



**Metodologías activas para combatir la desmotivación en Formación Profesional:
propuestas basadas en la Gamificación y el Aprendizaje Basado en Problemas**

Trabajo de Fin de Máster

Juan Díez Melgar

Máster universitario en formación del profesorado de secundaria, bachillerato, ciclos, escuelas de idiomas y enseñanzas deportivas.

Tutora: María Begoña Solanes Corella

10 de octubre de 2025

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	8
Introducción y justificación del Trabajo de Fin de Máster	8
Objetivos del TFM	9
General	9
Específicos.....	9
Presentación de capítulos	9
Metodología	10
DESARROLLO DEL TRABAJO	11
Marco teórico	11
ABP	12
Gamificación	13
Marco normativo	17
Normativa estatal	17
Normativa autonómica de la Comunidad de Madrid	18
Lo observado en el centro de prácticas	19
Contexto legislativo para la propuesta didáctica	19
Contextualización del centro educativo	19
Localización y entorno	19
Identidad y carácter del centro.....	20
Instalaciones e infraestructuras.....	20
Alumnado, ratio y unidades.....	20
Equipo docente y organización.....	21
Comunicación con familias y alumnado	22
Grupo-clase de referencia.....	22
REVISIÓN DE ESTUDIOS Y PROPUESTAS	24

PROPUESTA PEDAGÓGICA, ANÁLISIS Y PROYECTO DE MEJORA.....	28
Secuencia de los contenidos, competencias y evaluación	30
Evaluación.....	31
Actividades TIC	32
Metodologías activas	33
Principio metodológico	33
Metodologías propuestas.....	33
Propuesta de innovación educativa	36
Justificación de la innovación docente.....	36
Tipo de innovación docente.....	36
Objetivos	37
Plan de trabajo	37
Evaluación	37
Cuestionario de verificación de objetivos	37
Desarrollo de valores relativos a la equidad y diversidad	38
Desarrollo de valores éticos	38
Atención a la diversidad	39
DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.....	41
Justificación inicial	41
Concreción curricular	43
Aspectos metodológicos	45
Atención a la diversidad	46
Recursos materiales e infraestructuras.....	48
Posible cronograma del trabajo	49
Relación entre los criterios de evaluación y los resultados de aprendizaje	50
Diseño de las actividades	51
Actividad nº 1	51

Actividad nº 2	53
Actividad nº 3	55
Actividad nº 4	56
Actividad nº 5	59
Evaluación formativa.....	61
Conclusión de la situación de aprendizaje	62
CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROSPECCIÓN DE FUTURO.....	62
POSIBLES PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA	65
Propuesta 1: Integración de herramientas de la IA y plataformas digitales en metodologías activas.....	65
Propuesta 2: Metodologías activas, desarrollo de competencias profesionales éticas en TCAE y formación del juicio crítico.	66
REFERENCIAS.....	68
ANEXOS	75
Anexo 1.....	75
Anexo 2.....	78
Anexo 3.....	79
Anexo 4.....	83
Anexo 5.....	85

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	21
Tabla 2.....	24
Tabla 3.....	30
Tabla 4.....	41
Tabla 5.....	49
Tabla 6.....	79
Tabla 7.....	80
Tabla 8.....	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.....	15
---------------	----

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Máster utiliza una propuesta de unidad didáctica basada en el uso de metodologías activas, concretamente la gamificación y el aprendizaje basado en problemas, para abordar la desmotivación del alumnado de Formación Profesional. A partir del análisis teórico y normativo, se diseña una propuesta didáctica destinada a aumentar la motivación y fomentar aprendizajes significativos en el módulo de Itinerario Personal para la Empleabilidad de primero del ciclo de Técnico en Cuidados Auxiliares de Enfermería. Se espera que la aplicación de estas metodologías favorezca la participación, la autonomía y la adquisición de competencias profesionales, ofreciendo una base práctica para futuras implementaciones y estudios empíricos.

ABSTRACT

This Master's Thesis presents a proposed teaching unit based on the use of active methodologies, specifically gamification and problem-based learning, to address the lack of motivation among Vocational Education students. Drawing on theoretical and regulatory analysis, the proposal is designed to increase motivation and promote meaningful learning in the first-year Personal Employability Plan module of the Nursing Assistant vocational cycle. The application of these methodologies is expected to enhance student participation, autonomy, and the acquisition of professional competences, providing a practical foundation for future implementations and empirical studies.

Palabras clave / Keywords: Gamificación, Aprendizaje Basado en Problemas, Formación Profesional, Motivación, Metodologías activas.

LISTADO DE ACRÓNIMOS Y ABREVIATURAS

TFM: Trabajo de Fin de Máster

TDAH: Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad

SA: Situación de Aprendizaje

RA: Resultados de Aprendizaje

ABP: Aprendizaje Basado en Problemas

FOL: Formación y Orientación Laboral

IPE: Itinerario Personal para la Empleabilidad

FP: Formación Profesional

TCAE: Técnico en Cuidados Auxiliares de Enfermería

ONU: Organización de las Naciones Unidas

BOE: Boletín Oficial del Estado

BOCM: Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid

TIC: Tecnologías de la Información y la Comunicación

IA: Inteligencia Artificial

ODS: Objetivos de Desarrollo Sostenible

DUA: Diseño Universal de Aprendizaje

NEAE: Necesidad específica de Apoyo Educativo

INTRODUCCIÓN

Introducción y justificación del Trabajo de Fin de Máster

El presente Trabajo de Fin de Máster (TFM), corresponde al Máster Universitario en Formación del Profesorado de Secundaria, Bachillerato, Ciclos, Escuelas de Idiomas y Enseñanzas Deportivas, en la especialidad de Formación y Orientación Laboral (FOL), asignatura que actualmente ha dado paso a Itinerario Personal para la Empleabilidad (IPE). Este documento persigue una serie de alternativas didácticas a las metodologías tradicionales, que pongan fin o reduzcan la desmotivación, entre otros aspectos, del alumnado que cursa educación secundaria, en especial FP (Formación Profesional). Dichas metodologías suelen centrarse en la transmisión por parte del profesorado, siendo el estudiantado un receptor pasivo encargado de memorizar la información o procedimientos, dejando en un segundo plano la comprensión más profunda de los conceptos. Esto muestra que son prácticas limitadas para estimular competencias clave en la sociedad actual como por ejemplo, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. Además, con frecuencia no atienden a las diversas necesidades dentro del alumnado, avanzando a un ritmo uniforme que puede dejar atrás a quienes aprenden con velocidades o estilos distintos. Todo esto puede provocar falta de motivación y apatía (Morán et al., 2024).

Hoy, como tantas veces antes, el sistema educativo se encuentra inmerso en un proceso de cambio. Por ello, y para perseguir una mejora educativa real, este documento defiende que también debemos efectuar cambios en las metodologías con las que se imparte la materia, ya que, según se defenderá con bibliografía, se puede alcanzar un aprendizaje un espíritu de aprendizaje mucho más significativo.

La educación ha de dar una respuesta efectiva a los crecientes problemas de desmotivación, absentismo y bajada del rendimiento escolar, entre otros problemas, y actualmente poseemos modernos estudios de neuroeducación que nos revelan que el alumnado podría obtener mejores resultados de aprendizaje (RA) y motivación con metodologías activas, como son el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) y la Gamificación, al implicar las emociones y la práctica en el aprendizaje (Cueva-Maza et al., 2025).

Objetivos del TFM

General

- Elaborar una propuesta pedagógica innovadora de IPE, fundamentada en la aplicación de ABP y gamificación y orientada a fomentar la motivación.
- Demostrar con bibliografía que el uso de metodologías activas muestran grandes beneficios para el alumnado actual.
- Sensibilizar sobre la necesidad de actualizar las metodologías de enseñanza actuales para el beneficio del alumnado.

Específicos

- Contextualizar la propuesta dentro del marco normativo vigente y las realidades del entorno de la FP en España.
- Diseñar y describir detalladamente una situación de aprendizaje basada en gamificación y ABP.
- Proponer una innovación docente que responda a la diversidad del alumnado y fomente competencias transversales y valores profesionales.
- Sintetizar estudios y aportaciones académicas recientes que fundamentan la validez y pertinencia de estas metodologías activas en contextos educativos contemporáneos.

Presentación de capítulos

La estructura de este TFM responde a un orden presentado a continuación.

- Título: Refleja el enfoque central del trabajo.
- Introducción: Presenta la contextualización inicial, las motivaciones personales de la elección del tema, los objetivos del documento, la relevancia del trabajo y la metodología general empleada.
- Marco teórico: Este apartado fundamenta teóricamente la propuesta con literatura científica actual.
- Desarrollo del trabajo, dividido en varios subapartados fundamentales:

- Marco normativo estatal y específico: Expone las bases legales y curriculares que regulan la docencia en Formación Profesional y la asignatura de IPE.
- Contextualización del centro educativo: Describe las características del centro donde se ubica la intervención.
- Presentación de la propuesta pedagógica: Desarrolla la propuesta de intervención, argumentando su necesidad.
- Desarrollo de una Situación de Aprendizaje: Detalla el diseño, secuenciación, objetivos y actividades de una unidad didáctica.
- Ejemplos de iniciativas de innovación pedagógica para implementar en el centro y las ventajas que aportan: Recoge experiencias de innovación vividas en el centro, analizando su repercusión sobre la práctica docente y el aprendizaje.
- Conclusiones y líneas de trabajo futuras: Es una síntesis final de los logros alcanzados, reflexiona sobre las limitaciones del trabajo y propone direcciones de mejora o investigación a corto y medio plazo.
- Referencias bibliográficas: Recopila según normativa APA 7ª edición, todas las fuentes teóricas citadas a lo largo del TFM.

Metodología

El presente documento defiende una propuesta de diseño de unidad didáctica que, a pesar de no haber podido ser implementada, sigue un diseño riguroso y fundamentado, persiguiendo una solución a una petición muy demandada en la actualidad española; la actualización de las metodologías de enseñanza en búsqueda de mejores resultados. Ha seguido estas fases:

- Análisis del marco curricular aplicable a IPE en FP, asegurando que la propuesta de la unidad didáctica tenga coherencia con la normativa vigente.
- Búsqueda exhaustiva de estudios científicos y literatura relevante, mediante bases de datos como Dialnet, Scielo, Scopus o Google Academy. Al ser un tema muy demandado, hay una gran cantidad de bibliografía, por lo que se han utilizado las palabras clave gamificación, APB, neurociencia y motivación escolar.

- Delimitación y diseño de una situación de aprendizaje realista, que incorpora gamificación y ABP de manera integrada y justificada.
- Realización de reuniones periódicas con la tutora.
- Repaso y utilización de los aprendizajes derivados del máster.

DESARROLLO DEL TRABAJO

Marco teórico

Este apartado plasma las bases teóricas que apoyan el uso de las metodologías elegidas para la creación de la unidad didáctica.

Los progresos en el conocimiento del cerebro humano y los procesos que lleva a cabo en la enseñanza-aprendizaje, están estableciendo una nueva etapa en la educación. En la actualidad, resulta cada vez más claro que enseñar eficazmente va mucho allá de la simple transmisión tradicional de información; es necesario tener en cuenta la manera en que los/as estudiantes reciben, interpretan y consolidan el aprendizaje. Esta transformación en la educación ha sido influenciada por campos como la neurociencia, la psicología y la pedagogía, lo que ha impulsado el desarrollo de enfoques educativos centrados en las necesidades reales del alumnado, basados en la información obtenida de los estudios científicos. En este contexto, la neurociencia ofrece un enlace entre la investigación y la práctica educativa, facilitando crear experiencias formativas más eficaces y duraderas (Cueva-Maza et al., 2025).

Un autor de gran importancia en la creación de las corrientes psicológicas vinculadas al aprendizaje es Vygotsky. Su enfoque sociocultural sostiene que el desarrollo de conocimientos ocurre mediante la interacción social y cultural. Siendo parte de la perspectiva constructivista, Vygotsky defiende que el aprendizaje se construye participando activamente y adquiriendo experiencias, pero enfatiza que este proceso está facilitado por la intervención de adultos o compañeros más experimentados. Además, al igual que Piaget, defiende la importancia de integrar el juego dentro de los ámbitos pedagógicos, sociales y psicológicos de las personas (García-Allen, 2025).

Partiendo de esta base que apoya las metodologías propuestas, vamos a continuar definiendo y contextualizándolas.

ABP

Barrows (1986) define al ABP como “un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos”.

Esta metodología surgió en el ámbito sanitario, en el siglo XX en la década de los 60 cuando Postman y Weingamer propusieron una nueva forma de enseñar en la que se ponía el énfasis en la participación activa de los/as alumnos/as. Esta aproximación se apoyaba en la formulación de preguntas abiertas y la presentación de problemas reales, de tal forma que los/as estudiantes se veían motivados a idear soluciones mediante procesos creativos. Las primeras experiencias de aplicación de esta metodología se dieron en la Universidad McMaster en Canadá y en Case Western Reserve en Estados Unidos. Posteriormente, en Europa, la Universidad de Maastricht adoptó el ABP en 1974 como parte de su sistema educativo. El método ganó progresivamente popularidad a partir de 1996 y su implementación comenzó a extenderse por universidades de todo el mundo. El impacto que ha tenido en el aprendizaje ha sido tan grande que el ABP incluso sirvió de base para nuevas metodologías como el aprendizaje por proyectos y se incorporó a otras disciplinas universitarias, tales como Ingeniería, Derecho y Economía. Este enfoque se inserta dentro de las metodologías activas, ya que se fundamenta en la implicación directa del estudiante en su propio proceso de aprendizaje y en la interacción con el entorno educativo. El planteamiento pedagógico se sostiene a partir de los principios propuestos por John Dewey, quien defendía que el conocimiento se genera a través de la experiencia vivida y el enfrentamiento de situaciones problemáticas. Estos desafíos ayudan al estudiante a buscar información relevante, considerar distintas alternativas y validar hipótesis, dando lugar así a nuevos aprendizajes. En la actualidad, el ABP ha dejado de limitarse al ámbito universitario y es una de las metodologías activas más relevantes, utilizada también en la enseñanza básica y general (Guamán Gómez & Espinoza Freire, 2022).

En una recopilación de bibliografía que analiza el ABP, se señalan las siguientes fortalezas y aspectos a atender según Sifuentes et al. (2024). Diversas investigaciones señalan que la aplicación del ABP tiene un impacto significativamente positivo en el rendimiento académico de los/as alumnos/as, demostrando que esta metodología resulta eficaz para mejorar las

calificaciones y el desarrollo integral, siempre que se implemente adecuadamente y se garantice la calidad del proceso. La efectividad, sin embargo, está condicionada por factores como la preparación docente, los materiales disponibles y el apoyo organizativo, subrayando la importancia de la formación profesional y el respaldo institucional. Otros autores hablan de la necesidad de diseñar tareas equilibradas y ofrecer un acompañamiento pedagógico adecuado, que permita conciliar los retos del enfoque con el apoyo necesario para mantener la participación y facilitar el aprendizaje efectivo. Los estudios también muestran que el ABP se ha investigado en una amplia gama de países como España, EE.UU., Perú, China y Chile, confirmando su adaptabilidad y relevancia en diversos sistemas educativos. Esto evidencia que el ABP es flexible y puede ajustarse con éxito a diferentes realidades escolares y culturales, convirtiéndolo en una propuesta válida para la mejora del aprendizaje en todo el mundo. En conclusión integrar el ABP junto a otros enfoques pedagógicos y aplicarlo en distintos contextos educativos es una línea prometedora para potenciar su impacto en la formación escolar contemporánea.

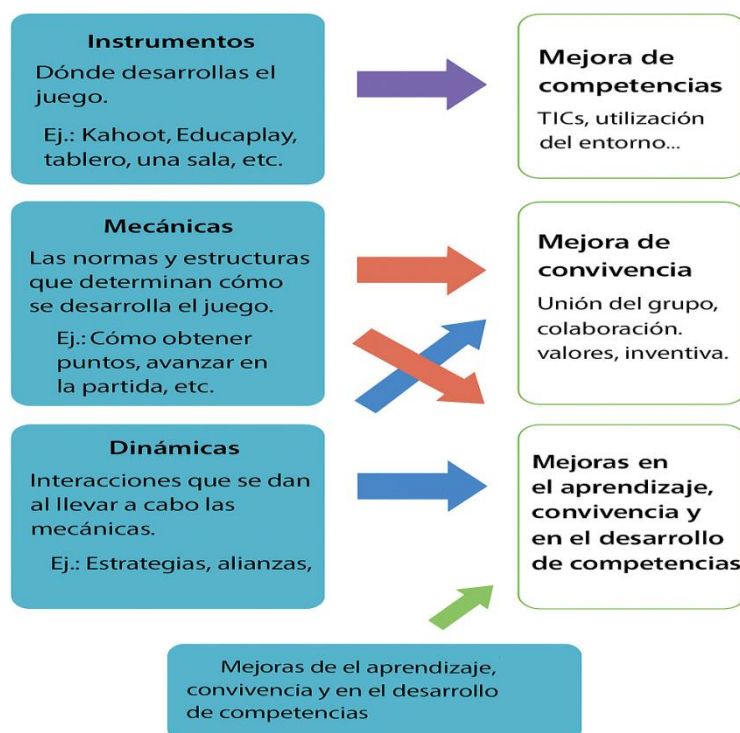
Gamificación

Según Lobato (2025) “la gamificación (también conocida como ludificación) es el proceso mediante el cual se aplican técnicas propias de juegos a otros procesos para facilitar su realización y/o comprensión.” Estas dinámicas buscan que los participantes se involucren activamente y se dirigen al logro de objetivos concretos (como cambiar conductas, adquirir nuevos conocimientos o perfeccionar habilidades). De esta manera, impulsan una transformación personal mientras brindan una experiencia satisfactoria. Para alcanzar dichos objetivos, es necesario superar retos y seguir normas similares a las de un juego tradicional, en ocasiones trabajando de forma cooperativa. En este proceso, la retroalimentación junto con las recompensas o incentivos cumplen una función fundamental (Gallardo & Gétrudix-Barrio, 2021).

