáctica en la Formación Profesional es un hecho palpable y en progresivo avance. El vínculo entre educación e innovación es inseparable dentro de la Formación Profesional, sobre todo cuando se persigue una formación basada en la calidad y la excelencia. Los profesionales de la FP y de las empresas deben apostar por la investigación, innovación y experimentación en el sistema educativo, siendo uno de sus objetivos fundamentales el fomento de la innovación didáctica y tecnológica, fomentando los procesos que supongan una mejora de la organización del centro o de las relaciones con las empresas.

Las nuevas metodologías, como el Aprendizaje Colaborativo Basado en juegos o la Gamificación, así como las metodologías ágiles y mixtas, buscan la profundización e innovación en técnicas y tecnologías de las distintas familias profesionales, incluyendo la creación de nuevos productos o mejora de los procesos y la resolución de problemas prácticos y concretos en base a la realidad de la empresa y a las demandas de los distintos puestos de trabajo.

La especificidad de la Formación Profesional y su calidad avanzan incorporando elementos que simulan los entornos laborales, y con metodologías basadas en proyectos o retos próximos a cada sector productivo, incorporando recursos basados en tecnología digital, tales como los simuladores o los gemelos digitales, o la integración de aulas y talleres en un espacio único en el que se combinan los aprendizajes teórico-prácticos.

El actual sistema de formación profesional requiere de un impulso de la innovación tecnológica y didáctica, con una alta capacitación del profesorado, y la dotación de equipamientos técnicos fruto de una colaboración estable y duradera con las empresas, según se publica en el Informe Innovation and training: partners in change (CEDEFOP, 2015).

La “Alianza por la Formación Profesional: una estrategia de país”, es una iniciativa del Ministerio de Educación y Formación Profesional (MEFP) que pretende afianzar la transformación de la FP y contribuir a la formación continua, la cualificación y la potenciación del profesorado.

Especialidades docentes de Formación Profesional: En la formación profesional actualmente se distinguen tres cuerpos:

- Profesorado técnico de Formación Profesional.
- Profesorado de Enseñanza Secundaria.
- Profesorado especialista y expertos/as.



Actualmente prevé un aumento de la oferta y del número de ciclos formativos para dar respuesta a la creciente demanda de estas enseñanzas y a las necesidades formativas del mercado laboral.

La estimación de necesidades de personas formadas con cualificación intermedia (técnicos básicos, medios y superiores) se prevé muy superior a la existente, por lo que el redimensionamiento de la oferta de estas enseñanzas es esencial para el crecimiento económico. Lo que se prevee para España en 2025 indica que el 49% de los puestos de trabajo en Europa requerirán una cualificación intermedia y sólo el 16% serán de baja cualificación. Actualmente, el 25% de las personas tiene cualificación intermedia y el 35% tiene cualificación baja. Esta situación demuestra que nuestro país necesita personas con títulos de técnico medio y técnico superior que actualmente no están disponibles para trabajar.

El Gobierno sugiere que los estudiantes de Formación Profesional Superior aprendan y se formen en la Universidad y viceversa. Esta medida está aún pendiente de desarrollo normativo para tener un marco común. Algunas Universidades, en el ámbito de sus competencias, tienen recogidas algunas “pasarelas” entre ciclos formativos de grado superior y estudios universitarios, pero aún es un sistema poco desarrollado y accesible.

A lo largo de la evolución de la FP, se ha ido ahondando en la relación que esta ha tenido con las empresas, las estancias en empresas y otros programas para mejorar las competencias profesionales y aumentar la inserción laboral. Entre ellas destacamos:

- Formación dual, ya que con la nueva FP de la Ley Orgánica 3/2022 se dualizan todos los ciclos formativos. A lo largo de los últimos cursos académicos se ha avanzado en la implantación de proyectos de Formación Profesional Dual, amparados por la antigua normativa establecida en el Real Decreto 1529/2012. Estos proyectos, bajo la tutela de las Comunidades Autónomas, se han desarrollado atendiendo a modelos propios. La inserción laboral aumenta en los ciclos cuando éstos se imparten en modalidad dual por la conexión con las empresas, permitiendo al alumnado aprender y desarrollar sus competencias profesionales según las necesidades de las mismas. La Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional pretende convertir todos los ciclos formativos en duales buscando la corresponsabilidad y la colaboración de centros y empresas.

- La oferta educativa de Formación Profesional se encuentra en institutos de Educación Secundaria, donde conviven con ofertas de ESO y Bachillerato. También existen en Centros de Referencia Nacional y Centros Integrados de Formación Profesional, pero éstos últimos son aún escasos en la mayoría de las comunidades autónomas, aunque suponen una estrategia muy interesante

porque permite integrar la Formación Profesional inicial, o del sistema educativo con la Formación Profesional para el Empleo.

- Programa bilingüe: muchos ciclos se imparten, además, en otro idioma, normalmente inglés, a través de un programa bilingüe, lo que permite al alumnado mejorar sus competencias lingüísticas en otro idioma. Todos estos elementos aumentan la calidad y atractivo que la formación profesional tiene como primera elección formativa del alumnado.

- Aulas de emprendimiento: Se consideran una de las actuaciones de carácter estratégico para modernizar el sistema de Formación Profesional actual, se crean aulas que permiten la incorporación de la digitalización, la innovación y el emprendimiento a las que se asigna un conjunto de recursos que se distribuye en el marco de cooperación territorial para la formación el crecimiento económico y social y la empleabilidad. Son unos espacios que se destinan al alumnado de Formación Profesional y de los que recientemente han titulado en los últimos cursos, en los que se aborda el desarrollo y la adquisición de soft skills, el acompañamiento en el desarrollo de ideas de negocio y proyectos emprendedores de autoempleo, así como, el refuerzo y mejora del acceso al empleo por cuenta ajena.