La gamificación surgió como un concepto innovador dentro del ámbito digital y tecnológico, respondiendo a la necesidad de hacer más atractivas y participativas las interfaces y experiencias digitales. En sus orígenes, estuvo dirigido principalmente al sector empresarial, con el objetivo de incrementar la participación de los usuarios y mejorar la usabilidad de sitios web y aplicaciones. El término fue acuñado en 2002 por Nick Pelling que propuso aplicar elementos propios de los juegos en contextos que no estaban vinculados a la

diversión, con la intención de influir en comportamientos específicos y optimizar las interacciones en diversas áreas. La adopción de la gamificación en el ámbito educativo fue un proceso gradual, a medida que docentes y desarrolladores reconocieron su potencial para aumentar la motivación y el compromiso dentro del aula. Con el tiempo esta metodología fue evolucionando, reflejando así una comprensión cada vez más profunda de cómo los/as estudiantes interactúan con el contenido, utilizando la gamificación para hacer el aprendizaje más relevante y efectivo. Actualmente, la gamificación es una tendencia global que se adapta a diversos contextos culturales y educativos (Calvo, 2025).

La gamificación también sitúa al estudiante en el centro de su propio proceso de aprendizaje, generando un modelo de enseñanza dinámico y participativo. En este, los/as alumnos/as no se limitan a recibir información de manera pasiva, sino que se implican resolviendo problemas, colaborando con otros y tomando decisiones, lo que favorece una comprensión más sólida de los contenidos y destrezas trabajados. Además, cuando los aprendizajes se vinculan con actividades prácticas, motivadoras o lúdicas, se potencia tanto la formación como el rendimiento académico. Del mismo modo, la implementación de estas metodologías busca fomentar un ambiente de aprendizaje positivo y un clima escolar que refuerce la convivencia entre compañeros y contribuya a disminuir el absentismo. Finalmente, como ya se ha señalado, la gamificación ofrece también desarrollar competencias muy demandadas en el ámbito laboral, especialmente en los/as estudiantes de formación profesional que en un futuro se incorporarán a las empresas. A través de retos y dinámicas de trabajo en equipo, los/as alumnos/as pueden fortalecer esas habilidades clave que serán determinantes en su desarrollo profesional (Ferrández Sansano, 2024).

Figura 1*Elementos de la gamificación*

En definitiva, destacamos de cada metodología que, por un lado, la gamificación ofrece las dinámicas del juego. “Es una metodología fundamental y ayuda al desarrollo íntegro y completo de la persona a quien es impartido con eficiencia para el desarrollo del aprendizaje por lo que es importante y necesario que se aplique el juego en las unidades educativas, porque entonces solo entonces se obtendrá una educación de calidad” (Coello Morán & Gavilanes Aray, 2019). Las mecánicas del juego tienen el poder de estimular regiones cerebrales implicadas en la motivación, como el sistema de recompensa y áreas vinculadas con la memoria, como el hipocampo. Este tipo de dinámicas favorecen la implicación emocional de los/as estudiantes, lo que facilita que relacionen el aprendizaje con vivencias agradables y significativas y como consecuencia se incrementa la capacidad de recordar lo aprendido. También es una herramienta que permite convertir el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia no solo dinámica sino, además, personalizada (Cueva-Maza et al., 2025).

Por otro lado, el ABP se ha asentado como un método de enseñanza activo que facilita a los/as estudiantes que desarrollen habilidades científicas, sociales y comunicativas al hacer frente a hechos reales que requieren investigación, trabajo en equipo y reflexión para encontrar soluciones (Coello et al., 2025). Sitúa al alumnado al frente de su propio aprendizaje, evitando las clases magistrales e involucrándoles en hallar la solución a problemas reales, trabajando en equipo y guiados por la persona dirigente de la sesión, preparándoles para situaciones del mundo real y alcanzando enseñanzas de una forma más activa y significativa (Lozada-Lozada et al., 2025).

Morales P. y Landa V. (2004, como se citó en Barrows, 1996), explican que las partes fundamentales del ABP son:

- Aprendizaje centrado en el alumnado

Significa que los/as alumnos/as son los principales actores en el proceso de enseñanza-aprendizaje, con la guía del profesor. Al asumir este rol, los/as estudiantes logran identificar y entender con mayor profundidad el problema que deben resolver y se consigue que el aprendizaje sea personalizado y adaptable a sus intereses.

- El aprendizaje se realiza en pequeños grupos

Las actividades se suelen desarrollar en grupos reducidos, formados por diferentes compañeros en cada caso y, a veces, con distintos profesores. Esto les permite experimentar una diversidad de perspectivas y situaciones, favoreciendo la colaboración tanto con personas afines como con aquellas que tienen menos puntos en común. De esta manera, se fomenta la capacidad de adaptación a contextos cambiantes y variados.

- Los/as docentes actúan como facilitadores o guías

Los/as profesores/as expertos en la materia deben evitar métodos tradicionales y adoptar un rol que consiste en presentar el problema a resolver, proporcionar acceso a recursos informativos como libros, artículos o videos, y más tarde actuar como consultores. En esta fase, los/as alumnos/as exponen sus propuestas de solución y reciben observaciones cuidadosas para mejorar su trabajo.

- La adquisición de conocimientos se lleva a cabo a través del estudio independiente

Mientras trabajan en la resolución, los/as estudiantes colaboran entre sí, asumiendo la responsabilidad de dirigir su investigación. Se organizan, distribuyen tareas y construyen juntos el proceso para encontrar la respuesta al problema, sin depender directamente del profesor para cada paso.

- Los problemas son el eje de organización y la motivación para aprender

La necesidad de resolver un problema real promueve un aprendizaje práctico y autónomo, lo que favorece la comprensión profunda y evita la simple memorización de contenidos.

- Los problemas contribuyen al desarrollo de habilidades para resolverlos

Esto implica ofrecer a los/as alumnos/as la mayor cantidad de información posible, ya través de la práctica constante y la repetición, ellos ejercitan la recuperación de conocimientos y la clasificación crítica de la información obtenida.

Marco normativo

Normativa estatal

Ley Orgánica 3/2022, de Ordenación e Integración de la Formación Profesional.

Esta ley es la base sobre la que se asienta la FP actual en España. Entre otras cuestiones, plantea la FP como un sistema único y flexible, con fuerte conexión con el mundo laboral. Además, subraya la importancia de metodologías activas que aseguren aprendizajes significativos y aplicables en contextos reales. Para mi propuesta resulta especialmente relevante porque legitima el uso de estrategias como el ABP o la gamificación, que permiten a los/as alumnos/as enfrentarse a situaciones parecidas a las que vivirán en su futuro profesional (Ley Orgánica 3/2022).

Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, sobre la ordenación del Sistema de Formación Profesional.

Este real decreto baja un nivel más y concreta cómo deben organizarse los títulos y los módulos que los componen. Establece RA, criterios de evaluación y saberes básicos. Su utilidad es evidente: marca los objetivos que el alumnado debe alcanzar y, por tanto, orienta qué tipo de actividades podemos plantear en el aula. La exigencia de una evaluación continua

y competencial se relaciona de manera directa con el uso de metodologías activas que promuevan la práctica y la reflexión (Real Decreto 659/2023).

Real Decreto 546/1995, de 7 de abril, que regula el título de Técnico en Cuidados Auxiliares de Enfermería.

Aunque es más antiguo, sigue siendo el texto específico que define este ciclo. Determina las competencias profesionales, los módulos que lo integran y los contenidos mínimos de cada uno. En mi caso, este decreto sirve de guía para seleccionar qué aprendizajes deben abordarse en la unidad didáctica y cómo evaluarlos. Incluso cuando se plantean metodologías innovadoras, es fundamental que el diseño didáctico se mantenga fiel a los objetivos y criterios oficiales del título. (Real Decreto 546/1995).

Normativa autonómica de la Comunidad de Madrid

Decreto 27/2025, de 21 de mayo, sobre la ordenación de la FP en Madrid.

Adapta la normativa estatal al contexto autonómico. Regula la oferta de ciclos, la organización de los módulos y la posibilidad de modalidades como la FP dual. Para la propuesta resulta útil porque explica cómo se concreta en la Comunidad de Madrid la flexibilidad y la vinculación con el tejido productivo que marca la ley orgánica (Normativa de Formación Profesional, 2025).

Orden 893/2022, de 21 de abril, de la Consejería de Educación.

Regula aspectos muy prácticos como la matrícula, los procedimientos de evaluación y la acreditación de los aprendizajes. Es clave para entender cómo se aplican en los centros educativos madrileños los principios de evaluación continua y cómo deben documentarse los resultados obtenidos por el alumnado (Normativa de Formación Profesional, 2025).

Decreto 29/2022, de 18 de mayo, sobre evaluación, promoción y titulación.

Aunque se aplica a varias etapas educativas, incluye criterios específicos para la FP. Refuerza la idea de que la evaluación debe centrarse en competencias y no en la simple repetición de contenidos. En este sentido, conecta directamente con la necesidad de métodos de enseñanza que impulsen la participación, la autonomía y la aplicación práctica de lo aprendido (Decreto 29/2022).

Lo observado en el centro de prácticas

En el centro CEAC FP Madrid he podido comprobar cómo esta normativa se traduce en la práctica diaria. Por ejemplo, la organización modular y la evaluación continua se aplican de acuerdo con lo que marcan los decretos. Además, el uso de materiales reales y entornos simulados está en línea con el título oficial de Técnico en Cuidados Auxiliares de Enfermería (TCAE). Sin embargo, también he observado que a veces las metodologías empleadas tienden a ser más tradicionales, con predominio de la clase expositiva, lo que limita el potencial de innovación que la normativa actual permite.

Esto me lleva a considerar que hay margen de mejora: incorporar metodologías como la gamificación y el aprendizaje basado en problemas no solo enriquecería la experiencia de los/as estudiantes, sino que estaría plenamente respaldado por la normativa vigente, que insiste en una enseñanza competencial y orientada a la práctica profesional.

Contexto legislativo para la propuesta didáctica

En síntesis, cualquier unidad didáctica en este ciclo debe:

- Responder a los objetivos y competencias definidos en el título oficial.
- Desarrollar los saberes básicos a través de metodologías activas.
- Respetar los criterios de evaluación que se establecen en la normativa estatal y autonómica.
- Atender a la diversidad del alumnado, garantizando la inclusión.

Contextualización del centro educativo

En este apartado voy a aportar datos del centro donde llevé a cabo mis prácticas obligatorias.

Localización y entorno

El centro CEAC FP Madrid se sitúa en la Plaza Cronos, en el distrito de San Blas-Canillejas, una zona de la capital tanto residencial, como con espacios de servicios y empresas. El centro tiene buena comunicación por metro y autobús, algo fundamental porque recibe alumnado procedente de diferentes barrios de Madrid y de municipios cercanos.

El entorno es urbano, con comercios, instalaciones deportivas y parques. A su vez, goza de la cercanía de hospitales y centros de salud claves para la formación de los/as estudiantes del área sanitaria, por ejemplo, ya que muchos realizan allí sus prácticas profesionales.

Aporto fotos de las instalaciones de CEAC FP Madrid en el Anexo 1.

Identidad y carácter del centro

Se trata de un centro privado oficial de FP, autorizado por la Comunidad de Madrid y perteneciente al Grupo Planeta. A diferencia de otros centros, solo ofrece titulaciones de FP. Imparten ciclos de grado medio y superior en varias familias profesionales (sanidad, informática, comercio, etc.), siempre muy centrados en la empleabilidad del alumnado.

CEAC FP tiene un modelo de enseñanza que combina la presencialidad con recursos digitales, por lo que se reciben clases presenciales pero también cuentan con un campus virtual para acceder a materiales didácticos, comunicarse con el profesorado, subir tareas, etc.

Instalaciones e infraestructuras

El centro cuenta con instalaciones amplias y modernas, de unos 6.000 m², repartidas en aulas, laboratorios y talleres técnicos. Durante mis prácticas pude comprobar que en el área sanitaria se dispone de espacios de simulación donde los/as alumnos/as pueden practicar procedimientos antes de ir a los centros sanitarios. Además, el centro dispone de aulas de informática, biblioteca, zonas de descanso y un comedor.

CEAC FP Madrid, no cuenta con patio de recreo ni polideportivos. Sí que existen parques y espacios destinados al deporte en el barrio donde se encuentra pero al no impartir titulaciones deportivas no requieren esos servicios. Aun con todo, en el tiempo libre o de descanso son libres de utilizarlos.

Alumnado, ratio y unidades

Aunque no se publican cifras oficiales detalladas, el centro acoge a varios centenares de estudiantes distribuidos en diferentes familias profesionales. La ratio de alumnos/as suele rondar entre 25 y 30 por aula, siendo el máximo permitido 33 alumnos/as en la modalidad presencial y en modalidad online, hasta 90 personas por aula.

A pesar de ser un centro privado, los/as estudiantes provienen de diversos puntos de Madrid y alrededores, lo que hace que el grupo sea muy heterogéneo en cuanto a edades, experiencias

y situaciones familiares. El alumnado por su parte, en grado medio varía desde personas algo más mayores, sobre todo, que saben que quieren aprender y aprovechar el curso lo máximo posible, hasta otros perfiles, más abundantes a mi parecer, que no quieren ir a bachillerato y a la universidad, pero sus familias les obligan a seguir estudiando, dentro de lo cual muestran más o menos interés y motivación. En cuanto a grado superior, las personas que asisten en su mayoría tienen claro que les gusta, quieren aprender todo lo que puedan y empezar a trabajar.

El nivel socioeconómico es variado, predominando estudiantes de clase media, pero también algunos que compaginan estudios con trabajo para costear la matrícula.

En el ciclo de TCAE la edad media en los primeros cursos ronda los 19 años, aunque conviven con alumnado de más edad y es habitual una mayoría femenina.

Equipo docente y organización

A continuación presento una tabla de creación propia sobre las figuras que forman parte de CEAC FP, en orden descendente de autoridad o responsabilidades:

Tabla 1

Participantes de CEAC FP Madrid

Nivel jerárquico	Responsable	Competencias principales
Órgano de Gobierno	Consejo de Dirección	Dirección global, responsabilidad última de la economía, nombramientos.
Ejecutivo	Equipo directivo: dirección, secretario general y jefatura de estudios.	Gestión diaria, coordinación administrativa.
Coordinación docente	Claustro, departamentos, coordinadores, tutores y coordinador de bienestar.	Planificación, docencia, seguimiento, bienestar
Docencia	Profesores por ciclo/módulo, Profesores de guardia	Enseñanza, sustituciones, disciplina
Administrativo y servicios	Secretaria, Conserje, Limpieza, Recursos Humanos	Administración, mantenimiento, limpieza, control laboral.
Alumnado	Alumnos/as distribuidos por grupos	Formación

Comunicación con familias y alumnado

El centro dispone de la plataforma que utilizan todos los centros, públicos o privados de cualquier nivel académico, en la comunidad de Madrid que se llama “Raíces” a través de la cual las familias pueden consultar, principalmente, notas y ausencias. A parte, disponen de su propia plataforma que se llama “Alexia” por la cual se trata también la mensajería en general. Cualquiera de estas dos se utiliza para comunicarse constantemente con los padres y madres del alumnado.

El alumnado, por su parte, tiene acceso al campus virtual que funciona como repositorio de materiales, actividades y avisos. Esta herramienta se utiliza con frecuencia para reforzar lo trabajado en clase y para mantener un contacto continuo con los/as estudiantes.

Grupo-clase de referencia

El grupo sobre el que se basa la propuesta de este trabajo corresponde a 1º de Técnico en Cuidados Auxiliares de Enfermería.

- Número de alumnos/as: 20.

- Edad media: 19 años. Habiendo personas entre 16 y 20 años, pero también dos mayores de 22.
- Procedencia: distintos barrios de Madrid.
- Estudios que dan paso: ESO y otros ciclos.
- Entorno socioeconómico: predominio de familias de nivel medio, algunos/as estudiantes trabajan a tiempo parcial.

En este grupo de referencia para la propuesta de la unidad didáctica existe bastante desmotivación. Muchos/as alumnos/as no se visualizan aún trabajando por lo que no consiguen empatizar o ver la importancia, por ejemplo, al módulo de IPE, que es el que sobre todo nos interesa en este caso. El alumnado que debía elegir qué estudiar, sin motivación laboral, vocacional, ni de aprendizaje, muestra la costumbre de estar en un aula con frases como “porque es lo que toca” o “porque algo hay que hacer”, aunque la parte positiva es que si han elegido este grado, normalmente ya hay algo que les gusta en él. Por otro lado, hay personas que sí que están interesadas en sacar partido a los estudios, otras que quieren utilizar el grado medio para aspirar a ser enfermeros/as posteriormente, o simplemente porque quieren trabajar de TCAE. Las personas con ese perfil o que ya vienen del ámbito laboral o de otros grados de FP, muestran mucha más predisposición e interés.

Todo esto lleva a que el grupo sea más rico, gracias a la heterogeneidad, pero también plantea retos a la hora de atender las diversas expectativas y diferentes ritmos de aprendizaje.

Al ser en su mayoría jóvenes y proceder de la E.S.O., las partes prácticas del grado les suele interesar mucho y sorprender.

Son, en su gran mayoría, mujeres.

Necesidades Específicas de Apoyo Educativo

Basándome en el artículo 71 de la LOMLOE, en mi grupo-clase se detectaban, dos alumnos en situación de Necesidad específica de Apoyo Educativo (NEAE):

1. Un alumno estaba diagnosticado de Trastorno de Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), por lo que se tenían diferentes consideraciones para que pudiera aprovechar al máximo las clases; entre otras:

- Los documentos tenían las partes clave en negrita.
 - Cuando se separaba en grupos, se le asignaba con personas con buenas capacidades de atención.
 - Se le colocaba cerca del profesor, lejos de las ventanas y de las puertas para evitar ese tipo de distracciones.
 - Cada paso se le explicaba por separado, con confirmación de que lo ha entendido y de forma corta y clara.
 - Se le dejaba levantarse de vez en cuando a por tareas como ir a por rotuladores, bajar las persianas, etc.
2. Había 1 estudiante de origen extranjero con un dominio limitado del castellano, sobre todo el más formal. Del mismo modo, tomábamos consideraciones para intentar que el aprendizaje alcanzado fuese el máximo posible:
- Continua colaboración con la familia de acogida, entre otros aspectos, para la búsqueda de cursos de lengua castellana extra-escolares y para la realización de las tareas.
 - Al hacer grupos, se le posicionaba con personas pacientes que le ayudasen con el idioma.
 - Utilización de lenguaje más sencillo en los exámenes.

REVISIÓN DE ESTUDIOS Y PROPUESTAS

En la siguiente tabla voy a presentar una serie de estudios científicos que tratan estas metodologías activas que propongo y en los que sustento este documento.

Tabla 2

Recopilación bibliográfica más relevante del trabajo

Autor y año	Palabras clave del estudio	Etapas educativa del estudio	Objetivos del estudio	Metodología propuesta por los autores	Evaluación	Hallazgos importantes
Larraña ga Otal, A. (2012)	Crisis sistema educativo, Ken Robinson, John Taylor Gatto, Creatividad, Homeschooling, talento, inteligencias múltiples, implicación de las familias, comunidad, cercanía al mundo real.	Educación en general	Analizar y entender la necesidad de cambio de sistema educativo. Conocer el modelo educativo de Ken Robinson, referente mundial en innovación educativa. Conocer el modelo educativo de John Taylor Gatto. Conocer la opinión real del profesorado sobre el sistema educativo actual.	Cada alumno/a ha de encontrar su talento con ayuda de la comunidad, escuela y entorno empresarial. La escuela entrenará esa habilidad y la acreditará.	Evaluación continua mediante demostración diaria en el taller	1) Percepción general de crisis del sistema educativo por el 91% de los encuestados 2) Se destaca como prioridad implicar más a las familias. 3) El 100% de los encuestados cree positivo acercar la enseñanza a la vida real
Lozada-Lozada et al., (2025)	Aprendizaje basado en problemas, pensamiento crítico, estrategias de aprendizaje, educación superior	Estudiantes de educación superior.	Consolidar y proporcionar un marco conceptual actualizado sobre la efectividad del impacto del ABP en el desarrollo de pensamiento crítico en estudiantes universitarios.	ABP	Formativa, acompañando en el proceso, no solo midiendo resultados e integral, contemplando capacidades	1) El ABP favorece pensamiento crítico, autonomía y resolución de problemas. 2) El éxito depende de diseño, recursos y formación docente. 3) Hay necesidad de instrumentos validados y estudios longitudinales
Tarira Morán, A. C. et al (2024)	Enseñanzas tradicionales, dificultades de aprendizaje, estudiantes, discalculia	Educación en general	Demostrar si los enfoques educativos inclusivos como el ABP son más efectivos para el progreso de estudiantes con discalculia que las metodologías tradicionales.	Enfoques educativos inclusivos como el ABP.	Herramientas tecnológicas de respuesta abierta	Las metodologías tradicionales agudizan las dificultades de los/as alumnos/as con discalculia.
Coello Morán, LJ & Gavilan	Gamificación, métodos de gamificación, técnicas de la	1º de bachillerato	Examinar la influencia de la Gamificación en el proceso de enseñanza	Gamificación	Se utiliza la gamificación para evaluar lo	1) La gamificación motiva y facilita un aprendizaje

Autor y año	Palabras clave del estudio	Etapas educativa del estudio	Objetivos del estudio	Metodología propuesta por los autores	Evaluación	Hallazgos importantes
es Aray, B.E. (2019)	gamificación, Actividades gamificativo Lúdicos, rendimiento académico, aplicación lúdica, gamificación lúdica.		aprendizaje significativo de los/as estudiantes a través de análisis bibliográfico y estudio de campo para el diseño de una aplicación lúdica.		aprendido mediante un test en internet después de las sesiones.	significativo 2) Docentes y directivos ven la necesidad de actualizarse tecnológicamente. 3) El cambio hacia estrategias innovadoras mejora el rendimiento estudiantil.
Coello Eras, K.M. et al (2025)	Aprendizaje Basado en Problemas, competencias científicas, competencias sociales, competencias comunicativas, educación en Ecuador	Educación media.	Identificar la contribución del ABP al desarrollo de competencias científicas, sociales y comunicativas. Generar un marco de referencia para futuras investigaciones.	ABP	No trata el tema.	El ABP mejora el desempeño académico y fortalece habilidades interpersonales y comunicativas esenciales para un profesional.
Cueva-Maza, G. Y., et al (2025)	Neuroeducación, Gamificación y Aprendizaje.	Educación secundaria.	Analizar cómo la integración de la neuroeducación y la gamificación pueden transformar la enseñanza en la educación secundaria. Explorar los fundamentos científicos (neuroplasticidad, memoria, emociones) y su aplicación pedagógica. Proponer estrategias que potencien la motivación, la retención del conocimiento y el compromiso de los/as estudiantes.	Gamificación basada en la neuroeducación.	Evaluación integral y formativa no limitada a exámenes.	1) La neuroeducación aporta bases científicas sobre cómo alcanzar aprendizajes significativos. 2) La gamificación incrementa la motivación y el aprendizaje activo. 3) Juntas generan una experiencia educativa más significativa e innovadora.
Velasco C. E. B. et al (2025)	Gamificación, Educación, constructivismo, motivación	Educación secundaria.	Hacer una revisión documental sistemática sobre el uso de la	Gamificación.	No trata el tema.	1) La gamificación si es planificada y con enfoque

Autor y año	Palabras clave del estudio	Etapa educativa del estudio	Objetivos del estudio	Metodología propuesta por los autores	Evaluación	Hallazgos importantes
	escolar, tecnologías educativas, Formación docente.		gamificación como estrategia pedagógica en la educación secundaria latinoamericana, con énfasis en su fundamentación constructivista y su aplicación práctica en el aula			constructivista mejora la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades cognitivas y digitales en los/as estudiantes. 2) La efectividad de la gamificación depende de la formación del docente, la planificación didáctica y su integración coherente al currículo.
Baez-Vizcaino, K. y Santana - Soriano, E. (2025)	Tecnología educativa, tecnología, educación secundaria, inteligencia artificial, gamificación, percepción docente.	Educación secundaria.	Caracterizar la percepción que tienen los/as docentes sobre la integración de tecnologías emergentes (IA, gamificación y realidad virtual (RV)) en la educación secundaria.	Gamificación y uso de nuevas tecnologías en el aula (IA o RV).	No proponen métodos de evaluación más allá de la percepción del docente.	1) Se adoptan fácilmente herramientas como la gamificación (Quizizz, Kahoot, etc.) y chat GPT. 2) Existe una falta de reflexión y conocimientos sobre las implicaciones éticas de las nuevas tecnologías.
Tobar-Vegas, E. J., et al (2025)	Aprendizaje, Aplicación, Competencias, Desempeño, Innovación, Técnicas	Educación secundaria.	Determinar la percepción de los/as estudiantes acerca del rendimiento académico, su interés en recibir retroalimentación y su disposición hacia metodologías innovadoras, en particular la gamificación en el aprendizaje de matemáticas.	Gamificación.	Encuestas pre/post sesiones, evaluación mediante observación directa.	1) Casi la mitad de los/as estudiantes consideran que los recursos educativos actuales no favorecen su aprendizaje. 2) El 68'75% señaló que la gamificación podría mejorar la motivación y el rendimiento

Autor y año	Palabras clave del estudio	Etapas educativa del estudio	Objetivos del estudio	Metodología propuesta por los autores	Evaluación	Hallazgos importantes
Dietrich et al., (2022)	Enseñanza tradicional, instrucción explícita, explicaciones, aprendizaje activo y matemáticas de pregrado.	Educación superior.	Desafiar la dicotomía entre la enseñanza tradicional y el aprendizaje activo. Justificar el valor de las clases tradicionales. Mostrar que las clases tradicionales pueden evolucionar.	Propone una combinación de la enseñanza tradicional y el aprendizaje activo. Las clases tradicionales evolucionarían para hacer partícipes a los/as alumnos/as/as.	Analizar los RA, evaluaciones estudiantiles, comentarios cualitativos y análisis longitudinal.	académico. 1) La enseñanza tradicional puede ser efectiva si se integra un diseño centrado en el estudiante. 2) El aprendizaje activo no excluye las explicaciones explícitas. 3) Hubo resultados positivos en el aprendizaje y la satisfacción estudiantil.

PROPUESTA PEDAGÓGICA, ANÁLISIS Y PROYECTO DE MEJORA

En este apartado voy a exponer las áreas de mejora que creo que puede potenciar CEAC FP en su entorno académico, analizarlas, propondré cambios para alcanzar dichas mejoras y expondré cómo evaluar estas propuestas.

Durante mi experiencia en CEAC FP Madrid, he podido observar cómo sus metodologías, buscaban favorecer el protagonismo del alumnado en su proceso de aprendizaje y fomentaban la aplicación práctica de los contenidos. Sin embargo, desde una mirada crítica y constructiva, identifiqué posibles oportunidades de mejora para llevar a cabo un modelo de enseñanza-aprendizaje más optimizado.

- **Contenidos transversales**

Una de las áreas principales de mejora radica en la organización de las situaciones de aprendizaje (SA). Observé que los contenidos se tratan de forma aislada por módulos, lo que

dificulta que los/as estudiantes la comprensión global del grado. Una propuesta es captar los contenidos transversales que afectan a todos los módulos y que todo el profesorado implicado se uniese para generar actividades donde se contextualice la temática, se desarrolle de forma dinámica y se evalúe. Para ello, podríamos usar metodologías activas como las propuestas en este TFM, viendo una gran oportunidad para usar el ABP.

Algún tema transversal del grado que se podrían trabajar en conjunto por los diversos módulos serían: la creatividad y el pensamiento científico, para hallar soluciones prácticas a problemáticas sanitarias o la educación para el bienestar y la salud. A la vez que se trabajan, sensibilizaría al alumnado y aprenderían cómo transmitir de manera correcta los RA que se alcanzan en esos módulos.

- **Metodologías activas**

En el ámbito metodológico, aunque el "Learning by Doing" está bien implementado, se podrían enriquecer las sesiones utilizando también estrategias activas de probada efectividad como las que defiende este documento; la gamificación y el ABP. Esto cambiaría la forma de impartir la clase, se saldría de la monotonía y se trabajarían situaciones reales y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Para que todo esto se lleve a cabo de la mejor manera posible, habría que formar al profesorado sobre este tipo de métodos de enseñanza.

La unidad didáctica propuesta que se trata más adelante tiene sus bases en estas metodologías.

- **Gamificación del centro**

Cualquier persona que participe en el centro, puede percatarse de la desmotivación o la falta de interés del alumnado, sobre todo, de 1º de grado medio que viene de la E.S.O. y que está estudiando esta FP por motivos ajenos al interés en la formación (le obligan sus padres, no sabe qué hacer si no, etc.). Para paliar estos casos, solo en el primer curso de grado medio, ya que CEAC FP Madrid no ofrece FP básica, se podría gamificar el centro con una plataforma digital o una aplicación que permita al alumnado tener una retroalimentación instantánea y personalizada con puntos, insignias, trofeos, etc. Funcionaría dando puntos por entregar tareas, ser participativo/a, ayudar a un/a compañero/a, etc. Cuando se obtienen ciertos puntos se alcanzan insignias y después trofeos (de participación, de predisposición, etc.) y con esos

distintivos se obtendría algún premio, como poder entrar más tarde después del descanso o subir tu nota, por ejemplo. Podrían existir misiones, como ser participativo/a durante una semana y misiones colaborativas como, entre todos/as, dejar la clase limpia y ordenada. Todo esto impulsaría mayor participación y un aumento del espíritu de equipo entre otras mejoras, gracias al uso de la gamificación.

- **Resolución de conflictos en el equipo docente**

Dentro de la búsqueda de aspectos a potenciar, mejorar la coordinación y comunicación docente es fundamental. He podido experimentar cómo las relaciones entre el profesorado han ido empeorando por la carga del trabajo, malos entendidos, etc. Para que un equipo sea eficiente y colabore correctamente, estas relaciones se han de cuidar y/o sanar. No todo el personal debe ser íntimo amigo de su compañero/a para trabajar juntos, pero si se quiere obtener los mejores resultados para el alumnado, se ha de obtener un ambiente de cooperación y apoyo.

La forma de solucionarlo que propongo puede costar, ya que supondría más trabajo que hacer caso omiso a estas situaciones, pero recomiendo, para un final beneficio de los/as alumnos/as: potenciar encuentros periódicos, en los que se lleven a cabo dinámicas de resolución de conflictos, se fomente la comunicación abierta y resiliente en un espacio seguro, establecer trabajo colaborativo que acabe reforzando lazos y fomentar frecuentemente formaciones que incrementen las habilidades sociales, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos.

- **Evaluación**

En cuanto a la evaluación, podría potenciarse utilizando, además de exámenes, métodos innovadores que valoren las competencias prácticas y sociales e incluso que tengan con el/la alumno/a un feedback formativo que le informe sobre qué mejorar. Esto permitiría tener diferentes tipos de evaluación para obtener una mayor información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje y conseguir además un sistema de evaluación más dinámico y en consonancia con las demandas actuales del mercado laboral.

Secuencia de los contenidos, competencias y evaluación

Tabla 3

Aspectos susceptibles de mejora

Posible mejora	Propuesta
Falta de SA que trabajen materias transversales y falta de conocimiento global del grado.	Captar esos contenidos transversales y que periódicamente los diversos módulos cooperen para generar actividades que los entrenen y den perspectiva al alumnado de los estudios que cursa. Usando ABP podríamos obtener una mayor motivación y un aprendizaje más significativo.
Repetición de las mismas metodologías para impartir materia que generan monotonía y falta de motivación.	Utilizar metodologías activas de comprobada eficacia como las que defiende este documento: Gamificación y ABP.
Mal ambiente dentro del equipo docente.	Dinámicas de resolución de conflictos, formación en habilidades sociales y sobre cómo resolver malos entendidos, espacios de comunicación abierta y asertiva y trabajos grupales que fortalezcan las relaciones.
Falta de una evaluación adaptada a la situación social y laboral actual.	Evaluación por competencias que mida los RA y otorgue al alumnado un feedback sobre qué mejorar.
Desmotivación y falta de interés en un perfil muy común en 1º de grado medio.	Gamificar el primer año, ofreciendo puntos, insignias y luego trofeos que generan recompensas sencillas por ayudar a compañeros/as, entregar tareas, etc. Usando las dinámicas de los juegos se llega a conseguir un aumento de la participación, colaboración, interés, etc.

Evaluación

Como establece el Real Decreto 217/2022 (Real Decreto 217/2022) en el artículo 15 la evaluación en FP, y de manera específica en el módulo de IPE, se rige por los principios de continuidad, formatividad e integración, y lo desarrollan las normativas estatal y autonómica aplicables. Algunos puntos importantes de este artículo:

- La evaluación del aprendizaje se realiza de manera constante y dinámica, permitiendo reajustes pedagógicos según las necesidades observadas en cada estudiante.

- La evaluación se guía por el cumplimiento de los objetivos fijados para la etapa y el nivel de desarrollo de competencias fundamentales. Estos referentes conectan directamente con los retos sociales actuales y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
- La evaluación abarca tanto lo que aprende el alumnado como la calidad de los métodos empleados y la reflexión sobre la propia labor docente, favoreciendo la mejora continua de los procesos educativos.
- Se promueve el uso de distintos medios de evaluación, como rúbricas, autoevaluaciones, observaciones y proyectos, buscando siempre que sean accesibles y ajustados a las circunstancias individuales de cada situación de aprendizaje.

Además, no hay que olvidar que hay que conseguir adaptar y flexibilizar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las necesidades y capacidades personales de cada alumno/a, para que todo el mundo sea capaz de alcanzar el éxito en su formación. Para ello, todo el profesorado debería formarse en el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA).

Todo lo dicho estaría en la línea de la persecución de los ODS, en concreto el ODS 4, alcanzando una educación de calidad para todas las personas y el ODS 10, promoviendo una igualdad de oportunidades de alcanzar logros académicos sin depender de la variedad de capacidades, necesidades y oportunidades de cada cual (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2015).

Actividades TIC

El uso de TIC en la FP aporta un valor añadido para dinamizar el aprendizaje, adaptar contenidos y favorecer la motivación del alumnado. Estas herramientas facilitan situaciones de enseñanza más interactivas, personalizadas y conectadas con contextos reales, lo cual responde a las demandas educativas del siglo XXI (Carballeda Sangiao, 2022).

Un posible ejemplo de uso de estas tecnologías como dinamizante del proceso de enseñanza-aprendizaje, sería que en el módulo de IPE, se pudiera utilizar una plataforma digital donde los/as estudiantes pudieran subir las dudas sobre el temario, algún docente responsable las contestase de forma simple y con imágenes o vídeos, para que todo el alumnado lo pudiera ver. Se crearía un apartado con preguntas frecuentes y ayudaría a estudiar y repasar en casa o en cualquier parte.

Metodologías activas

Principio metodológico

En este TFM, se siguen diferentes principios metodológicos muy demandados en la actualidad, como:

- Participación activa: buscando poner constantemente al alumnado en el centro de su proceso de aprendizaje. Con la gamificación y el ABP se promueve la participación, motivación y las habilidades sociales.
- Atención a la diversidad: se entiende y defiende que cada persona aprende de una manera diferente, por eso apoyo el DUA.
- Evaluación formativa y continua: doy importancia a una evaluación constante que acompañe en todo el proceso de enseñanza y así, permitir que tanto el alumnado como el/la responsable de llevar a cabo las sesiones, pueda hacer un seguimiento de lo que está realizando y cómo, pudiendo tomar medidas o reforzar en cualquier momento; no solo observar un aprobado o un suspenso al final.