- Aulas ATECA o Aulas de Tecnología Aplicada: son espacios que también se usan para el alumnado de Formación Profesional, en los que se ponen en práctica las acciones encaminadas al desarrollo de las redes de aulas, desarrollo del aprendizaje activo y colaborativo, desarrollo del aprendizaje entre equipos intercentro, desarrollo de los retos compartidos, desarrollo de los repositorio de información, desarrollo de la sostenibilidad en el aula, desarrollo de los sistemas de reunión con la MR (realidad mixta) o VR (realidad virtual), y el desarrollo de la conectividad entre equipos.

- Aulas de bilingüismo, transformación de la oferta de ciertos ciclos formativos, a través de la incorporación de idiomas extranjeros. Iniciativa que cuenta con financiación para actividades de formación adicionales, y su certificación, así como movilidades de corta duración de alumnado y profesorado en países de la Unión Europea.

Todas estas estrategias, unidas a un enfoque metodológico dinámico, competencial, conectado con la realidad económica y social del entorno, en un mundo globalizado y conectado, facilitan que nuestros jóvenes puedan desarrollar su proyecto personal y profesional a través de la Formación Profesional, siendo el profesorado altamente cualificado y motivado por la formación continua, una pieza clave para la modernización de la misma. En los últimos años, la Formación Profesional se ha convertido en una formación de alta especialidad y calidad para el alumnado, clave para afrontar las transformaciones del siglo XXI.



Es una enseñanza que, por su menor duración y mayor flexibilidad, así como organización modular, incorpora más rápidamente cambios tecnológicos, organizativos y del sistema productivo. Es necesario contar con docentes altamente cualificados que asuman la cualificación profesional de la generación futura acorde con las demandas de la revolución 4.0. Por ello, el acceso al cuerpo docente como Profesorado Técnico o Profesor/a de Secundaria en Formación Profesional se considera una gran oportunidad para el titulado universitario.

La calidad de la Formación Profesional exige profesionales altamente cualificados y motivados hacia la mejora y actualización permanente, acorde con los continuos cambios que se producen en la industria, empleo y sociedad. También se exige en estas profesionales competencias, no tanto técnicas, sino procedimentales y personales, asociadas a las altamente demandadas habilidades blandas o softskills.

El aumento de la oferta de ciclos formativos y los cambios de éstos demandan una continua incorporación de nuevos profesionales. Se considera muy valioso contar con docentes que tengan experiencia profesional en el sector privado o que estén en permanente contacto con las necesidades del sector, para que puedan incorporar sus conocimientos y experiencia laboral a la docencia, ofreciendo mayor calidad y facilitando la adquisición de competencias del alumnado, y, por tanto, la inserción laboral del mismo.

La variedad de ciclos formativos y cursos de especialización que conforman la Formación Profesional hace que, prácticamente desde cualquier carrera universitaria se pueda acceder a la docencia en esta enseñanza en un campo relacionado con los estudios realizados. Aportar estos contenidos en el marco de las acciones de orientación profesional que se realizan al alumnado universitario, viene siendo un foco de acción e investigación en aras de mejorar su empleabilidad y dar respuesta a sus inquietudes laborales ofreciendo expectativas laborales en la carrera docente y en otros itinerarios de profesionalización que requieran cualificación y especialización acorde con las demandas del tejido productivo, empresarial, social y educativo.

En cuanto a los cambios educativos venideros que afectan al departamento de FOL encontramos que La Ley Orgánica 3/2022, que entró en vigor en abril de 2022, regula la FP con el objetivo de que las personas puedan seguir su aprendizaje a lo largo de la vida, desarrollando capacidades y competencias esenciales para su desarrollo integral y para aprovechar las oportunidades de empleo que surgen en un entorno económico y tecnológico en constante cambio.

Dentro de este marco, se introduce el módulo de Itinerario Personal para la Empleabilidad (IPE), un componente transversal presente en el primer y segundo año de los ciclos formativos de grado medio y superior. Este módulo no se concibe como una simple sustitución de los módulos tradicionales de

Formación y Orientación Laboral (FOL) o Empresa e Iniciativa Emprendedora (EIE), sino como una innovación que persigue la creación de un plan personalizado de apoyo y asesoramiento educativo, vocacional y profesional.

El propósito principal del IPE es mejorar la empleabilidad de los estudiantes mediante un enfoque individualizado, atendiendo al artículo 95 de la Ley, que establece un espacio de asesoramiento personalizado orientado a la cualificación y recualificación en función de las motivaciones y objetivos personales de cada estudiante. El módulo también promueve el desarrollo de habilidades transversales, particularmente aquellas relacionadas con el emprendimiento y las competencias digitales, contribuyendo así a la preparación integral de los estudiantes para el mercado laboral actual y futuro.

Es por todo ello necesario el cambio de paradigma a la hora de presentar propuestas de gamificación que favorezcan, motiven y alienten el aprendizaje de nuestros estudiantes.

### **3.3 Concepto de gamificación y aprendizaje basado en Juegos en el aula.**

Debemos plantearnos cuál es la definición del objeto de estudio. Pues, el concepto de gamificación proviene del anglicismo “gamification”, que a priori, su traducción más ajustada sería ludificación (FundéuRAE, 2012). Sin embargo se ha adoptado el término gamificación, el cual haremos alusión el resto del presente TFM.

La gamificación la podemos definir como el empleo de principios y elementos atractivos propios de juegos como estrategias y técnicas en contextos no lúdicos y ambientes de aprendizaje, con el objetivo de transmitir conocimiento o influir en el comportamiento de los individuos que participen. Esta técnica permite crear experiencias motivadoras, ya que aumenta la participación e implicación de los individuos involucrados en ella y genera que se diviertan mientras lo hacen, lo que la convierte en una herramienta óptima para el aprendizaje.

El término Aprendizaje basado en juegos, de ahora en adelante ABJ, según (Ayén, 2017) es el uso de juegos para aprender contenidos didácticos, mientras que el término gamificación de nuevo (Ayén, 2017) lo define como la aplicación de técnicas propias de los juegos en ambientes no lúdicos (ámbito empresarial o educativo).

Cuando nos referimos a ABJ, tenemos que remontarnos a su definición anglosajona utilizando la abreviatura GBL “Game-Based Learning”. Esta sección pone especial énfasis en la singularidad y practicidad de casos especiales como “juegos serios”. La primera persona que acuñó este concepto fue Clark Abt (1970) en su libro de Juegos Serios. Clark Abt. hace alusión a cómo los juegos pueden utilizarse como mecanismo para informar y a la vez

transmitir de forma satisfactoria. Según (Kapp, 2012) tienen como principal objetivo resolver problemas y promover y motivar el aprendizaje a través del pensamiento basado en el juego.

En principio, según estas definiciones podríamos entender que la gamificación como docentes nos facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado, mientras que ABJ utiliza juegos completos para poder enseñar los contenidos marcados.

Con todo, no existe una única definición de gamificación, por lo general todas tienen una serie de características similares como son el uso de estrategias, elementos y dinámicas propios de los juegos en ámbitos no lúdicos, el propósito de transmitir una información determinada, o el fomento de la diversión, motivación o implicación de los individuos que participen en la experiencia gamificada (Llorens et al., 2016).

### **3.4 Ventajas y desventajas de la gamificación y el ABJ en educación.**

Entre las nuevas tendencias de gamificación, está comprobado que el juego aumenta los niveles de dopamina del alumnado, provocando así un incremento de la atención y la motivación, lo cual ayuda notablemente a la capacidad de aprender. El juego hace que el estudiantado esté activo durante las sesiones de clase, ya que es el alumno mismo quien se está enfrentando a situaciones reales que dependen únicamente de sus decisiones. Podríamos decir que la gamificación aumenta la implicación del alumno, puesto que cuanto mayor es la implicación mayor es el aprendizaje. (Lobato P., 2024).

Vamos a analizar y a reflexionar sobre cada una de las ventajas y desventajas que a priori el ABJ y la gamificación nos proporciona para el éxito académico o no, de los estudiantes. Entre las ventajas destacamos:

-Aumento de la motivación: Despierta el interés del alumnado, y se les incentiva a mejorar y superarse a sí mismos constantemente.

-Feedback inmediato: A través de la retroalimentación entre ellos pueden corregir sus errores de forma rápida y sencilla que les alienta a superarse a sí mismos de forma constante.

-Aprendizaje interactivo: Se debe a que el alumnado se involucra activamente a través de actividades y desafíos incentivando así la retención de conocimientos y contenidos del currículo.

-Desarrollo de habilidades: los juegos educativos ayudan al alumnado a entrenar grandes habilidades como la resolución de problemas, toma de decisiones y colaboración equipo que son extrapolables a otros contextos.





-Mejora del compromiso: La conversión del proceso enseñanza-aprendizaje y una experiencia atractiva e interactiva, proporcionan un mayor compromiso por parte del alumnado favoreciendo su concentración y atención en las clases.

-Fomento de la creatividad: al interactuar en entornos lúdicos y estimulantes, el alumnado entrena la creatividad y el hecho de pensar de forma innovadora. La gamificación estimula la creatividad ya que presenta desafíos que conllevan soluciones originales y creativas.

Entre las desventajas destacamos:

-Distracción: Se debe a que la gamificación en educación a menudo requiere el uso de tecnología como son aplicaciones o plataformas online. Esto conlleva cierta dependencia de la tecnología que queda supeditada a la conexión a Internet en numerosas ocasiones.

-Superficialidad: la gamificación puede desencadenar que el alumnado se centre en obtener recompensas (puntos en la nota final..) y no en la comprensión del contenido didáctico, desencadenando en un aprendizaje superficial.

-Competitividad excesiva: puede crear un sentimiento de rechazo en el que el objetivo del alumnado sea priorizar ganar sobre aprender, creando rivalidad entre compañeros de su misma clase.

-Implementación compleja: puede suponer un inconveniente, ya que requiere una planificación exhaustiva y cuidadosa.

-Desigualdad en el aprendizaje: no todos los estudiantes responden de la misma forma ante la gamificación. Mientras que unos prosperan otros pueden quedarse atrás. Creando una experiencia de aprendizaje desigual.

A modo de reflexión, para ser más concretos se muestra en la tabla 1 una comparativa entre gamificación en el departamento de FOL y otros departamentos educativos, según las ventajas y desventajas expuestas.