Con todo, el principal principio metodológico que se lleva a cabo y, que a pesar que a esta altura del trabajo ya se encuentra sobradamente apoyado con la bibliografía importada, son las metodologías activas se basan en promover la participación directa y crítica del estudiante en su aprendizaje, colocándolo como protagonista del proceso. Favorecen un aprendizaje significativo mediante la interacción, la colaboración y la reflexión crítica (Zapata, 2024). Este enfoque responde a la necesidad de preparar a los estudiantes para enfrentar problemas reales, desarrollar habilidades del siglo XXI y fomentar su autonomía

Metodologías propuestas

Todas las metodologías propuestas se basan en la atención a la diversidad, teniendo en cuenta el DUA ya que si la información no es asimilada por el alumnado, no existe un aprendizaje, por lo que hay que evitar ese impedimento asegurándonos de que todas las personas reciban la información, presentando opciones diversas de transmisión de información y que sean adaptables (letras más grandes, imágenes, variar la velocidad de transmisión, etc.) (Alba Pastor et al., 2014).

Por otro lado, adjunto las metodologías que participan en la unidad didáctica que propone este TFM:

- **Aprendizaje Basado en Problemas**

- Descripción: es una metodología educativa en la que se muestran problemas reales o simulados que tratan los RA que hay que alcanzar pero, en este caso, exponiéndoles a situaciones en las que se pueden encontrar en su futuro trabajo. De este modo, se les prepara para el mercado laboral. Los/as alumnos/as son los encargados de entender, analizar y resolver el problema, guiados/as por el/la docente. Este enfoque promueve el autoaprendizaje, las habilidades sociales, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la búsqueda activa de información. De forma general sigue estos pasos por orden:
 - Planteamiento de la problemática
 - Análisis de situación y necesidades
 - Estudio del caso por grupos
 - Puesta en común y debate
 - Revisión y evaluación.
- Objetivos de la metodología:
 - Familiarizar al alumnado con situaciones a las que se pueden enfrentar en su futuro laboral.
 - Fomentar trabajo en equipo y las habilidades sociales.
 - Impulsar el pensamiento crítico y la autonomía.
 - Favorecer la búsqueda activa de información.

- **Flipped Classroom (Aula invertida)**

- Descripción: es una metodología educativa que invierte la forma tradicional de dar clase, por lo que el alumnado estudia el contenido teórico en su casa y durante el tiempo en el aula se trabaja dicho contenido mediante actividades prácticas y colaborativas, bajo la supervisión del/la docente. Favorece el aprendizaje independiente y activo, una mayor implicación, las habilidades sociales y una personalización del aprendizaje.
- Objetivos:
 - Poner al alumnado al frente de su aprendizaje.
 - Fomentar la búsqueda activa de información y la autonomía.
 - Obtener un aprendizaje más significativo al tratar el temario desde diversos ángulos.

- **Gamificación**

- Descripción: es una metodología educativa que añade mecánicas y principios de los juegos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Utiliza puntos, recompensas, misiones y cooperación para que el alumnado se sumerja en la experiencia facilitando el alcanzar los RA y desarrollar habilidades. Fomenta la motivación, la participación, colaboración y el compromiso, mientras busca un aprendizaje significativo. Es importante tener en cuenta los siguientes elementos:
 - Mecánicas del juego: logros, recompensas, finalidad, etc.
 - Dinámicas del juego: colaboración, competición por equipos, etc.
 - Narración: historia que rodea toda la dinámica, ofreciendo sentido a las actividades.
 - Normativa: debe haber unas reglas claras, de cómo se avanza, se obtienen recompensas, etc.
 - Retroalimentación: se ofrece un feedback constante a los/as estudiantes, de su progreso, posibles mejoras, etc.
- Objetivos
 - Aumentar la participación y la motivación.
 - Usar las TIC.
 - Fomentar una actitud positiva hacia el aprendizaje.
 - Promover las habilidades sociales.
 - Perseguir un aprendizaje significativo.
- **Aprendizaje colaborativo**
 - Definición: es una metodología educativa activa donde el alumnado coopera en grupo con sus compañeros/as con el fin de alcanzar un objetivo común, compartiendo ingenio y responsabilidades, guiados/as por el/la docente. Este método también sitúa al alumnado en el centro del proceso de su aprendizaje favoreciendo el pensamiento crítico, la interdependencia positiva, autonomía, resolución de problemas y habilidades sociales.
 - Objetivos:
 - Promover una comprensión profunda del temario.
 - Desarrollar las habilidades sociales y resolución de conflictos.
 - Fomentar el pensamiento crítico.
 - Impulsar la autonomía.
 - Aumentar la motivación y participación.

- Aprender a aceptar y utilizar de forma positiva las críticas.

Propuesta de innovación educativa

Voy a realizar una propuesta de innovación educativa que sirva para solventar una necesidad detectada en el grupo de referencia.

Justificación de la innovación docente

- Identificación de la problemática

El problema que busca abordar esta unidad didáctica es la falta de motivación e interés del alumnado de 1º de grado medio. Con ello, se abordaría indirectamente el absentismo, la falta de participación y fomentaría un aprendizaje más significativo.

- Contextualización

El alumnado de 1º de grado medio que ha sido “obligado” a matricularse por no querer ir a bachillerato, no querer trabajar o por falta de otra alternativa de futuro, muestra gran cantidad de desmotivación y falta de interés, lo cual también se traduce en personas formadas por debajo de sus posibilidades, absentismo, baja participación, etc. Este perfil de alumnos/as representa una parte muy significativa de la clase.

Como hemos demostrado hasta ahora, la gamificación y el ABP son dos metodologías activas que buscan enfrentarse de frente a estas problemáticas ofreciendo formas alternativas de impartir clase más atractivas y que finalicen con unos RA más asentados.

Tipo de innovación docente

Se va a realizar una proposición de unidad didáctica para el módulo de IPE1, basándose en las metodologías activas ABP y gamificación y centrada en fomentar el aprendizaje activo y en la motivación. De esta forma, utilizaremos elementos lúdicos (gamificación) y problemas de la realidad laboral (ABP) para hacer el aprendizaje más atractivo y significativo.

Se realizará además, una evaluación formativa diaria y una final, con lo que se ofrece una retroalimentación continua al alumnado y también se genera una reflexión diaria sobre su participación en su aprendizaje.

Objetivos

- Fomentar el trabajo colaborativo y las habilidades sociales de los/as alumnos/as.
- Aumentar la motivación del alumnado en el aula.
- Alcanzar un aprendizaje significativo mediante ABP y gamificación.
- Reducir el absentismo.

Plan de trabajo

- Temporalización: 5 sesiones repartidas en las clases de IPE a lo largo de 3 semanas.
- Metodologías: ABP y gamificación.
- Número de sesiones: 5 sesiones de 55 minutos cada una.
- Recursos: 1 proyector, 5 ordenadores, 2 docentes, temario, bolígrafos y papeles en blanco, noticias impresas, un aula y 1 pizarra.

Evaluación

En el Anexo 2, se muestra una rúbrica que recoge datos sobre participación, trabajo en equipo, adquisición de conocimientos, de competencias y uso de las TIC, habiendo otorgado a cada una, una puntuación sobre 10. La calificación alcanzada en esta rúbrica será tomada en el módulo igual que la de un examen parcial y hará media con el resto de trabajos y exámenes existentes. Todos los días en los que se lleven a cabo intervenciones, se establecerán anotaciones sobre estas variables con cada alumno/a, para que al rellenar la rúbrica final, se vea claramente si ha habido una mejora, una constancia o un empeoramiento y tomar decisiones calificativas en consecuencia.

También se llevará a cabo una evaluación formativa con los/as alumnos/as al final de cada sesión, en búsqueda de que sientan que hay una preocupación por su educación, el/la docente pueda ejercer pequeños cambios en las actividades con tal de llegar mejor al grupo-clase y que el alumnado reflexione sobre su papel en su aprendizaje.

Cuestionario de verificación de objetivos

En el Anexo 3, está recogido el cuestionario que va a ser utilizado antes de llevar a cabo la intervención (pre-test) y el que se utilizará posteriormente (post-test), con el fin de medir si la motivación y el interés por el módulo varían en función de la utilización de las metodologías propuestas en este documento.

Desarrollo de valores relativos a la equidad y diversidad

En el marco de la FP, especialmente en el ciclo de TCAE, es fundamental promover valores vinculados a la equidad y la diversidad para garantizar un ambiente inclusivo y respetuoso, que favorezca el aprendizaje y desarrollo integral del alumnado (González López et al., 2023). Estos valores se pueden trabajar a través de acciones concretas dentro de las metodologías activas empleadas, las cuales potencian la participación y reflexión crítica del alumnado sobre su entorno social y profesional.

Una referencia clave para esta tarea es la Agenda 2030 y sus ODS, en particular el ODS 5 (Igualdad de género) y el ODS 10 (Reducción de las desigualdades), que orientan la educación hacia la inclusión y el respeto a la diversidad (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 2015). La formación en TCAE debe diseñar SA que aborden problemáticas como la coeducación, la deconstrucción de estereotipos y roles de género, el uso de lenguaje inclusivo, las formas de hablar resilientes y la prevención de la violencia de género, así como la atención a la diversidad religiosa, étnica y de identidad de género.

Por ejemplo, dentro del módulo IPE, se puede plantear una actividad en la que el alumnado, en grupos, examine casos reales que reflejen situaciones de tratos sexistas en el ámbito sanitario. Mediante el intercambio de ideas y la colaboración para encontrar soluciones, los/as estudiantes no solo fortalecen sus habilidades sociales y comunicativas, sino que también desarrollan un compromiso ético fundamentado en la equidad.

Estas acciones, integradas en el proceso formativo, fomentan el desarrollo de una conciencia crítica que contribuye a formar profesionales sensibles a la diversidad y capaces de ofrecer una atención sanitaria de calidad, respetuosa y ajustada a las necesidades individuales de cada paciente.

Desarrollo de valores éticos

Dentro del ámbito de la FP, y en particular en el ciclo formativo de TCAE, resulta primordial fomentar valores éticos que sustentan tanto la convivencia educativa como el desempeño profesional. Estos valores, que incluyen la solidaridad, la justicia, la libertad, el respeto y la responsabilidad, configuran los cimientos para una formación integral que prepara al alumno/a para afrontar los retos sociales y laborales con un compromiso riguroso y respetuoso (Vidal Peiró, 2023).

La incorporación de estos valores puede lograrse proponiendo actividades que promuevan el trabajo cooperativo, la reflexión ética y la toma de decisiones responsables dentro de situaciones de aprendizaje contextualizadas. Para ello, es esencial vincular dichos valores a retos y experiencias cotidianas del ámbito sanitario, haciendo que el alumnado relacione su función profesional con un comportamiento ético en su entorno (Álvarez Mercado, 2018).

Asimismo, deben alinearse con los ODS de la Agenda 2030, especialmente con el ODS 16, que destaca la promoción de sociedades justas, pacíficas e inclusivas basadas en el respeto y la responsabilidad (ONU, 2015). En el trabajo diario en el centro puede reflejarse en actividades que fomentan la solidaridad mediante el apoyo mutuo, la responsabilidad a través del cumplimiento de roles y tareas, y el respeto en la convivencia y comunicación entre compañeros/as y con los/as pacientes.

Por ejemplo, en una SA dentro del módulo IPE, se podría diseñar un proyecto colaborativo en el que el alumno participe en la resolución de un conflicto simulado en el entorno sanitario, que requiera negociar y aplicar principios de justicia y responsabilidad. Esta práctica ayudaría a los/as estudiantes a interiorizar la importancia de actuar con ética y compromiso, fortaleciendo habilidades interpersonales y el sentido de pertenencia a una comunidad profesional.

Atención a la diversidad

La atención a la diversidad es un principio esencial en la organización educativa que busca responder a las distintas necesidades, ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, garantizando su inclusión efectiva en el proceso formativo.

El desarrollo de este apartado se basa en el análisis del grupo-clase contextualizado en el punto 2 del TFM, donde se identifican 2 alumnos con NEAE, un caso diagnosticado de TDAH y una persona inmigrante con limitaciones en la comprensión del castellano. Atendiendo a los niveles de inclusión establecidos en la normativa vigente se adoptan diferentes medidas que favorecen la participación y el éxito escolar de estos estudiantes.

Según el Decreto 23/2023 del BOCM, se establecen estas acciones:

- **Personas con TDAH**

- Ajustes en la evaluación: se puede ampliar el tiempo en la evaluación, cambiar el formato de la prueba para su mayor comprensión y se puede utilizar recursos técnicos o adaptar el espacio donde se realizan.
 - Documento individualizado: cada alumno/a contará con un registro de medidas específicas que se aplican, acordadas con los/as orientadores/as del centro.
 - En secundaria, se aplicarán las medidas previstas en la normativa de organización y funcionamiento de esa etapa (adaptaciones metodológicas y de evaluación).
 - Apoyo en grupos específicos cuando sea necesario, para reforzar aprendizajes básicos.
- **Persona con dificultad con el idioma**
 - Apoyo lingüístico y curricular e espacios específicos (Aulas de Enlace), sin perder la vinculación con su grupo de referencia, al que asisten la mayor parte del tiempo.
 - Posibilidad de incorporarse a un curso inferior, cuando exista un desfase importante respecto al nivel que le correspondería por edad; siempre acompañado de un plan de recuperación para reincorporarse lo antes posible.
 - Programas de apoyo externos que incluyen servicios itinerantes de profesorado especializado en alumnado inmigrante.
 - Servicios de traducción e interpretación para facilitar la comunicación entre la escuela y familias que no dominan el idioma.

Estas medidas se integran en la SA diseñada para promover la autonomía y participación activa del alumnado, garantizando criterios de evaluación ajustados y flexibles que consideren las particularidades de cada estudiante. Además, la colaboración con agentes como el departamento de orientación, tutorías y equipo directivo es esencial para definir y coordinar estas estrategias y asegurar su eficacia y adecuación.

Con este enfoque, la institución educativa no solo sigue los preceptos legales, sino que además fomenta un modelo de enseñanza inclusiva, donde la diversidad se aprecia como un elemento que enriquece tanto el proceso formativo como la convivencia en el entorno escolar.

DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

En este apartado se va a diseñar la situación de aprendizaje y desglosar punto por punto.

Tabla 4

Contextualización de la intervención

Tema	Contexto
Título	“Motivar para enseñar”
Etapas	Educación Secundaria Postobligatoria
Ciclo	1º curso del ciclo formativo de grado medio en técnico en cuidados auxiliares de enfermería
Número de alumnado	20 alumnos/as
Módulo	IPE
Áreas que aborda	PRL, tipos de contratos, permisos laborales, vacaciones y jornada laboral
ODS	ODS 3 (Salud y bienestar), ODS 4 (Educación de calidad), ODS 5 (Igualdad de género) y ODS 8 (Trabajo decente y crecimiento económico)

Justificación inicial

En este apartado se comenta brevemente los aspectos más reseñables de la intervención que propongo.

- **Fundamentación general**

Resumiendo lo que ya se ha tratado extensamente en este documento, en la actualidad, la formación de los futuros profesionales de auxiliar de enfermería se enfrenta a retos como la desmotivación, la falta de interés y la diversidad de ritmos de aprendizaje entre el alumno. Por ello, es fundamental replantear las metodologías que se usan y apostar por estrategias que promuevan la participación activa, la colaboración y la motivación.

Esta intervención propone un enfoque innovador basado en tres pilares metodológicos: la gamificación, el aprendizaje basado en problemas y, de paso, el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación. La gamificación aprovecha dinámicas propias de los juegos, lo que genera un ambiente positivo y fomenta tanto la motivación intrínseca como la cooperación entre compañeros.

Por otro lado, el APB sitúa a los/as estudiantes ante situaciones reales simuladas del ámbito sanitario, lo que les exige investigar, analizar y colaborar para encontrar soluciones. Este método fortalece competencias clave como el pensamiento crítico, la autonomía y el trabajo en equipo, esenciales para su futuro profesional.

Integrar estas metodologías activas está en consonancia con las actuales normativas y tendencias educativas, que valoran la formación profesional basada en competencias y en la vinculación con el entorno laboral real. Con este diseño se pretende que, a lo largo de cinco sesiones, el alumno no solo adquiera contenidos técnicos esenciales, sino que también aumente su motivación, mejore sus habilidades sociales y se sienta preparado para afrontar con actitud proactiva su inserción laboral.

- **Vinculación con la vida cotidiana**

La motivación de querer aprender es realmente importante en nuestra sociedad actual. La constante generación de nuevos estudios, contenidos, descubrimientos, etc., nos lleva a necesitar una continua actualización de nuestra formación. Este proceso se puede hacer realmente tedioso si, debido a las metodologías que se han utilizado para enseñarte contenidos, entre otros aspectos, percibes el proceso de aprendizaje como algo aburrido o poco interesante.

Las metodologías que se defienden en este trabajo buscan que la persona que las utiliza disfrute aprendiendo, lo cual las convierte en una herramienta importante para el día a día. Además, al facilitar obtener un aprendizaje significativo, como se ha demostrado anteriormente en el marco teórico, ayudan a tener personas mejor formadas para el ámbito laboral, persiguiendo de esta manera los objetivos de los ODS 4 (educación de calidad) y ODS 8 (trabajo decente y crecimiento económico).

- **Vinculación con los intereses del alumnado**

En la educación actual, metodologías como la gamificación y el ABP, son de gran importancia ya que permiten que los/as estudiantes se involucren de forma activa y pasen a ser los y las protagonistas de su propio aprendizaje. Al encontrar metodologías que consigan una mayor motivación e interés del alumnado en las materias de estudio, según los estudios en neurociencia reflejados en el marco teórico de este trabajo, se alcanzan niveles más altos de aprendizaje y este se vuelve más duradero. Todo esto fomenta habilidades como la autonomía, la creatividad, el pensamiento crítico y, de paso, ayuda a aprender a trabajar en equipo, aspecto que posteriormente en el ámbito laboral será de gran importancia. ¿Qué estudiante que tenga que sacarse una titulación, no preferiría hacerlo de una forma más entretenida y a la vez más contundente y duradera?

- **Reto establecido**

Por la experiencia en el periodo de prácticas, hay un perfil que abunda en los primeros cursos de ciclos formativos de grado medio, el cual muestra una gran falta de motivación frente al estudio ya que, o no sabía qué quería hacer y se encuentra en ese grado o no quería estudiar y su familia le ha insistido en que debe hacerlo.

Este documento busca, mediante la presentación de una unidad didáctica, mostrar cómo un cambio de metodologías docentes puede llegar a conseguir que alumnos/as inicialmente desmotivados/as, alcancen interés y motivación por los estudios que están cursando.

Concreción curricular

La concreción curricular de esta propuesta didáctica, se fundamenta con los elementos prescriptivos recogidos en la normativa estatal (Ley Orgánica 3/2022, Real Decreto 659/2023 y Real Decreto 546/1995), autonómica (Decreto 27/2025, Orden 893/2022) y en los objetivos estratégicos de la FP actual. Se diferencian así los siguientes niveles:

- **Objetivos**

El principal objetivo es promover el alcanzar las competencias profesionales, sociales y personales necesarias para la inserción y el desarrollo en el sector sociosanitario, favoreciendo la motivación y la autonomía del alumnado a través de tareas contextualizadas y participativas. Este objetivo global se desglosa en objetivos más específicos:

- Conocer los derechos y deberes laborales de los TCAE
- Identificar y prevenir riesgos laborales específicos de los/as TCAE

- Fomentar la ética aplicable al entorno laboral de los/as TCAE

- **Competencias clave y específicas**

La intervención desarrolla las competencias clave de la FP, resaltando la competencia en aprender a aprender, competencia digital, social y cívica y de iniciativa. Asimismo, se enfoca en competencias específicas del título como son las comunicativas, la gestión del trabajo en equipo, la adaptación a contextos asistenciales diversos y la correcta aplicación de la normativa laboral, las cuales están identificadas en el Real Decreto 546/1995.

- **Saberes básicos**

En este documento, en cuanto a los saberes básicos, se priorizan los vinculados a la seguridad y salud laboral, derechos y obligaciones profesionales, y la operativa contractual. Estos saberes se trabajan mediante situaciones reales y problemáticas adaptadas al día a día del TCAE, permitiendo la transferencia práctica de conocimientos y habilidades esenciales. Son:

- Derechos y deberes laborales del TCAE: normativa específica aplicable, fuentes y marco legal.
- Prevención de riesgos laborales (PRL) en el entorno sanitario: identificación de riesgos específicos, medidas preventivas y procedimientos básicos.
- Jornada laboral, descansos, permisos y vacaciones: conceptos fundamentales, cálculo y normativa.
- Uso de convenios colectivos y organismos de referencia (por ejemplo, SEPE) en la gestión de la relación laboral.
- Ética profesional: fundamentos de la deontología, principios éticos y toma de decisiones en situaciones reales del ámbito sociosanitario.
- Igualdad, diversidad y corresponsabilidad en el entorno laboral: análisis de situaciones y relación con los ODS.
- Comunicación eficaz en equipos de trabajo: técnicas, resolución de conflictos y colaboración interdisciplinar

- **Criterios de evaluación**

El desarrollo de la intervención está guiado por los criterios de evaluación que marcan en la normativa, que se basan en una evaluación continua, competencial y formativa. Así, la diversidad de instrumentos empleados (rúbricas, autoevaluaciones, observación directa, preguntas directas) permite al profesorado valorar tanto la adquisición de conocimientos

como el progreso en competencias y actitudes profesionales, considerando las diferencias particulares de cada persona y fomentando la igualdad de oportunidades para todos/as.

- **Descriptores operativos**

La propuesta utiliza descriptores claros y observables para cada competencia, por ejemplo, “analiza y valora situaciones de riesgo en el ejercicio profesional del TCAE” o “colabora eficazmente en equipos multidisciplinares”, garantizando la transparencia y la objetividad en la evaluación y facilitando la comunicación de los logros al alumnado y las familias.

Aspectos metodológicos

El enfoque metodológico de la intervención se asienta en la apuesta por metodologías activas que son el ABP y la gamificación, apoyadas por la neuroeducación. Este modelo busca implicar al alumnado de TCAE como protagonista de su proceso de aprendizaje, potenciando la implicación emocional, la participación y el compromiso hacia la adquisición de competencias significativas, motivadoras y perdurables.

La estructura de la intervención consta de los siguientes elementos:

- **ABP**

Mediante situaciones, casos y problemas reales del ámbito sociosanitario, el alumnado se enfrenta a retos que requieren investigación, búsqueda de información, deliberación ética, toma de decisiones fundamentadas y defensa de ellas frente al grupo-clase. Esto favorece tanto el desarrollo de pensamiento crítico como la internalización de procedimientos y valores profesionales. El/la docente actúa como guía y apoyo, estimulando el trabajo autónomo y la colaboración entre iguales.

- **Gamificación**

Utiliza dinámicas, retos, recompensas y herramientas digitales inspiradas en los juegos para transformar el aula en un entorno lúdico, positivo e inclusivo. La gamificación fomenta la motivación intrínseca, favorece el aprendizaje cooperativo y flexibiliza la evaluación, permitiendo adaptar el ritmo y el nivel de dificultad a la diversidad del grupo.

- **DUA**

El enfoque adopta elementos del DUA, garantizando la accesibilidad y la equidad mediante instrucciones claras, recursos adaptados y actividades multinivel. La integración de tecnologías digitales y la atención cuidadosa de la diversidad permiten anticipar barreras y reforzar la participación de todo el grupo

- **Interdependencia positiva**

Las actividades promueven el trabajo en grupos heterogéneos planificados para equilibrar capacidades, estilos y ritmos de aprendizaje. Los grupos se crean basándose en la complementariedad, reforzando el aprendizaje cooperativo y el desarrollo de habilidades interpersonales, a la vez que se establecen apoyos específicos para estudiantes con NEAE.

- **Evaluación**

Se lleva a cabo una evaluación formativa y participativa, que combina la autoevaluación, la coevaluación y la valoración del/la docente mediante una rúbrica. Este sistema permite el feedback constante y la mejora continua, promoviendo la reflexión y la corresponsabilidad en el aprendizaje y propiciando cambios adaptativos en la intervención según las necesidades detectadas.

Atención a la diversidad

En el apartado que anteriormente trataba la diversidad, hemos expuesto que el Decreto 23/2023 del BOCM reflejaba qué medidas se podían tomar, en este, trataremos las más concretamente cómo se han diseñado las actividades para atender a las diversas necesidades de los/as alumnos/as.

Las sesiones se diseñan desde el inicio bajo los principios del DUA, lo que permite anticipar y minimizar barreras, garantizando una participación equitativa en el proceso formativo. Se han tenido en cuenta las siguientes consideraciones:

- **Instrucciones claras**

Las actividades se explicarán con frases cortas y claras, buscando una retroalimentación constante de si se ha entendido el funcionamiento de la sesión y se pondrán ejemplos. Además, las partes importantes se remarcarán en letras negritas o remarcadas en cuadros aparte. De esta forma nos aseguramos de que todo el alumnado ha comprendido las instrucciones y lo que se le pide.

- **Formación planificada de equipos**

Los equipos se generarán, a excepción de en la última actividad, por el/la docente que buscará hacer grupos con miembros de diversas capacidades y habilidades para que se complementen y apoyen. Buscaremos juntar a personas con ideas junto a personas hábiles en el desarrollo de ellas, alumnos/as con capacidades reducidas con alumnado de altas capacidades, etc. Se dejará claro desde el inicio de la unidad didáctica que se tendrá muy en cuenta el trato entre compañeros y la colaboración.

En el caso de que el/la responsable vea que el grupo formado ha funcionado se mantendrá para otras actividades. En caso de que no, se podrá hacer cambios.

- **Apartados multinivel**

Dentro de las actividades, se diseñan apartados de diversos grados de dificultad para que todos los miembros del equipo puedan participar activamente en la sesión.

- **Opciones de muestra del aprendizaje**

El alumnado tendrá herramientas físicas o en la web para tomar especificaciones, apuntes, etc., para a la hora de la puesta en común se pueda llevar a cabo de memoria o apoyado en las anotaciones.

- **Apoyo extra**

En el caso en que sea necesario, se podrá pedir ayuda a otros/as docentes o personas especializadas para apoyar en el aula, pero sobre todo, para estar pendiente de las personas que igual lo necesitan más, como alumnos/as con TDAH, bajo conocimiento del idioma, dificultades de visión o aprendizaje, etc.

- **Planificación inclusiva**

Desde la primera sesión, se prevé la colaboración con el departamento de orientación y la comunicación frecuente con las familias, para coordinar la respuesta educativa y adaptar el seguimiento según las necesidades concretas detectadas a lo largo del proceso.

- **Refuerzo frecuente**

Para seguir motivando al alumnado, que participe y con ello que trabaje más el temario, hay que llevar a cabo un feedback frecuente de qué pueden mejorar, pero sobre todo, lo que están haciendo bien. Hay que elogiar de forma sincera y destacar fortalezas.

- **Materiales atractivos**

Los recursos digitales y las situaciones que se preparan, se busca que sean lo más coloridas, llamativas e interesantes posibles para captar la atención y facilitar la comprensión.

- **Persona con TDAH**

En este caso en concreto, se tendrán en cuenta algunas consideraciones a parte:

- Intentar sentarle lejos de las ventanas o puertas para alejarle de estímulos externos al aula.
- Permitir que haga pequeñas tareas como ir a por rotuladores para la pizarra o repartir documentos de tal forma que pueda soltar energía periódicamente.
- Situarle en un grupo con personas de confianza y estudiosas que puedan apoyarle.
- Pedir a un/a docente extra o a una persona especializada que apoye en el aula, pero que se encargue de apoyar a este alumno.
- No solo dar las instrucciones claras y remarcadas en negrita, sino también fragmentadas en partes concisas que puedas verificar que esta comprendiendo.
- Reconocimiento de logros.
- Mantener una comunicación constante, abierta y sincera de cómo se le puede ayudar o qué le viene mejor en diferentes situaciones. Con la familia también.

Todas estas medidas facilitan la creación de un entorno donde la diversidad es valorada y considerada una oportunidad de aprendizaje. El DUA es el referente metodológico fundamental, y permite atender de forma efectiva y real a cada alumno/a, contribuyendo a una FP inclusiva y de calidad.

Recursos materiales e infraestructuras

En este apartado vamos a hablar de los recursos materiales e infraestructuras que se requieren en las diferentes sesiones, partiendo de que en todas se necesita, el temario pertinente, un aula, sillas y mesas:

- Sesión 1: papeles, bolígrafos, noticias impresas y una pizarra.
- Sesión 2: 5 ordenadores y una pizarra.
- Sesión 3: 5 ordenadores.
- Sesión 4: 2 docentes y 2 ordenadores.
- Sesión 5: un proyector.

Posible cronograma del trabajo

A continuación, se mostrará en una tabla un ejemplo de cronograma para ejemplificar cómo se podrían llevar a cabo las intervenciones.

Tabla 5

Cronograma de la intervención

Nº sesión	Fecha	Horario	Espacio	Temática	Metodología
1	10/11/2025	08:30 – 09:25	Aula polivalente A	PRL	ABP
2	17/11/2025	08:30 – 09:25	Aula polivalente A	Contratos laborales	ABP
3	24/11/2025	08:30 – 09:25	Aula polivalente A	PRL y contratos laborales	Gamificación
4	1/12/2025	08:30 – 09:25	Aula polivalente B	Jornada laboral, permisos y vacaciones	Gamificación
5	8/12/2025	08:30 –	Aula	Jornada laboral,	Gamificación

09:25	polivalente B	contratos, permisos y vacaciones
-------	---------------	--

Relación entre los criterios de evaluación y los resultados de aprendizaje

La relación entre los criterios de evaluación y los RA constituye el eje vertebrador de la planificación didáctica en la FP, garantizando la coherencia entre lo que se enseña, lo que se aprende y lo que se evalúa. En el marco del Real Decreto 659/2023, que ordena el sistema de FP, los RA definen las capacidades que el alumnado debe demostrar al finalizar cada módulo, mientras que los criterios de evaluación concretan los indicadores observables que permiten valorar en qué medida dichas capacidades han sido alcanzadas (Real Decreto 659/2023).

En el módulo de IPE, los RA orientan la adquisición de competencias profesionales, personales y sociales vinculadas al desempeño responsable, autónomo y ético del TCAE, mientras que los criterios de evaluación, por su parte, actúan como guías objetivas para ver si el alumnado ha desarrollado dichas competencias de acuerdo con lo establecido. De esta forma, los criterios de evaluación no solo sirven como herramienta calificadora, sino también como instrumento formativo que retroalimenta el proceso de enseñanza-aprendizaje y permite la mejora continua.

En la propuesta presentada en este TFM, los criterios de evaluación están basados en los principios de evaluación continua, competencial y formativa recogidos en el Real Decreto 217/2022, asegurando que la observación directa, rúbricas y autoevaluaciones, reflejen el progreso del alumnado hacia los resultados esperados (Real Decreto 217/2022). Así, por ejemplo, criterios como “colabora eficazmente en equipos multidisciplinares” o “analiza y valora situaciones de riesgo en el ejercicio profesional” se vinculan directamente con RA centrados en la competencia social, comunicativa y preventiva, evidenciando la correspondencia entre evaluación y aprendizaje.

Este alineamiento permite que la evaluación se convierta en un proceso transparente, inclusivo y significativo, donde cada estudiante comprende qué se espera de él, cómo puede demostrarlo y de qué manera puede mejorar. Además, la utilización de rúbricas con apartados claros y observables garantiza la objetividad y la equidad, a la vez que favorece la autorregulación del alumnado, siguiendo así pautas del DUA.

Esta coherencia interna entre RA, criterios de evaluación y metodologías favorece una enseñanza de calidad en relación con los ODS 4 y 8 y con los principios de equidad, inclusión y empleabilidad que inspiran la actual FP.

Diseño de las actividades

En este apartado se van a recoger las actividades propuestas para la unidad didáctica.

Actividad nº 1

Esta actividad está recuperada de mi memoria de prácticas no publicada. (Díez, 2025)

- Nombre: “Realidad en clase”
- Objetivos:
 - Reconocer riesgos laborales de los TCAE.
 - Identificar y comprender medidas de PRL.
- Agrupamiento: 6 grupos de 3 personas y 1 grupo con 2.
- Recursos: temario sobre PRL, papeles, bolígrafos, noticias impresas y un aula con mesas, una pizarra y sillas.
- Metodología: ABP
- Criterios de evaluación: el/la docente rellenará de cada alumno/a la rúbrica adjuntada en el Anexo 2.
- Duración: 55 minutos.
- Descripción:

Es una dinámica de afianzamiento sobre los contenidos trabajados en el aula relacionados con la detección y la PRL.

- **Presentación y repaso del temario (15 minutos)**

En la primera fase, el alumno se organiza en grupos de 3 integrantes. Se les recuerda la relevancia de la prevención de riesgos en el ámbito profesional y que tanto su seguridad, como la de sus pacientes, dependen de sus actuaciones. A continuación, se les solicita que localicen en el temario los principales riesgos laborales y las medidas básicas de prevención (Anexo 4). Cada grupo expondrá al resto un ejemplo de riesgo o de medida preventiva, acompañado de una explicación breve, con el fin de repasar colectivamente.

○ **Análisis del problema (20 minutos)**

Se entregan distintas noticias relacionadas con accidentes laborales que pueden afectar a los/las TCAE. Cada equipo debe analizar cuáles fueron o pudieron haber sido las formas de prevenir el suceso y reflexionar también sobre las posibles repercusiones físicas y psicológicas de haberlo sufrido. Habrá 7 grupos y solo 3 noticias diferentes para que sean abordadas por diferentes personas viendo si llegan a las mismas conclusiones.

○ **Puesta en común y debate (15 minutos)**

En la parte final, se realiza una puesta en común moderada por el/la docente. Cada grupo resume la noticia trabajada, los riesgos identificados, las medidas de prevención presentes o las que hubieran sido necesarias, y añade una reflexión. El resto de la clase puede complementarse con aportaciones. Al concluir cada intervención, el profesorado resaltaré de forma constructiva los aspectos más significativos y señalará posibles mejoras.

Por último, se le preguntará al alumnado qué le ha parecido la sesión y cómo se ha visto a sí mismo/a en ella, para tener en cuenta en la evaluación formativa.

Noticias:

- Publicación de Metro (04/06/2025)

<https://www.metro.pr/estilo-vida/2025/06/04/de-luto-la-comunidad-de-enfermeria-por-colega-fallecida/>

- Publicación de Infobae (25/09/2024)

<https://www.infobae.com/espana/2024/09/25/una-auxiliar-de-enfermeria-consigue-la-incapacidad-permanente-total-tras-un-accidente-laboral-pese-a-la-negativa-de-su-mutua/>

- Publicación de EL MUNDO (05/03/2024)

<https://www.elmundo.es/madrid/2024/03/05/65e7232bfc6c8312148b45c7.html>

(Díez, 2025)

Actividad nº 2

- Nombre: “¡Contratadme!”
- Objetivo:
 - Identificar y analizar los diferentes tipos de contratos laborales existentes.
 - Comprender las características y diferencias de los diversos tipos de contrato laboral.
- Agrupamiento alumnado: 5 grupos de 4 personas cada uno.
- Recursos materiales y espaciales: un aula con 5 ordenadores y una pizarra para poner las preguntas.
- Metodología: ABP
- Criterios de evaluación: el/la docente rellenará de cada alumno/a la rúbrica adjuntada en el Anexo 2.
- Duración: 55 minutos.
- Descripción:
 - **Presentación del problema (10 minutos)**

Se presenta el tema y el contexto: Una clínica sanitaria necesita contratar personal TCAE para diferentes necesidades:

- Contrato para un auxiliar fijo que cubra la atención diaria.
- Contrato para cubrir un aumento estacional en pacientes.
- Contrato para una persona que requiere combinar formación y trabajo.
- Contrato para un alumno/a recién titulado/a.