**Tabla 1.- Comparativa de ventajas y desventajas de gamificar en el departamento de FOL y otros departamentos educativos.**

Aspecto	Ventajas en FOL	Desventajas en FOL	Ventajas en otros departamentos	Desventajas en otros departamentos
<b>Motivación</b>	Alta, debido a la importancia de la practicidad del juego en el mundo profesional	Puede haber distracción debido a elementos del juego o que los juegos debido al contenido no sean variados	Varía según el departamento; puede ser alta en áreas prácticas (tecnología...) y baja en áreas teóricas. Puede incrementar el interés en áreas menos atractivas	Puede disminuir si los estudiantes no ven practicidad ni enfoque práctico en esa materia (historia, lengua y literatura...)
<b>Creatividad</b>	Estimula la creatividad al permitir al alumnado descubrir diferentes escenarios laborales y soluciones innovadoras	Puede ser desafiante mantener la creatividad y los objetivos de aprendizaje específicos	Fomenta la creatividad en la resolución de problemas en áreas de ciencias, y presentación de proyectos	Limitada si los juegos no incluyen escenarios prácticos y atractivos para los estudiantes
<b>Retención de conocimientos</b>	Mejora la retención puesto que FOL tiene conceptos relacionados con el derecho laboral	Puede requerir más tiempo diseñar juegos que realmente refuercen conceptos importantes	Facilita la memorización de contenidos teóricos en materias como historia o ciencias.	La retención de conocimientos puede ser superficial si los juegos no están integrados adecuadamente en el contenido curricular
<b>Desarrollo de habilidades</b>	Fomenta habilidades blandas como el trabajo en equipo, resolución de problemas y	Dificultad para equilibrar desarrollo de habilidades con el contenido curricular	Desarrolla habilidades específicas como el pensamiento crítico en materias de ciencias, economía o	Las habilidades desarrolladas pueden no ser extrapolables a otros departamentos si no se diseñan adecuadamente

	toma de decisiones enfocado al mundo profesional		creatividad en el área artística	
<b>Evaluación</b>	Permite evaluación continua a través de la observación y participación en los juegos	Dificultad para diseñar juegos que evalúen de manera efectiva todos los aspectos del aprendizaje	Ofrece nuevas formas de evaluar el aprendizaje, más allá de exámenes tradicionales	La evaluación puede ser más subjetiva y depender de aspectos competitivos y no de aprendizaje.
<b>Colaboración</b>	Promueve la colaboración entre estudiantes al trabajar en equipo para resolver desafíos laborales	Dificultad en gestionar grupos y asegurar que todos el alumnado participe de forma equitativa	Fomenta el trabajo en equipo para la consecución de proyectos en otras áreas	Colaboración menos efectivas si los estudiantes no están acostumbrados a trabajar en equipo en estas áreas

Fuente: Elaboración propia

### 3.5 Pasos para gamificar

Según menciona Fernández Solo de Zaldívar (2017), en primer lugar, y en el centro de la propuesta de gamificación siempre debemos tener presente al alumnado, pues para evaluar los resultados tras la implementación de la gamificación es necesario analizar a los estudiantes. Un correcto análisis del alumnado y su contextualización es el que nos llevará a una situación óptima y eficaz en la aplicación de los componentes o elementos del juego a este tipo de situaciones.

Para realizar un correcto análisis, podemos usar diferentes técnicas y herramientas. Podemos analizar al alumnado con varias preguntas básicas sobre las que es necesario reflexionar: -¿Qué hace? -¿Qué piensa? -¿Qué siente?. Para la correcta aplicación tampoco podemos olvidarnos de analizar el aula y la contextualización del alumnado: -¿Qué hago? -¿Qué consigo? -¿Cómo me siento? -¿Cuáles son mis problemas?

Para la puesta en marcha de esta reflexión podemos hacer uso también la participación del alumnado, mediante cuestionarios, entrevistas, dinámicas de grupo...

En el momento que ya hemos reflexionado profundamente en las características, motivaciones y situación de nuestro alumnado estamos en disposición de centrarnos en el primer paso operativo para llevar a cabo la gamificación.

Normalmente, cuando queremos impartir clase de FOL o de cualquier otra especialidad lo que solemos programar son objetivos, acciones, resultados, temporalización, evaluación... pero ¿qué sucede cuando queremos trabajar las emociones? ¿somos tan precisos como parece?

Tal y como relata Fernández Solo de Zaldívar, (2017) tenemos que poner atención en este aspecto de planificación, a veces nuestro alumnado no siente la importancia de la implementación de la gamificación porque nosotros mismos no le prestamos la misma atención que a otras actividades que se desarrollan en el aula.

En la figura 1 se muestran varios ejemplos de los elementos esenciales del juego que debemos incluir en nuestras propuestas gamificadas. Para ello deberemos tener en cuenta las ideas básicas de gamificación en el aula (Teixes, 2014):

-Estudiantes codiseñadores: es importante que siempre que sea posible los estudiantes sean codiseñadores de la propuesta gamificada. También se les puede hacer partícipes siendo ellos quienes seleccionen los diferentes juegos con los que vamos a trabajar las emociones.

-Segundas y terceras oportunidades: la propuesta gamificada debe tener siempre varias oportunidades para que el jugador pueda alcanzar el objetivo, entrenando, participando... siempre debe existir un *play again*.

-Feedback instantáneo: tenemos que tener en cuenta la importancia de la respuesta ante sus actuaciones, esto nos ayudará a identificar las emociones y sus consecuencias directas.

-Hacer el progreso visible: si unimos el feedback inmediato a la visibilidad de su progreso conseguimos que el alumnado obtenga información inmediata sobre sus progresos, y pueda reconducir la situación a cada momento.