Se recomienda buscar en la página del SEPE, en la guía oficial sobre contratos laborales. Se les dejaría que la encontrasen ellos/as, pero en caso de necesitar ayuda esta es la página:

Contratos Sepe: <https://www.sepe.es/HomeSepe/es/que-es-el-sepe/comunicacion-institucional/publicaciones/publicaciones-oficiales/listado-pub-empleo/guia-contratos.html>

○ **Investigación y análisis en grupos (30 minutos)**

Cada grupo debe analizar los tipos de contratos con la ayuda de la guía SEPE, haciéndose un esquema sobre sus características, duración, requisitos y condiciones especiales (para lo cual usaremos Google Keep) y responder a las siguientes preguntas:

- ¿Cuándo se usa este contrato?
- ¿Cuáles son sus ventajas para empleador y trabajador?
- ¿Qué particularidades debe tener (duración, jornada, formación, etc.)?

Una vez finalizado, han de recomendar un contrato distinto a cada caso expuesto y el por qué de su elección.

Enlace a Google Keep: <https://keep.google.com/u/0/#home>

○ **Puesta en común (15 minutos)**

Cada grupo ha de exponer sus conclusiones y responder a las preguntas de 1 tipo de contrato laboral. El grupo sobrante, ya que hay un grupo más que los contratos laborales que hay, responderá y se tratarán las preguntas sobre el contrato laboral que menos claro haya quedado.

Se ofrece un debate general en el aula para resolver dudas. El/la profesor/a guía el debate, corrige conceptos erróneos y completa información. Si nadie propone dudas, el/la docente lanza estas preguntas para avivarlo:

- ¿Qué contrato os gustaría tener y cuál creéis que es el más común tener al finalizar los estudios?
- ¿Cómo afectan las bonificaciones de diferentes colectivos vulnerables a la contratación?
- ¿Qué consecuencias legales puede tener una empresa si incumple las obligaciones administrativas al registrar un contrato temporal?
- Si tuvieras que hacer un contrato para un puesto eventual, ¿cuál elegiríais?

Se recomienda quedarse con los esquemas, apuntes y preguntas para utilizarlo posteriormente con material de estudio.

Por último, se le preguntará al alumnado qué le ha parecido la sesión y cómo se ha visto a sí mismo/a en ella, para tener en cuenta en la evaluación formativa.

Actividad nº 3

- Nombre: “Preguntitas”
- Objetivo:
 - Repasar y asentar el temario de PRL y de contratos laborales de una forma gamificada para obtener un aprendizaje más significativo.
- Agrupamiento alumnado: 5 grupos de 4 personas cada uno.
- Recursos materiales y espaciales: un aula con 5 ordenadores.
- Metodología: Gamificación.
- Criterios de evaluación: el/la docente rellenará de cada alumno/a la rúbrica adjuntada en el Anexo 2.
- Duración: 55 minutos.
- Descripción:
 - **Introducción (10 minutos)**

Mediante un juego de trivial creado en Genially, se va a repasar lo aprendido en las dos anteriores sesiones. Por si la plataforma no funcionase por algún motivo, las diapositivas pueden verse en el Anexo 5.

Introducimos la sesión comentando cómo va a funcionar la clase y las normas del trivial. Incitamos a hacer preguntas sobre el funcionamiento del juego en este momento y si surge alguna duda durante su transcurso.

- Se va a jugar en grupos de cuatro personas divididas en dos equipos enfrentados. Es decir, en cada ordenador, habrá dos personas jugando contra otras dos.

- El equipo que le toque, elegirá su respuesta, la dirá y el otro equipo podrá posteriormente decir la que ellos/as creen que es. Si acierta el grupo al que le tocaba, pueden volver a tirar por segunda vez, sino, le pasará el turno al otro equipo.
- Hay que acertar la respuesta y el por qué esa es la elección, sino, no cuenta como punto.
- Se tendrá abierto Google Keep en otra pestaña del ordenador para apuntar los puntos alcanzados.
- En las preguntas que hay dos respuestas posibles hay que acertar las dos y el por qué.
- Los equipos que más puntos tengan al final, obtendrán +0'5 puntos en el siguiente examen.
- Se tendrá en cuenta el trato al compañero/a y al equipo contrario, llegando a restar puntos si hay que llamar la atención.

Trivial: <https://view.genially.com/68d51c8caa359396d10b5307/interactive-content-trivial-ipe1>

○ **Tiempo de juego (35 minutos)**

Mientras el/la responsable del aula entra y dispone el trivial en los diferentes ordenadores, para que no vean las respuestas, se dejan 5 minutos de repaso del temario.

Empieza el juego y el/la docente está pendiente de posibles dudas, trampas, etc.

○ **Repaso (10 minutos)**

Se repasan en voz alta y se intercambian comentarios de las preguntas que más dudas hayan generado.

Por último, se le preguntará al alumnado qué le ha parecido la sesión y cómo se ha visto a sí mismo/a en ella, para tener en cuenta en la evaluación formativa.

Actividad nº 4

- Nombre: “¿Días libres?”

- Objetivo:
 - Consolidar vocabulario y conceptos clave sobre jornada, permisos y vacaciones.
- Agrupamiento alumnado: 4 grupos de 5 personas cada uno.
- Recursos materiales y espaciales: un aula con 2 docentes y 2 ordenadores.
- Metodología: Gamificación.
- Criterios de evaluación: el/la docente rellenará de cada alumno/a la rúbrica adjuntada en el Anexo 2.
- Duración: 55 minutos.
- Descripción:
 - **Pre-sesión y repaso (15 minutos)**

Esta actividad va a comenzar con una Flipped Classroom.

Se le pide al alumnado que traiga leído de casa el temario de la jornada laboral, las vacaciones y los permisos de trabajo, que responda a 5 preguntas cortas y que traiga cada persona una duda que tenga del temario. Las 5 preguntas son:

- ¿Qué es una jornada?
- ¿Qué es el mínimo descanso inter-jornada?
- ¿Cómo se consiguen las vacaciones mínimas?
- ¿En qué consiste un permiso por matrimonio?
- ¿Qué es la “fuerza mayor”?

La información la podrán encontrar en su temario o en: <https://flippaconfol.com/jornada-laboral-permisos-vacaciones/>

Al llegar al aula, se preguntará a personas al azar que respuestas han dado a las preguntas y si las han entendido. Ayudándonos de las dudas que hayan traído o que surjan de las preguntas,

haremos un repaso ligero del temario para repasar lo que leyeron ayer y poner un poco en contexto y para que las personas que no se hayan leído el temario puedan aprovechar el día.

○ **Pasapalabras (40 minutos)**

Se va a llevar a cabo un Pasapalabras para afianzar conceptos y vocabulario. Las normas serán las siguientes:

- Cada equipo elige un/a portavoz que de las respuestas.
- Cada equipo debe decir la palabra correcta que empiece o contenga la letra del abecedario que toque.
- Habrá 4 equipos de 5 personas cada uno.
- Jugarán en un lado de la clase, con un rosco, 2 equipos enfrentados y en el otro lado del aula otros dos equipos, con otro rosco para que no se escuchen las respuestas.
- Cada equipo tendrá, en cada ronda, 30 segundos para acertar las letras que le toque. El/la docente lee la pista y el/la portavoz ha de dar una sola respuesta. Se acierte o se falle se pasa a la siguiente pregunta.
- Las respuestas correctas suman 10 puntos, mientras que las incorrectas restan 2 puntos.
- En caso de fallar no se resuelve la palabra fallada.
- Cada equipo puede pedir un total de dos pistas al docente que al usarlas les resta 5 puntos.
- Al terminar el rosco se cambiarás de lado del aula y jugarán al otro rosco.

Enlace al rosco 1: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/25576272-a-la-letra-legalidades-laborales-a-z.html>

Enlace al rosco 2: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/25576980-alfabeto-laboral-permisos-y-vacaciones.html>

○ **Final (¿5 minutos?)**

En el caso de terminar el juego y sobrar tiempo, se les permitirá a los/as ganadores/as, ponerse al fondo del aula con los móviles a descansar, bajo supervisión de uno/a de los/as profesores/as. Al resto del alumnado se le animará y se repasará el temario hasta que acabe el tiempo.

Por último, se le preguntará al alumnado qué le ha parecido la sesión y cómo se ha visto a sí mismo/a en ella, para tener en cuenta en la evaluación formativa.

Actividad nº 5

- Nombre: “Fuerza mayor”
- Objetivo:
 - Consolidar vocabulario y conceptos clave sobre jornada, permisos y vacaciones.
- Agrupamiento alumnado: 4 grupos de 5 personas cada uno.
- Recursos materiales y espaciales: un proyector y un aula.
- Metodología: Gamificación.
- Criterios de evaluación: el/la docente rellenará de cada alumno/a la rúbrica adjuntada en el Anexo 2.
- Duración: 55 minutos.
- Descripción:
 - **Elección de equipos (15 minutos)**

Para elegir los equipos sorprenderemos al alumnado haciendo 4 preguntas sobre contratos laborales, jornada laboral, vacaciones y permisos de trabajo. Las 4 personas que respondan, pasan a ser el/la primer miembro de cada equipo y se situarán en un lado del aula. A partir de este punto, se seguirán haciendo preguntas sobre estas temáticas y el/la que primero levante la mano, se le da pie a responder y si acierta elige posicionarse físicamente donde este el grupo al que quiera pertenecer. Si se falla, la pregunta puede revotar a otra persona.

Si vemos que no saben las respuestas, aunque intentaremos que no sean muy complicadas, les dejaremos responder con apuntes. No puede haber más de 5 personas en cada grupo.

Las preguntas serán las siguientes:

1. ¿Cuáles son los principales tipos de contratos de trabajo que existen en España en la actualidad?
2. ¿Desde qué edad se puede firmar un contrato de trabajo en España?
3. ¿Qué contrato está especialmente hecho para formarte mientras trabajas?
4. ¿Quién puede pedir un permiso parental?
5. ¿Cuánto tiempo dura un permiso por maternidad?
6. ¿Qué contrato está destinado a personas con poca experiencia laboral?
7. ¿Cuánto tiempo mínimo de descanso se tiene si se trabaja más de 6 horas continuadas?
8. ¿Qué permiso se tiene cuando tienes una boda?
9. ¿En qué situaciones se puede pedir un cambio de horario laboral?
10. ¿Qué es un convenio colectivo?
11. ¿Con 16 años, qué horario de trabajo no puedes tener?
12. ¿Qué tipos de contratos ofrecen ventajas a empresarios/as que contratan a ciertos colectivos?
13. Si el horario de una persona es de 23:00 a 7:00, ¿tiene alguna compensación económica?
14. ¿A cuántos días de vacaciones tienes derecho al año?
15. ¿Cuántas horas máximas puedes trabajar en una jornada laboral?
16. ¿Qué características tiene un contrato indefinido?
17. ¿Alguien me dice una situación en la que se pueda pedir un permiso retribuido?
18. Entre el final de una jornada y el inicio de la siguiente ¿Cuánto tiempo mínimo ha de pasar?
19. ¿Qué organismo tiene una guía sobre los tipos de contratos laborales?
20. ¿Qué diferencia hay entre una jornada partida y una seguida?

○ **Segunda parte (40 minutos)**

Con los equipos ya hechos, procedemos a participar en una dinámica creada en Educaplay. Consiste en rellenar frases sobre el tema de jornadas, permisos y vacaciones. En dichas

frases, existirán palabras puestas a parte para encajar en orden en las oraciones o con espacios en blanco en los que se ofrecen diversas palabras para rellenar el texto.

Se pondrá la dinámica en el proyector, cada equipo ha de elegir a un/a portavoz y explicamos las normas que serán las siguientes:

- En cada turno le tocará a un equipo elegir las opciones para rellenar la frase correctamente y decírsela al/la docente para que la complete en el proyector.
- El juego mostrará si las opciones han sido acertadas o erróneas.
- En caso de ser erróneas habrá rebote al siguiente equipo.
- En caso acertado ganarán 1 punto, anotado por el/la docente.
- Después de cada frase, se hará una breve explicación, a no ser que surjan dudas, cuando está se podrá alargar lo necesario.
- El equipo que obtenga más puntos, podrá entrar 10 minutos más tarde a la siguiente clase.

Para finalizar, se le preguntará al alumnado qué le ha parecido la sesión y cómo se ha visto a sí mismo/a en ella, para tener en cuenta en la evaluación formativa.

Enlace a la dinámica https://es.educaplay.com/recursos-educativos/25579808-jornada_laboral_preguntas.html

Evaluación formativa

Como ya se ha comentado, en el Anexo 2, se encuentra la rúbrica que se va a utilizar para la evaluación. Al ser una rúbrica de utilización diaria con apartados muy claros, la persona al frente de la clase, puede ir dando una retroalimentación inmediata al alumnado sobre lo que puede ir mejorando. Además y del mismo modo, se pueden ir haciendo pequeñas adaptaciones a las sesiones teniendo en cuenta las opiniones de los/as alumnos/as al final de cada clase y lo que el/la responsable de la actividad vea como necesidad, fortaleza o dificultad.

Con la pregunta final de “¿Qué te ha parecido la sesión y cómo te has visto en ella?” se busca que el alumnado note que hay una preocupación por su comodidad y aprendizaje además de que haga una pequeña autoreflexión y autoevaluación sobre qué está haciendo por su

enseñanza y qué podría reforzar o mantener, haciéndole partícipe de su propio proceso de aprendizaje.

Conclusión de la situación de aprendizaje

A través de metodologías como el ABP y la gamificación, el alumnado podrá enfrentarse a situaciones cercanas a la realidad profesional, poniendo en práctica sus conocimientos, reflexionando sobre sus responsabilidades y consolidando conceptos de forma dinámica y significativa. Estas propuestas tienen el poder de contribuir a generar un clima de trabajo motivador, en el que la práctica, el análisis crítico y la autoevaluación se integran como pilares de un proceso formativo más consciente y comprometido.

Dicho esto, el desarrollo de estas actividades, estoy seguro de que favorecerá, no solo la adquisición de contenidos relacionados con la PRL y la normativa laboral aplicable a los TCAE, sino también la motivación de los/as alumnos/as en el ciclo formativo, la participación activa y el aprendizaje colaborativo.

CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y PROSPECCIÓN DE FUTURO

Este TFM ha explorado la aplicación de metodologías activas, centrándose en el ABP y la gamificación, en la formación de TCAE. Todo ello se vuelca en la propuesta didáctica que ofrece este documento y que se destina a combatir la desmotivación y la falta de interés del alumnado de 1º de grado medio de TCAE, causado por, entre otras variables, las enseñanzas tradicionales.

A continuación, se exponen las principales conclusiones, las limitaciones identificadas y algunas líneas prospectivas de futuro para investigar y profundizar en este ámbito educativo.

Las principales conclusiones:

1. La integración de metodologías activas como el ABP y la gamificación en la enseñanza del módulo de IPE1 a estudiantes de 1º de TCAE, favorece la motivación y un aprendizaje más participativo, dinámico y en conexión con situaciones reales y

profesionales, alineándose con las exigencias normativas actuales de la FP basadas en competencias.

2. La propuesta didáctica diseñada atiende a la diversidad existente en el grupo clase, considerando estilos de aprendizaje y necesidades específicas de apoyo.
3. El diseño de actividades que combinan el trabajo colaborativo, la reflexión crítica y el análisis de situaciones vinculadas a la PRL y contratación laboral, contribuye a consolidar competencias clave para la inserción laboral.
4. La evaluación formativa diaria a través de rúbricas claras y la retroalimentación continua se presenta como un elemento fundamental para que el alumno pueda autoevaluarse y ser consciente de su proceso de aprendizaje y áreas de mejora.
5. El uso de herramientas tecnológicas y plataformas digitales, como portafolios y aplicaciones educativas, puede potenciar el seguimiento del aprendizaje y favorecer la motivación, aunque su implementación requiere acompañamiento y formación docente.
6. La colaboración entre profesorado, a través de coordinación y resolución de conflictos, es un factor clave para sostener procesos de innovación educativa y lograr un ambiente motivador que beneficie tanto a docentes como a estudiantes.

Consecución de los objetivos planteados:

- El objetivo general de aportar una propuesta innovadora basada en metodologías activas para reducir la desmotivación y fortalecer las competencias del alumno ha sido atendido plenamente en el diseño y fundamentación teórica, aunque pendiente de evaluación práctica.
- Los objetivos específicos, que contemplaban la contextualización normativa, la elaboración de unidades didácticas y la integración de TIC han sido alcanzadas en su totalidad en el marco conceptual y metodológico, proporcionando un soporte sólido para su futura implementación.

Limitaciones

Entre las limitaciones de este TFM se encuentra, principalmente, la imposibilidad de implementar y evaluar en contexto real las unidades didácticas diseñadas, lo que restringe las

posibilidades de obtener datos empíricos sobre su efectividad y aceptación por parte del alumnado y profesorado. Las diferencias en el grupo-clase en cuanto a edad, previsión de futuro, etc. y las posibles resistencias a cambiar de metodología también pueden suponer una dificultad a la hora de alcanzar los objetivos fijados. También es importante que el centro de estudios cuente con todos los instrumentos necesarios para llevar a cabo este tipo de metodologías, ya que los recursos económicos de las diversas familias participantes no pueden suponer un impedimento.

Asimismo, la necesidad de formación específica del profesorado constituye un reto a superar para la integración plena y exitosa de las metodologías activas en el centro educativo.

Prospección de futuro

Como líneas futuras de investigación derivadas de este trabajo se sugieren:

- Estudio longitudinal que implemente y evalúe las estrategias didácticas diseñadas, midiendo su impacto real en motivación, rendimiento y desarrollo competencial del alumnado de FP sanitaria.
- Investigación sobre el papel de la formación y apoyo docente en la adopción de metodologías activas y el uso de las TIC, identificando barreras, facilitadores y buenas prácticas.
- Profundizar en la personalización del aprendizaje mediante herramientas digitales y la inteligencia artificial (IA), analizando su integración dentro de metodologías activas y su repercusión en la atención a la diversidad.
- Investigar formas de regular el uso de la IA y metodologías que permitan usar a esta herramienta, como una ayuda, pero evitando que lleven a cabo todo el proceso de tareas y trabajos demandados en el aula, para seguir pudiendo trabajar en los conocimientos y el pensamiento crítico de nuestro alumnado.

Este TFM sienta las bases para continuar avanzando en la mejora del proceso formativo, con la mirada puesta en una educación más atractiva, participativa, inclusiva y adaptada a las demandas, tanto de la sociedad en general como del ámbito laboral, del siglo XXI.

POSIBLES PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

En este apartado, voy a exponer futuras áreas de investigación que partan de las conclusiones extraídas en este documento.

Propuesta 1: Integración de herramientas de la IA y plataformas digitales en metodologías activas.

- Identificación del problema de investigación

El crecimiento exponencial de las tecnologías digitales y la IA está influyendo rápidamente la educación. Sin embargo, existe un vacío claro en la investigación sobre el papel de la IA y las plataformas adaptativas como catalizadores para personalizar el aprendizaje y facilitar una evaluación formativa realmente continua y precisa.

- Preguntas de investigación
 - ¿De qué manera el uso de herramientas de la IA y las TIC ayuda a que los/as estudiantes aprendan de forma más autónoma y adaptada a sus necesidades?
 - ¿Cómo influye el empleo de plataformas que se adaptan al ritmo de cada estudiante, la retroalimentación automática y las rúbricas digitales en sus resultados académicos, su motivación y en el desarrollo de habilidades generales?
 - ¿Puede facilitar la IA una evaluación más justa y equitativa en grupos heterogéneos? ¿Qué riesgos y resistencias se detectan por parte del profesorado y alumnado ante su implementación?
 - ¿Cómo valoran los/as estudiantes y docentes la facilidad de uso y la utilidad de estas herramientas y plataformas cuando se aplican en actividades prácticas, tanto reales como simuladas?

Desarrollo recomendado

Se puede llevar a cabo una intervención educativa en la que se implementen herramientas de IA y TIC en clases prácticas. A través de la observación directa, la recogida de datos sobre la participación de los/as estudiantes, y entrevistas con alumnos/as y docentes, se recogería información sobre cómo estas tecnologías afectan al aprendizaje, la personalización educativa

y la motivación escolar. Este enfoque permitiría comprobar el impacto real en el entorno educativo y adaptar posteriormente los recursos según la experiencia recogida.

Propuesta 2: Metodologías activas, desarrollo de competencias profesionales éticas en TCAE y formación del juicio crítico.

- Identificación del problema de investigación

El enfoque competencial en FP sanitaria exige no solo aprendizajes técnicos sino el desarrollo de competencias ético-profesionales, esenciales en el trabajo real del TCAE (confidencialidad, autonomía del paciente, comunicación asertiva, etc.). Sin embargo, la investigación sobre cómo las metodologías activas pueden potenciar el razonamiento ético, la toma de decisiones en contextos complejos y la interiorización de valores profesionales sigue siendo escasa.

El problema detectado es que la transmisión de estos valores suele reducirse a contenidos teóricos, códigos deontológicos o charlas, sin que los/as estudiantes experimenten la complejidad de los dilemas reales, ni dispongan de espacios sistemáticos para reflexionar y construir su propio juicio profesional.

- Preguntas de investigación
 - ¿Hasta qué punto la integración sistemática de dilemas éticos y actividades de reflexión guiada promueve una comprensión profunda y una apropiación activa de competencias ético-profesionales en el alumnado de FP sanitaria?
 - ¿Qué cambios cognitivos y actitudinales se observan al trabajar casos complejos y discutibles en el aula, frente al tratamiento clásico de la ética profesional?
 - ¿Cuáles son los obstáculos y resistencias en la incorporación efectiva de estos contenidos y dinámicas a la secuenciación curricular de los ciclos de TCAE?

Desarrollo recomendado

El proyecto puede diseñar y validar una batería de casos y dilemas reales, empleando metodología de investigación-acción y recogiendo evidencias mediante grabaciones de debates, análisis de portafolios reflexivos, rúbricas específicas y escalas validadas de

pensamiento crítico y razonamiento moral. Se podría incluso comparar resultados entre grupos con intervención ética activa y grupos control, generando indicadores claros de impacto y propuestas de mejora transferibles a otros ciclos y contextos.

REFERENCIAS

- Alba Pastor, C., Sánchez Serrano, J.M., & Zubillaga del Rio, A. (2014). *Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)*.
https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf
- Álvarez Mercado, A. L. (2018). Atención a la diversidad en la Formación Profesional. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 4(4), 175-180. <https://doi.org/10.17561/riai.v4.n4.15>
- Baez-Vizcaino, K., & Santana-Soriano, E. (2025). Inteligencia artificial, gamificación y realidad virtual en la educación secundaria dominicana: un análisis descriptivo. *EduTec Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (92), 196-215. <https://doi.org/10.21556/edutec.2025.92.3833>
- Barrows, H. S. (1986). A taxonomy of problem-based learning methods. *Medical Education*, 20(6), 481-486. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2923.1986.tb01386.x>
- Calvo, C. P. (19 de septiembre de 2025). *Origen de la gamificación*. Euroinnova International Online Education. <https://www.euroinnova.com/docencia-y-formacion-para-el-profesorado/articulos/origen-gamificacion>
- Carballeda Sangiao, M. N. (2022). *Uso de metodologías activas en el proceso de enseñanza y aprendizaje de biología y geología* [Trabajo de Fin de Máster, Universidad Europea de Madrid].
https://titula.universidadeuropea.com/bitstream/handle/20.500.12880/4472/TFM_CarballedaSangiaoMariaNoelia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- CEAC FP. (s. f.). *CEAC FP Madrid*. <https://www.ceac.es/fp-oficial-madrid>

Coello Eras, K. M., Villafuerte Balseca, A. V., Merchán García, N. L., & Lino Garces, C. J.

(2025). Aprendizaje basado en problemas para fortalecer competencias científicas, sociales y comunicativas en el aula. *Revista Multidisciplinar De Estudios Generales*, 4(2), 74–85. <https://doi.org/10.70577/reg.v4i2.83>

Coello Morán, L. J., & Gavilanes Aray, B. E. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo* [Tesis de licenciatura, Universidad de Guayaquil]. <https://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/40728>

Comunidad de Madrid (10 de septiembre de 2025). *Normativa de formación profesional*. <https://www.comunidad.madrid/servicios/educacion/normativa-formacion-profesional>

Cueva-Maza, G. Y., Vela Calderón, W. R., Tarazona-Meza, N. L., & Mero-Delgado, L. J. (2025). Neuroeducación y gamificación: Estrategias basadas en la ciencia para potenciar el aprendizaje en la segunda enseñanza. *Polo del Conocimiento*, 10(4), 1054–1077. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i4.9363>

Decreto 29 de 2022 [Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid]. Por la cual se regulan determinados aspectos sobre la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional así como en las enseñanzas de personas adultas que conduzcan a la obtención de los títulos de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria y de Bachiller. 20 de mayo. BOCM.

Decreto 23 de 2023 [Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid]. Por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid. 22 de marzo. BOCM.

Díaz Barriga, F. (2006). Aprendizaje basado en problemas. De la teoría a la práctica. *Perfiles educativos*, 28(111), 124-127.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982006000100007

Dietrich, H., Evans, T., & Tatto, M. (2022). Traditional lectures versus active Learning: A false dichotomy? *STEM Education*, 2(4), 275-

292. <https://doi.org/10.3934/steme.2022017>

Díez Melgar, J. (2025). *Memoria de prácticas* [Trabajo no publicado de máster]. Universidad Europea de Valencia.

Ferrández Sansano, L. (2024). *Gamificación en ciclos formativos de grado medio. Cómo implementarla en el departamento de FOL* [Trabajo de fin de máster, Universidad

Miguel

Hernández]. <https://dspace.umh.es/bitstream/11000/32906/1/TFM%20Ferr%C3%A1n%20dez%20Sansano,%20Laura.pdf>

García Sanz, M. P. (2014). La evaluación de competencias en educación superior mediante rúbricas: un caso práctico. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 17(1), 87-106. <https://doi.org/10.6018/reifop.17.1.198861>

Guamán Gómez, V. J., & Espinoza Freire, E. E. (2022). Aprendizaje basado en problemas para el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(2), 124-131. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v14n2/2218-3620-rus-14-02-124.pdf>

Larañaga Otal, A. (2012). *El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje* [Trabajo de Fin de Máster, Universidad Internacional de La Rioja].

<https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/614/LarrañagaAne.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ley Orgánica 3 de 2022 [Boletín Oficial del Estado]. Ordenación e integración de la Formación Profesional. 31 de marzo. BOE.

Lobato, P. (10 de enero de 2025). ¿Qué es la Gamificación? *Smartmind*.

<https://www.smartmind.net/blog/que-es-la-gamificacion/>

Lozada-Lozada, R., Valencia Cifuentes, N., Cedeño-Cedeño, R., & De la Cueva Cedeño, E. (2025). Aprendizaje basado en problemas y su fomento del pensamiento crítico en estudiantes universitarios: Una revisión sistemática de la literatura. *e-Revista Multidisciplinaria del Saber*, 3, 1-12. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v3i.174>

Molina, T. K. L., Molina, M. K. L., Apolo, V. F. V., Rodríguez, N. J. G., & Ramos, M. P. M. (2025). Gamificación y Aprendizaje una Estrategia Efectiva para la Motivación Estudiantil. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 3058-3072. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16062

Morales, P. y Landa, V. (2004). APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS. *Theoría*, 13(1), 145-157. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29901314>

Gallardo, E. P., & Gértrudix-Barrio, F. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos Revista de Educación*, (28), 203-227. <https://doi.org/10.18172/con.4741>

García-Allen, J. (7 de enero de 2025). *Piaget vs Vygotsky: similitudes y diferencias entre sus teorías*. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/piaget-vygotsky-similitudes-diferencias-teorias>

González López, C., Márquez Abraldes, N., Arcas Noguera, C., Corral Aller, M., & Gil

Sánchez, M. (2023). La Tabla Periódica de la Equidad en Salud: experiencia de innovación educativa para la construcción colectiva de conocimiento. *Elsevier Educación Médica* 24(2). 1575-1813.

<https://doi.org/10.1016/j.edumed.2023.100793>

Instituto Nacional de Seguridad y Salud en el Trabajo (s.f.). *Material didáctico de PRL para la Formación Profesional*. Portal INSST.

<https://www.insst.es/documentacion/material-docente/material-didactico-de-prl-para-la-formacion-profesional>

Organización de las Naciones Unidas (2015). *Los 17 objetivos*. Departamento de Asuntos Económicos y Sociales. <https://sdgs.un.org/es/goals>

Organización de las Naciones Unidas (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible*. Objetivos de Desarrollo Sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

Real Decreto 546 de 1995 [Boletín Oficial del Estado]. Establece el título de Técnico en Cuidados Auxiliares de Enfermería y las correspondientes enseñanzas mínimas. 7 de abril. BOE.

Real Decreto 217 de 2022 [Boletín Oficial del Estado]. Establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. 29 de marzo. BOE

Real Decreto 659 de 2023 [Boletín Oficial del Estado]. Desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional. 18 de julio. BOE.

Real Decreto 69 de 2025 [Boletín Oficial del Estado]. Desarrolla los elementos integrantes y los instrumentos de gestión del Sistema Nacional de Formación Profesional, y se

modifica el Real Decreto 375/1999, de 5 de marzo, por el que se crea el Instituto Nacional de las Cualificaciones. 4 de febrero. BOE.

Sifuentes, J. M., Vilca, C. S. V., Narvaste, B. S., & Barreto, A. M. B. (2024). El aprendizaje basado en problemas: una perspectiva desde el contexto educativo. *Horizontes Revista de Investigación En Ciencias de la Educación*, 8(35), 2400-2416.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.877>

Tarira Morán, A. C., Macias Figueroa, J. L., & Yépez Cerruffo, R. F. (2024). Impacto de las enseñanzas tradicionales en las dificultades de aprendizaje de estudiantes con discalculia. *LATAM Revista latinoamericana de ciencias sociales y humanidades*, 5(5), 3985-4000. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i5.2904>

Theoms. (26 de mayo de 2025). *Prevención de riesgos laborales para un TCAE*. Centro de Estudios Santa Gema. <https://www.fp-santagema.es/prevencion-de-riesgos-laborales-auxiliares-enfermeria/>

Tobar-Veas, E. J., Granados-Romero, J. F., & García-Hevia, S. (2025). Using gamification to improve academic performance in mathematics. *MQRInvestigar*, 9(1), 1-25.

<https://doi.org/10.56048/mqr20225.9.1.2025.e266>

Vázquez, S. J., Camacho, L. F. V., López, B. S., & Ruiz, N. H. (2025). Gamificación: Implementación de Contenido Interactivo para Potenciar la Motivación y Rendimiento Académico en Estudiantes de Secundaria. *EDUCA Revista Internacional Para la Calidad Educativa*, 5(2), 1-21.

<https://doi.org/10.55040/sfv7z042>

Velasco, C. E. B., Acosta, Y. J. R., Arteaga, M. E. C., & Aguilar, N. N. G. (2025).

Gamificación en la educación secundaria: una estrategia didáctica para fomentar el

aprendizaje activo y significativo. *Conexión Científica*, 2(3), 34-

48. <https://doi.org/10.71068/tpt0ht37>

Vidal Peiró002C P. (2023). *Programación didáctica en el título de Técnico en Cuidados*

Auxiliares de Enfermería [Trabajo de Fin de Máster, Universidad Europea].

https://titula.universidadeuropea.com/bitstream/handle/20.500.12880/7397/TFM_PA

[ULA%20VIDAL%20PEIRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://titula.universidadeuropea.com/bitstream/handle/20.500.12880/7397/TFM_PA_UA%20VIDAL%20PEIRO.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Zapata, W. A., Merino, F. J., Moreno, E. N., Moposita, A. G., & Escobar V. A. (2024).

Metodologías Activas para Impulsar el Proceso Enseñanza-Aprendizaje. Otros

Horizontes, Otros Desafíos. *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar* 8(3), 2433-2456.

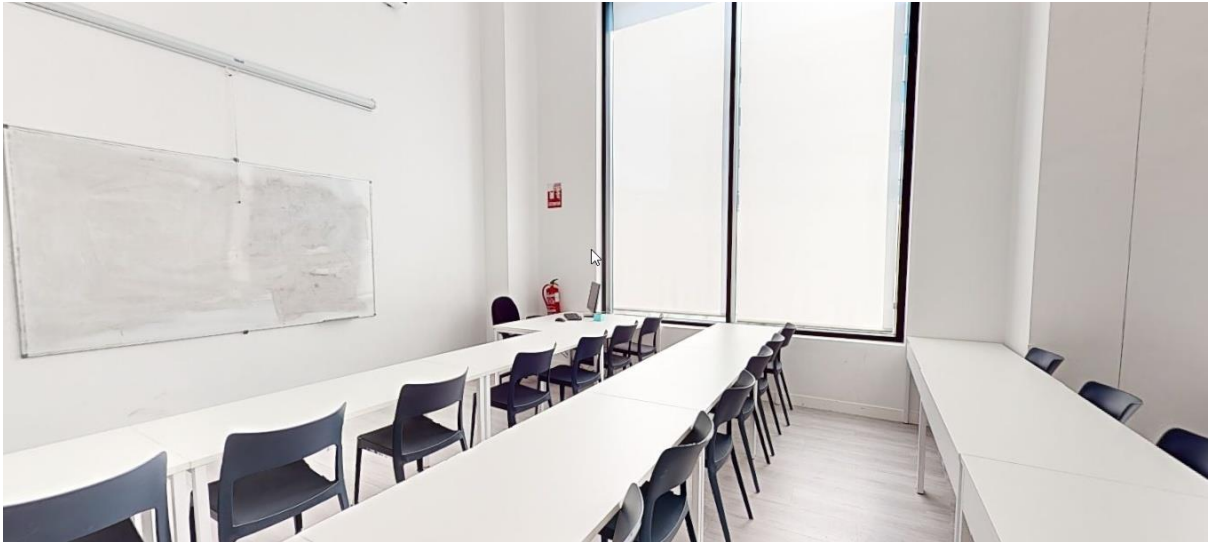
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11454

ANEXOS

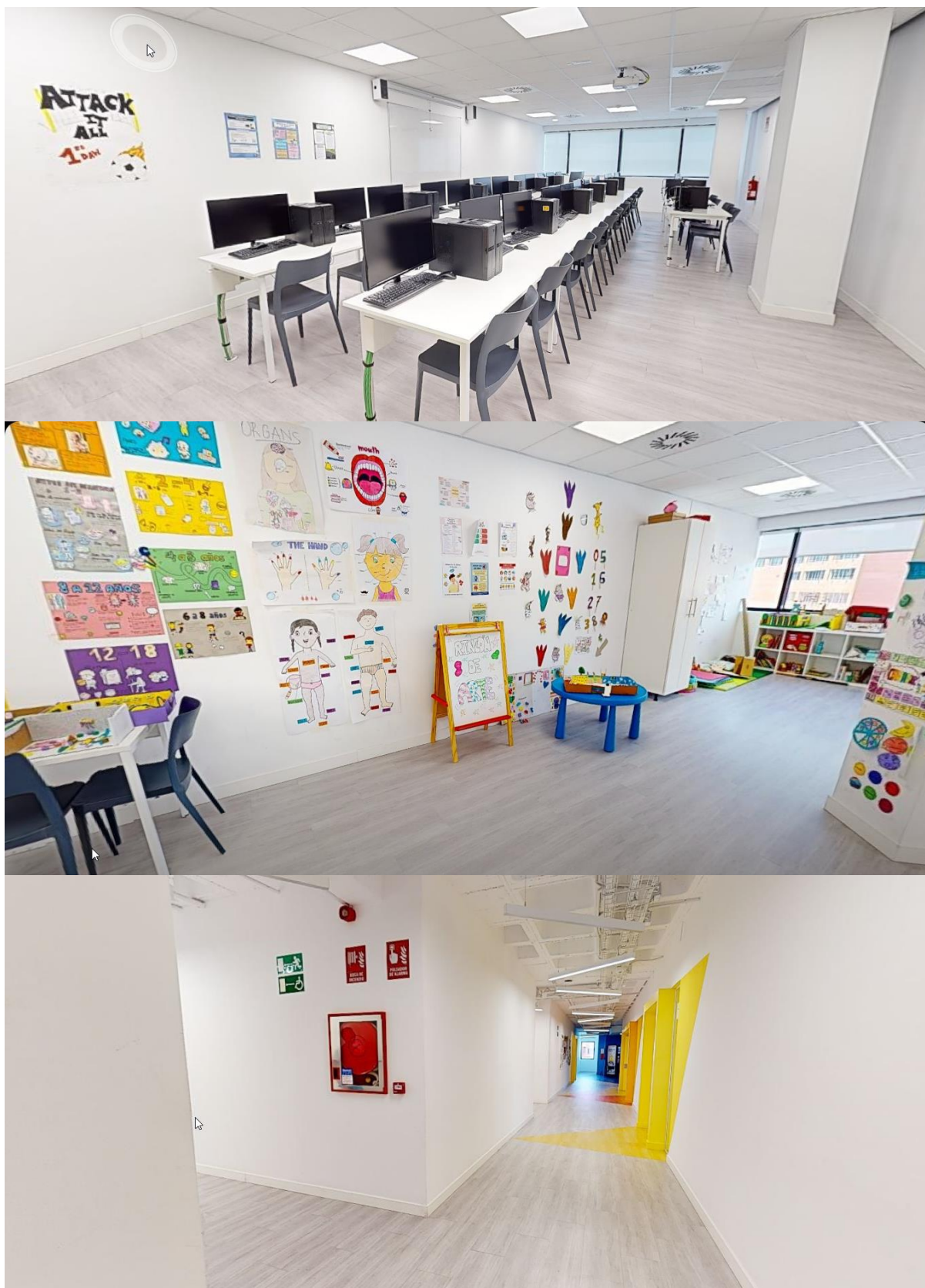
Anexo 1

Fotos del centro CEAC FP Madrid. (CEAC FP, s. f.)