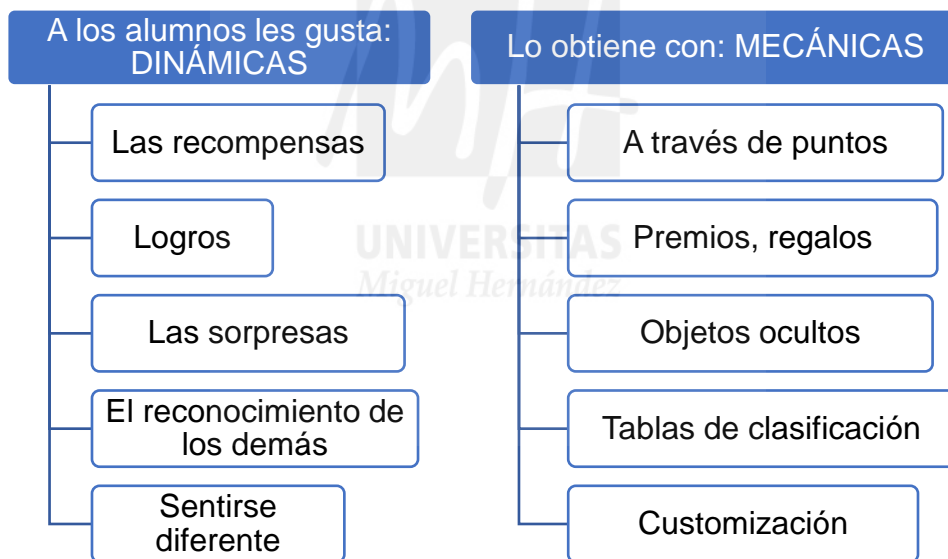
-Idear retos o misiones: esto nos va a permitir conseguir un mayor nivel de implicación y motivación del alumnado.

-Capacidad de elección de los estudiantes: es muy importante para el aprendizaje de las emociones y su diferenciación que los juegos tengan varios caminos que los estudiantes puedan elegir, para poder observar cuáles son las consecuencias en cada una de las situaciones, esto nos permitirá poder establecer un análisis posterior de los diferentes caminos.

-Habilidades individuales y de equipo: es importante que el desarrollo de este tipo de propuestas gamificadas tienda hacia las habilidades individuales y grupales. Si bien nuestro alumnado debe capacitarse en el desarrollo óptimo de la educación emocional, es cierto que las emociones forman parte del ámbito eminentemente socializador, siendo muy importante el trabajo en equipo para su correcto desarrollo.

-Aceptar el fracaso, enfatizar la práctica: el correcto diseño del programa nos permitirá que el alumnado aprenda a gestionar el fracaso, sacando de él el mayor rendimiento posible.

**Figura 1.- Elementos de la gamificación: dinámicas y mecánicas.**



**Fuente: Elaboración propia**

En cuanto a los elementos de la gamificación debemos tener en cuenta que las dinámicas son las fuerzas que impulsan la participación y el compromiso mientras que las mecánicas son las reglas que estructuran el juego.

Antes de diseñar la actividad completa es importante pensar sobre los materiales y recursos de los que se pueden disponer. Es importante realizar una reflexión profunda sobre este aspecto.

Hay veces que solamente contamos con los recursos evidentes con los que cuenta el centro educativo: mesa, proyector, sillas... pero si pensamos un

poco más podemos observar que esos no son todos los recursos con los que podemos contar: los estudiante poseen teléfonos, amigos, juegos... Esto nos permitirá tener muchas más opciones de actividades se pueden llevar a cabo.

Como hemos comentado antes no debemos olvidar la importancia de la evaluación tanto de la actividad desarrollada como de las competencias adquiridas por el alumnado. Para llevar a cabo la evaluación de la actividad deberemos tener en cuenta la satisfacción del alumnado y también la del profesorado, lo cual puede realizarse a través de encuestas o cuestionarios. Otro aspecto importante es la comprobación del logro de los objetivos planteados.

La evaluación de alumnado puede realizarse también a través de rúbricas, portfolios o incluso mediante la observación directa estructurada. El correcto planteamiento de la evaluación desde el principio del diseño de la actividad nos dará pautas y nos guiará en su aplicación directa en el aula. Además nos permitirá mejorar paulatinamente la aplicación de las propuestas gamificadas en el aula.

### **3.6 Herramientas y plataformas para gamificar.**

Para crear un proyecto de gamificación usando las TIC existen numerosas opciones. Según los estudios de Goshevski et al. (2017), Klubal et al. (2018) o García et al. (2017) encontramos las siguientes plataformas para gamificar:

-Plataformas diseñadas específicamente para gamificación: Herramientas como ClassCraft, ClassDojo y MyClassGame están concebidas para crear experiencias gamificadas, incorporando elementos como recompensas y medallas, y permiten la configuración de dinámicas de colaboración y competencia. Aunque muchas ofrecen funcionalidades gratuitas limitadas, pueden abarcar desde unidades simples hasta cursos completos.

-Plataformas TIC genéricas adaptables para gamificación: Incluyen herramientas como Moodle, que no fueron originalmente diseñadas para la gamificación pero que, mediante la incorporación de módulos y complementos, pueden ofrecer características similares a las plataformas específicas. Moodle se destaca en este grupo debido a su uso extendido en instituciones educativas.

Herramientas complementarias para actividades gamificadas: Kahoot! y Genially son ejemplos de herramientas que, aunque no están pensadas para la gestión completa de la gamificación, permiten crear actividades interactivas

como cuestionarios y presentaciones que pueden integrarse en proyectos más amplios.

#### 4. Revisión bibliográfica

##### 4.1 Estudios sobre gamificación y ABJ en la educación.

Es un hecho que la implementación de la gamificación y el ABJ forman parte de la vida cotidiana (familia, entorno educativo, trabajo..) en nuestra sociedad hoy en día.