Anexo 2

Tabla 6***Rúbrica de evaluación***

Criterios de evaluación	Puntos sobre 10	Nivel 1 (0 puntos)	Nivel 2 (50% de los puntos)	Nivel 3 (75% de los puntos)	Nivel 4 (100% de los puntos)
Participación en las sesiones	1	No participa ni colabora.	Participa poco y es poco activo.	Participa activamente.	Participa siempre con aportes relevantes.
Adquisición de competencias	3	No muestra haber obtenido competencias.	Muestra haber obtenido competencias básicas.	Muestra haber obtenido competencias.	Muestra haber obtenido competencias y las aplica con autonomía.
Trabajo en equipo	2	No coopera ni respeta.	Coopera.	Coopera y resuelve conflictos simples.	Coopera y fomenta un ambiente positivo.
Adquisición de conocimientos	3	No comprende conceptos clave.	Comprende suficientemente.	Comprende y aplica los conocimientos.	Comprende en profundidad y aplica con autonomía.
Manejo de las TIC	1	No consigue utilizar las TIC.	Sabe utilizar las TIC.	Utiliza las TIC con soltura.	Sabe utilizar las TIC y afrontar los problemas que puedan surgir en su uso.

Anexo 3

Escala de respuesta para todos los ítems:

1 = Muy en desacuerdo · 2 = En desacuerdo · 3 = Ni de acuerdo ni en desacuerdo · 4 = De acuerdo · 5 = Muy de acuerdo

Tabla 7*Pre-test*

Preguntas	Respuestas				
	1	2	3	4	5
1. Me siento motivado/a en el módulo en general.					
2. Tengo interés en aprender los contenidos que se explican en clase.					
3. Después de cada clase, siento curiosidad por seguir aprendiendo sobre los temas trabajados.					
4. Considero que mi participación en este módulo activa y necesaria.					
5. Creo que las clases se deberían impartir de formas más dinámicas.					
6. Me gustaría estudiar aprendiendo situaciones que pasan en la vida laboral para estar más preparado/a.					
7. Creo que una clase expositiva tradicional es un buen sistema para impartir la materia.					
8. Siento que comprendo mejor los temas cuando participo en actividades prácticas.					
9. Creo que aprender a trabajar en equipo es					

Preguntas	Respuestas				
	1	2	3	4	5
importante.					
10. Me sentiría más preparado aplicando lo aprendido en situaciones reales simuladas.					
11. El modo de impartir actualmente la materia me anima a interesarme por aprender más.					
12. El modo de impartir actualmente la materia me anima a asistir a clase.					
13. Considero que podría aprender más significativamente con otras metodologías de enseñanza.					

Tabla 8*Post-test*

Criterios	Niveles				
	1	2	3	4	5
1. Me siento motivado/a en el módulo en general.					
2. Tengo interés en aprender los contenidos que se explican en clase.					
3. Después de cada clase, siento curiosidad por seguir aprendiendo sobre los temas trabajados.					

Criterios	Niveles				
	1	2	3	4	5
4. Considero que mi participación en estas sesiones ha sido activa y necesaria.					
5. Creo que este tipo de actividades despiertan más mi interés que una clase tradicional.					
6. Las metodologías utilizadas hacen que la clase resulte más atractiva.					
7. La gamificación ha aumentado mi implicación en clase.					
8. El Aprendizaje Basado en Problemas me ha ayudado a relacionar los contenidos con situaciones reales de TCAE.					
9. El uso de herramientas digitales o TIC ha facilitado mi aprendizaje.					
10. Prefiero aprender de esta manera frente a la clase expositiva tradicional.					
11. Siento que comprendo mejor los temas cuando participo en actividades prácticas o gamificadas.					
12. He desarrollado mayor capacidad de análisis y resolución de problemas					

Criterios	Niveles				
	1	2	3	4	5
con estas metodologías.					
13. Puedo aprender a trabajar mejor en equipo con las metodologías activas.					
14. Creo que gracias a estas metodologías he aprendido más contenidos.					
15. Me siento más seguro/a aplicando lo aprendido a situaciones reales.					
16. Este tipo de clases hace que valore más el módulo.					
17. Si se siguiera utilizando esta manera de enseñar en el futuro, estaría más motivado/a para asistir a clase.					
18. Estas metodologías me han ayudado a disfrutar más del aprendizaje.					
19. Este tipo de metodologías activas me ayudarían a saber colaborar mejor con mis compañeros/as en mi futuro trabajo.					
20. Considero que esta forma de enseñanza puede mejorar mis resultados académicos.					

Anexo 4

Principales riesgos laborales

- **Biológicos:** se refieren a la posibilidad de entrar en contacto con fluidos corporales, sangre o residuos que supongan un riesgo de infección. Para reducir estos peligros es clave mantener una correcta higiene personal y emplear los equipos de protección individual (EPI).
- **Físicos:** engloban lesiones derivadas de caídas, golpes u otros accidentes. Para prevenirlos, resulta fundamental mantener el área de trabajo limpia y ordenada, además de utilizar un calzado apropiado.
- **Ergonómicos:** hacen alusión a lesiones ocasionadas por levantar cargas o movilizar pacientes de manera incorrecta. La prevención pasa por aplicar de forma adecuada las técnicas aprendidas y servirse de ayudas mecánicas.
- **Químicos:** aparecen por la exposición a fármacos o productos de limpieza. Es imprescindible usar los EPI de manera adecuada, así como garantizar una ventilación suficiente.
- **Psicosociales:** incluyen factores como el estrés, las agresiones verbales o físicas y la presión emocional. Para afrontarlos es relevante contar con apoyo entre compañeros/as y fomentar una adecuada gestión emocional.

(Theoms, 2025)

Medidas preventivas esenciales

- **Higiene de manos:** debe realizarse antes y después de la jornada laboral y en cada contacto con pacientes.
- **Equipos de protección individual (EPI):** guantes, mascarillas, gafas, batas u otros elementos son necesarios para reducir los riesgos de carácter biológico.
- **Técnicas de movilización y uso de ayudas técnicas:** resultan básicas para evitar lesiones ergonómicas. Al levantar cargas es importante mantener la espalda recta y doblar las rodillas.
- **Ventilación:** acompañada de la lectura de etiquetas de productos y del empleo de EPIs cuando corresponde.

- Orden y limpieza: contribuyen a prevenir accidentes físicos. Además, no se deben manipular aparatos eléctricos con las manos húmedas.
- Manejo del estrés: es recomendable desarrollar estrategias de autocontrol, establecer límites, apoyarse en los compañeros/as y, si fuera necesario, acudir a ayuda psicológica.

(Theoms, 2025)

Anexo 5



PREGUNTA 2/6 - GEOGRAFÍA

00:20

¿Qué son los riesgos psicosociales?

✓ Factores organizativos y ambientales que afectan a la salud	✗ Riesgos físicos por malas posturas	✗ Riesgos causados por contaminantes
---	--------------------------------------	--------------------------------------

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 2/6 - GEOGRAFÍA

Explicación



Factores de la organización y ambiente laboral que afectan la salud mental, como el estrés, la carga emocional y los conflictos interpersonales.

Powered by genially

PREGUNTA 3/6 - HISTORIA

00:20

Las personas con discapacidad igual o superior al 33%, parados de larga duración y jóvenes menores de 30 años inscritos en el SEPE suelen beneficiarse de bonificaciones en la cuota a la Seguridad Social al contratarse indefinidamente

✓ Verdadero	✗ Falso
-------------	---------

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 4/6 - CIENCIAS

00:20

Ante una caída de un paciente, se debe avisar al personal médico y no mover al paciente sin autorización.

Puedes seleccionar más de una respuesta

 Avisar rápidamente al personal médico.	 No mover al paciente sin autorización.	 Transportar al paciente inmediatamente al área de urgencias.
--	--	--

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 4/6 - CIENCIAS

Explicación

Mover a un paciente caído sin valoración puede agravar lesiones; por eso se debe avisar primero.

Powered by genially

PREGUNTA 5/6 - DEPORTES

Mencione un equipo de protección individual efectivo para prevenir riesgos físicos en el traslado de pacientes.

Cinturones de sujeción lumbar para preservar la postura correcta y guantes para evitar rozaduras. ✓	Máscaras faciales para protegerse del polvo ambiental. ✗	Calzado antidieslizante para evitar caídas al caminar. ✗
---	--	--

Powered by genially

Enviar

PREGUNTA 5/6 - DEPORTES

Explicación

Porque los guantes ayudan a mantener la postura correcta durante el traslado de pacientes, evitando lesiones en la espalda del cuidador. Además, los guantes protegen las manos de rozaduras o heridas

Powered by genially

PREGUNTA 6/6 - ARTE Y LITERATURA

Un contrato formativo es para jóvenes que combinan formación teórica y práctica profesional.

Puedes seleccionar más de una respuesta

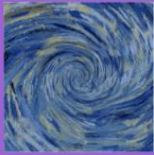
El contrato se dirige a jóvenes recién titulados. ✗	Combina formación y práctica laboral supervisada. ✓	Es un contrato sin derechos laborales ni salario. ✗	Solo si resides en el domicilio paterno. ✗
---	---	---	--

Powered by genially

Enviar

PREGUNTA 6/6 - ARTE Y LITERATURA

Explicación



El contrato formativo concede derechos laborales y salario, además de formación.

Powered by genially

PREGUNTA 1/6 - ESPECTÁCULOS

00:20

¿Qué consecuencias puede tener el estrés laboral prolongado en un auxiliar de enfermería?

✓ Agotamiento emocional, disminución del desempeño, ansiedad y aumento del riesgo de bajas médicas.	✗ Aumento de la fuerza física y resistencia.	✗ Mejora en la comunicación con los compañeros.
---	--	---

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 1/6 - ESPECTÁCULOS

Explicación



Debido a que el estrés prolongado tiene efectos altamente negativos en nuestro organismo.

Powered by genially

PREGUNTA 1/6 - ESPECTÁCULOS

00:20

¿Qué contrato está diseñado para jóvenes que combinan formación y experiencia laboral?

✓ Contrato formativo	✗ Contrato temporal por producción	✗ Contrato indefinido
----------------------	------------------------------------	-----------------------

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 1/6 - ESPECTÁCULOS

Explicación



El contrato formativo ayuda a jóvenes a complementar estudios con práctica profesional.

Powered by genially

PREGUNTA 3/6 - HISTORIA

00:20

El contrato temporal es adecuado para cubrir ausencias temporales justificadas.

✓ Verdadero ✗ Falso

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 3/6 - HISTORIA

Explicación



Este contrato permite cubrir bajas o aumentos puntuales, con duración limitada por ley.

Powered by genially

PREGUNTA 1/6 - ESPECTÁCULOS

00:20

¿Cuál es un derecho básico de un trabajador en caso de accidente laboral?

✓ Recibir atención médica adecuada ✗ Cambiar de puesto sin autorización médica ✗ Continuar trabajando sin informar

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 1/6 - ESPECTÁCULOS

Explicación



Se protege la salud a través de atención inmediata y seguimiento del accidente.

Powered by genially

PREGUNTA 2/6 - GEOGRAFÍA

00:20

¿Cuál es el deber fundamental de un trabajador respecto al uso de EPIs?

Usarlos correctamente para protegerse ✓	Usarlos solo cuando lo desee ✗	Ignorarlos si la tarea es sencilla ✗	Lavarlos y plancharlos para que duren todo el año ✗
---	--------------------------------	--------------------------------------	---

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 2/6 - GEOGRAFÍA

Explicación



El uso adecuado de EPIs previene accidentes y enfermedades.

Powered by genially

PREGUNTA 3/6 - HISTORIA

00:20

Un trabajador puede decidir no usar EPIs si considera que la tarea no es peligrosa.

✗ Verdadero	✓ Falso
-------------	---------

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 3/6 - HISTORIA

Explicación



El uso de EPIs es obligatorio para cualquier tarea con riesgo, independientemente de la percepción personal.

Powered by genially

PREGUNTA 4/6 - CIENCIAS

00:20

¿Qué caracteriza a un contrato indefinido?
Puedes seleccionar más de una respuesta

		
No tiene fecha de finalización ✓	Solo sirve para prácticas profesionales ✗	Da estabilidad laboral al trabajador ✓

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 4/6 - CIENCIAS

Explicación



El contrato indefinido garantiza continuidad y derechos laborales estables.

Powered by genially

PREGUNTA 5/6 - DEPORTES

00:20

En prevención, ¿qué se debe hacer ante la caída de un paciente?

✓ No moverlo sin autorización y avisar	✗ Transportarlo rápidamente a urgencias	✗ Ignorar el accidente si parece leve
--	---	---------------------------------------

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 5/6 - DEPORTES

Explicación

THIS CONTENT IS NOT AVAILABLE

Mover al paciente sin valoración puede aumentar daños

Powered by genially

PREGUNTA 6/6 - ARTE Y LITERATURA

00:20

¿Qué tipos de contrato se justifican para ampliación temporal de plantilla?

Puedes seleccionar más de una respuesta

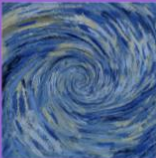
			
Contracto temporal por circunstancias de la producción	Contracto indefinido ordinario	Contracto de interinidad	Contracto de mipalo

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 6/6 - ARTE Y LITERATURA

Explicación



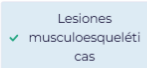
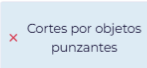
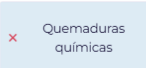
Los contratos temporales responden a necesidades puntuales, mientras el indefinido implica continuidad.

Powered by genially

PREGUNTA 1/6 - ESPECTÁCULOS

00:20

¿Qué tipo de lesiones son más comunes por la movilización manual de pacientes en enfermería?

		
Lesiones musculoesqueléticas	Cortes por objetos punzantes	Quemaduras químicas

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 1/6 - ESPECTÁCULOS

Explicación



Las lesiones musculoesqueléticas ocurren por esfuerzos físicos repetidos al manipular pacientes.

Powered by genially

PREGUNTA 2/6 - GEOGRAFÍA

00:20

¿Qué contrato está diseñado para jóvenes que combinan formación y experiencia laboral?

✓ Contrato formativo	✗ Contrato temporal por producción	✗ Contrato indefinido	✗ Contrato de prácticas
----------------------	------------------------------------	-----------------------	-------------------------

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 2/6 - GEOGRAFÍA

Explicación



El contrato formativo ayuda a jóvenes a complementar estudios con práctica profesional.

Powered by genially

PREGUNTA 3/6 - HISTORIA

00:20

Ignorar los riesgos psicosociales no afecta al ambiente laboral.

✗ Verdadero	✓ Falso
-------------	---------

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 3/6 - HISTORIA

Explicación



Pueden generar conflictos, aislamiento y rotación alta en el equipo.

Powered by genially

PREGUNTA 4/6 - CIENCIAS

00:20

¿Que caracteriza al contrato indefinido?

Puedes seleccionar más de una respuesta



Proporciona estabilidad laboral



Es para jóvenes en practicas



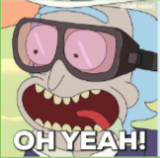
No tiene fecha de término

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 4/6 - CIENCIAS

Explicación



El indefinido garantiza continuidad laboral sin fecha final.

Powered by genially

PREGUNTA 5/6 - DEPORTES

00:20

En un contrato temporal, ¿cuál es el límite máximo legal habitual para su duración?

✓ 6 meses a 1 año según el caso

✗ 10 años

✗ Sin límite, puede renovarse indefinidamente

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 5/6 - DEPORTES

Explicación

THIS CONTENT IS NOT AVAILABLE

La ley limita la duración para evitar abusos en los contratos temporales.

Powered by genially

PREGUNTA 6/6 - ARTE Y LITERATURA

00:20

¿Qué requisitos debe cumplir un contrato formativo?

Puedes seleccionar más de una respuesta

 El trabajador debe tener menos de 30 años	 Debe incluir horas de formación teórica	 No exige remuneración	 No durar más de 3 meses
---	---	---	---

Enviar

Powered by genially

PREGUNTA 6/6 - ARTE Y LITERATURA

Explicación



El contrato formativo incluye salario y formación, siendo para jóvenes.

Powered by genially



¡QUIZ FINALIZADO!

ENHORABUENA! CONTAD CON QUE TODOS/AS GANAIS SALIENDO DE AQUÍ CON EL TEMARIO BASTANTE APRENDIDO COMO PARA NO TENERLO QUE ESTUDIAR APENAS EN CASA!

Powered by genially