El continuo desarrollo y la introducción de estrategias de aprendizaje y el creciente desarrollo psicológico, emocional y académico hace que las personas se formen en sistemas que resultan más agradables que procesos que a priori se han quedado obsoletos.

Crear juegos y aplicarlos en el aula es importante para los estudiantes porque proporciona actividades que ayudan a promover la familiaridad, la amistad y el compromiso, además de fomentar la participación

Tras analizar diferentes estudios de caso en la Tabla 2 se muestra una relación de casos de éxitos en gamificación en diferentes contextos educativos y el resultado que se dio en ellos.

**Tabla 2.- Relación de casos de éxito de gamificación**

Estudio	Contexto	Resultados
Minecraft Edu (Sáez y Domínguez, 2014)	Grupo de 41 alumnos	Mejóro la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes
Kahoot! (Wang y Lieberoth, 2016)	Entorno universitario	Aumentó la participación y el compromiso de los estudiantes
Classcraft (Dicheva et al., 2015)	Entorno escolar	Fomentó la colaboración y el trabajo en equipo, mejorando el comportamiento
Duolingo (Vesselinov y Grego, 2012)	Aprendizaje de idiomas	Mejora significativa en habilidades lingüísticas y mayor motivación
Quizizz (Zarzycka-Piskorz, 2016)	Entorno escolar	Aumentó la motivación y el rendimiento académico con cuestionarios interactivos

**Fuente: Elaboración Propia**

##### 4.2 Estudios de gamificación en FOL.

El uso de métodos innovadores como la gamificación en la educación ha ganado popularidad en los últimos años, especialmente en áreas donde los estudiantes encuentran el contenido demasiado teórico o poco atractivo. El



módulo FOL es uno de ellos donde el contenido puede llegar a ser más tedioso y aburrido para el alumnado.

La implementación de estrategias de gamificación en este módulo transforma la enseñanza y el aprendizaje y hace del aula un espacio más dinámico y atractivo.

Este apartado se centra en analizar algunos casos de éxito en la aplicación de la gamificación en el módulo de FOL, a través de ejemplos concretos y estudios de caso. Son escasos los estudios que existen en este departamento. Se han podido analizar los siguientes:

-PARTYANDFOL: Esta experiencia se implementó en el IES Las Salinas de Seseña, donde usa el juego para combatir las emociones negativas propias del segundo trimestre del curso. La iniciativa implica la creación de una “colección” virtual donde los estudiantes podrán acumular puntos a través de diversas actividades relacionadas con la normativa laboral, y orientación profesional. Esto no solo mejoró el entusiasmo de los estudiantes sino que también mejoró su rendimiento académico, fomentando también el pensamiento crítico.

-GYMKHANA de FOL: En esta propuesta se usa la Gymkhana para impartir contenidos teóricos sobre normativa laboral, condiciones de trabajo y modelos de contrato, de esta forma aumentó la motivación de los estudiantes ya que les permitió abordar estos temas de forma más dinámica y atractiva.

-Escape FoIRoom: Este caso implementó la dinámica de un “escape room” educativo en el aula de FOL. El alumnado tenía que resolver una serie de retos relacionados con la prevención de riesgos laborales para poder “escapar” de la sala. Esta actividad fomentó la colaboración y el trabajo en equipo.

-Gamificación en FP: En un trabajo de la Universidad Jaume I, se analizó la implementación de gamificación en el módulo de FOL, destacando su impacto en la motivación de los estudiantes. La investigación concluye que la gamificación cuando se aplica de forma correcta puede ser un motor totalmente eficaz para mejorar la predisposición que tiene el alumnado hacia el aprendizaje, especialmente en temas teóricos o más complejos.

## **5. Propuesta**

### **5.1 Diseño y descripción de actividad gamificada y su integración en el currículo de FOL.**

En el presente apartado se ha elaborado una tabla con una propuesta y preparación de actividad gamificada que puede ser aplicada en el módulo de

FOL de cualquier ciclo formativo de FP con la finalidad de materializar y concluir el análisis llevado a cabo en el presente trabajo.

En concreto se ha contextualizado en el ciclo formativo de técnico en Panadería, pastelería y repostería puesto que se ha trabajado durante todo el curso sobre este ciclo, siguiendo la Orden 29 de Julio de 2009 por la que se establece para la Comunidad Valenciana el currículo de ciclo formativo correspondiente.

**Tabla 3.- Contratos en acción**

<b>TÍTULO DE LA TAREA: CONTRATOS EN ACCIÓN</b>	
<b>OBJETIVOS</b>	<b>CONTEXTO</b>
-Conocer las diferentes modalidades de contrato a través de actividades interactivas y colaborativas.	Nos ubicamos en 1º de Grado Medio del ciclo formativo de panadería, repostería y confitería.
<b>COMPETENCIAS IMPLICADAS</b>	
Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de las relaciones laborales, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente. (RD. 1399/2007 de 29 de octubre)	
<b>ELEMENTOS DE GAMIFICACIÓN</b>	<b>MATERIALES Y RECURSOS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Mecánicas: puntos, niveles, recompensas y misiones.</li> <li>-Dinámicas: narrativa, desafío y competencia.</li> <li>-Estética: gráficos e interfaz de usuario.</li> </ul>	En la sesión que se lleve a cabo el siguiente juego, será necesario: <ul style="list-style-type: none"> <li>-Tarjetas con diferentes tipos de contratos (indefinido, temporal, fijo discontinuo, contrato en prácticas, de alternancia...) (<b>Anexo 2</b>)</li> <li>-Tarjetas con situaciones laborales (<b>Anexo 1</b>)</li> <li>-Pizarras o cartulinas para anotar puntos</li> <li>-Recompensas (pegatinas, bombones...)</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	
<p><b>Introducción:</b> Explicación breve de las diferentes modalidades contractuales al alumnado, posteriormente se divide a los estudiantes en grupos pequeños de 3-4 personas.</p> <p><b>Ronda 1:</b> Identificación de Contratos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cada grupo recibe un conjunto de tarjetas con diferentes tipos de contrato (<b>Anexo 2</b>).</li> <li>-El profesor lee en voz alta una situación laboral (<b>Anexo 1</b>).</li> <li>-Los grupos deben discutir cuál es el contrato más adecuado para esa situación.</li> <li>-Cada grupo presenta su elección y explica su razonamiento.</li> <li>-El profesor otorga puntos a los grupos que elijan correctamente y den una buena explicación.</li> </ul> <p><b>Ronda 2:</b> Creación de escenarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cada grupo recibe una tarjeta con un tipo de contrato.</li> </ul>	

- Los grupos deben crear un escenario laboral donde ese contrato sea el más adecuado.
- Los otros grupos pueden hacer preguntas y debatir sobre la elección del contrato.
- El profesor otorga puntos por la creatividad y precisión de los escenarios.

**Ronda 3: Resolución de Casos:**

- El profesor presenta casos más complejos que pueden requerir una combinación de contratos.
- Los grupos deben trabajar juntos para proponer soluciones y justificar sus elecciones
- Los grupos presentan sus soluciones y el profesor otorga puntos por la mejor solución.

Como conclusión en esta sesión el profesor revisa las respuestas y explica cualquier concepto que no haya quedado claro. Posteriormente anuncia el grupo ganador y entrega las recompensas simbólicas.

**BENEFICIOS DEL JUEGO**

- Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración.
- Ayudar a los estudiantes a aplicar conceptos teóricos en situaciones prácticas.
- Promueve el pensamiento crítico y la toma de decisiones.

**Fuente: Elaboración propia**

## 6. Conclusiones y futuras líneas de investigación

Según relata Sánchez (2015) la gamificación requiere una preparación considerable antes de ser aplicada, lo que incluye una reflexión profunda sobre los contenidos a tratar, los materiales a utilizar y la manera en que se deben plantear las actividades. Esta preparación conlleva una carga de trabajo significativa para los docentes, lo que desanima a muchos a adoptar estas prácticas.

Además de la preparación, para que las actividades gamificadas sean efectivas, es esencial no solo motivar a los estudiantes, sino también fomentar su autoeficacia. Esto implica que los docentes deben ajustar el nivel de dificultad de las tareas a las capacidades de los alumnos y agruparlos de manera que todos puedan contribuir y desarrollar habilidades. Este proceso exige un alto nivel de compromiso por parte del profesorado, quien debe conocer en profundidad las características individuales de cada estudiante.

Debido a la estructura tradicional a la que están acostumbrados los estudiantes, un cambio brusco hacia metodologías gamificadas podría no ser bien recibido. Por lo tanto, se sugiere una implementación de forma gradual de la gamificación, comenzando desde niveles educativos inferiores. Se propone combinar clases magistrales con técnicas gamificadas para facilitar esta transición, aprovechando antecedentes en el uso de actividades lúdicas en la educación, aunque con enfoques menos innovadores.



Podemos identificar tres limitaciones principales al desarrollar una propuesta educativa basada en la gamificación en FOL.

En primer lugar, existe una escasez de investigaciones sobre la motivación de los estudiantes en ciclos formativos, especialmente en FOL, lo que dificulta la comprensión de cómo motivar a estos alumnos de manera efectiva.

Segundo, la falta de recursos tecnológicos en el sistema educativo y la insuficiente formación de los docentes en herramientas digitales limitan la implementación de la gamificación, ya que muchos centros educativos no cuentan con los medios necesarios ni con profesores capacitados para utilizar estas tecnologías.

Finalmente, según la normativa ya citada anteriormente podemos comprobar que el currículo de FOL tiene una carga teórica elevada, lo que reduce el tiempo disponible para aplicar metodologías innovadoras como la gamificación, que generalmente requiere más tiempo que una clase tradicional.

Debemos tener en cuenta que aunque la gamificación es efectiva para mejorar la motivación, un uso excesivo podría disminuir su efectividad, ya que los estudiantes podrían acostumbrarse a esta metodología. Por ello, se recomienda combinar la gamificación con otras metodologías activas para mantener el interés y la motivación a lo largo del curso académico. Además, se sugiere que sería muy valioso realizar una investigación-acción para evaluar la efectividad de esta propuesta educativa en términos de motivación.

Como conclusión, la gamificación y el ABJ dentro del departamento de FOL no se queda atrás, pues todavía existe mucho trabajo por hacer, aunque no deja de ser una estrategia que tras el análisis expuesto, deja entre ver que su implementación proporciona a los estudiantes una fuente de motivación que a los docentes nos proporciona mejores resultados a la hora de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en el alumnado.

## 7. Anexos

### Anexo 1.

<p><b>SITUACIÓN LABORAL 1:</b></p> <p>Una empresa necesita encontrar a un trabajador para cubrir una baja de maternidad durante 16 semanas</p> <p>¿Qué tipo de contrato es el más adecuado y por qué?</p>	<p><b>SITUACIÓN LABORAL 4:</b></p> <p>Una empresa de construcción necesita contratar a un trabajador para un proyecto específico que durará 1 año.</p> <p>¿Qué tipo de contrato es el más adecuado y por qué?</p>
<p><b>SITUACIÓN LABORAL 2:</b></p> <p>Una tienda de ropa necesita contratar a personal adicional para la temporada de rebajas</p> <p>¿Qué tipo de contrato es el más adecuado y por qué?</p>	<p><b>SITUACIÓN LABORAL 5:</b></p> <p>Una cafetería necesita contratar a un camarero para trabajar solo los fines de semana</p> <p>¿Qué tipo contrato es el más adecuado y por qué?</p>
<p><b>SITUACIÓN LABORAL 3:</b></p> <p>Una empresa tecnológica quiere contratar a un recién graduado para adquiera experiencia en su campo.</p> <p>¿Qué tipo de contrato es el más adecuado y por qué?</p>	<p><b>SITUACIÓN LABORAL 6:</b></p> <p>Una empresa necesita contratar a un trabajador para cubrir una baja por enfermedad de larga duración</p> <p>¿Qué tipo de contrato es el más adecuado y por qué?</p>

Fuente: Elaboración Propia

**Anexo 2.**



Fuente: Elaboración propia



## 8. Bibliografía y legislación

Ayén, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ? *Iber: Didáctica de Las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 86, 7–15.

BOE-A-2022-5139 *Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional*. (s. f.).  
[https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-5139](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-5139)

BOE-A-2007-20204 *Real Decreto 1399/2007, de 29 de octubre, por el que se establece el título de Técnico en panadería, repostería y confitería y se fijan sus enseñanzas mínimas*. (s. f.).  
[https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2007-20204](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2007-20204)

*Diseñar experiencias educativas en FOL a través de la gamificación*. (2017, 3 noviembre). [Diapositivas]. SlideShare.  
<https://es.slideshare.net/slideshow/disear-experiencias-educativas-en-fol-a-travs-de-la-gamificacin/81570031>

Emprendiendo, T. (2024, 4 mayo). *Beneficios de la gamificación en la educación: impacto y resultados*. Triunfa Emprendiendo.  
<https://triunfaemprendiendo.com/como-influye-la-gamificacion-en-la-educacion/>

Fernández Solo de Zaldívar, I. (2017). La gamificación: Una herramienta para la educación emocional. En A. Caruana Vañó y Albaladejo-Blázquez (Coords.), *Emociones en Secundaria. AEMO. Programa de alfabetización y gestión emocional*. (pp. 49-56) Valencia: Generalitat Valenciana, Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport.

FundéuRAE. (2012). «Ludificación» mejor que «gamificación» como traducción de «gamification» | Fundéu.  
<https://www.fundeu.es/recomendacion/ludificacion-mejor-que-gamificacion-como-traduccion-de-gamification-1390/>

Gallego, F. J., Molina, R., & Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. En XX JENUI (Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de Informática). Congreso llevado a cabo en la Escuela Universitaria de Ingeniería Técnica Informática de Oviedo, Principado de Asturias.

Gallego, F. J., Villagrà, C. J., Satorre, R., Compañ, P., Molina, R., & Llorens, F. (2019). A Guide for Game-Design-Based Gamification. *Informatics*, 6(49), 1-19.

García, M. e Hijon, R. (2017). Análisis para la gamificación de un curso de formación Profesional. *IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa* (26), 46-60.

- Goshevski, D., Veljanoska, J. y HatziaPOSTOLOU, T. (2017). A review of gamification platforms for higher education. *In Proceedings of the 8 th Balkan Conference in Informatics*, 1-6.
- Isabel, M. M. A., & Màrqueting, U. J. I. D. D. I. (2017, 18 julio). *Gamificación, una propuesta metodológica para las aulas de FP*.  
<https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/174105>
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Klupal, L. Kostolányová, K. y Gybas, V. (2018). Gamification in LMS Courses. *ICTE Journal*, 7(2).
- Llorens, F., Gallego, F. J., Villagrà, C. J., Compañ, P., Satorre, R., & Molina, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. *Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial de la Universidad de Alicante*, 4(1), 25-32.
- Lobato, P. (2024, 25 marzo). *Gamificación en el aula: ventajas y desventajas*. Smartmind.  
<https://www.smartmind.net/blog/gamificacion-en-el-aula-ventajas-y-desventajas/>
- López, J. M. S., & Garrido, M. C. D. (2014). *Integración pedagógica de la aplicación minecraft edu educación primaria: Un estudio de caso*.
- Orden 29 de Julio de 2009 por la que se establece para la Comunidad Valenciana el currículo de ciclo formativo correspondiente al título de técnico en Panadería, pastelería y Repostería.
- Ortiz-Colón, A., Jordán, J., & Agredal, M. (s. f.). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*.  
<https://www.redalyc.org/journal/298/29858802073/html/>
- Sánchez, F. J. (2015). Gamificación. *Education In The Knowledge Society (EKS)*, 16(2), 13-15
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Barcelona: UOC.
- Villar Rodríguez T. (2020) La gymkhana de FOL. Propuesta de mejora educativa en el módulo profesional de FOL a través de la gamificación.  
[https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/144035/2020\\_TFM%202020\\_La%20gymkhana%20de%20FOL.%20Una%20propuesta%20de%20mejora%20educativa%20en%20el%20m%20F3dulo%20profesional%20de%20FOL%20a.pdf;jsessionid=A1A7FBB0E1BC4B9B85626C0FA9400E9F?sequence=1](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/144035/2020_TFM%202020_La%20gymkhana%20de%20FOL.%20Una%20propuesta%20de%20mejora%20educativa%20en%20el%20m%20F3dulo%20profesional%20de%20FOL%20a.pdf;jsessionid=A1A7FBB0E1BC4B9B85626C0FA9400E9F?sequence=1)