



VNiVERSiDAD
D SALAMANCA



TRABAJO FIN DE MÁSTER

MÁSTER UNIVERSITARIO EN PROFESOR DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA,
BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZAS DE IDIOMAS

**ESPECIALIDAD: ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS, ECONOMÍA
Y COMERCIO**

***PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA EL MÓDULO
"EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA"***

***GAMIFICATION PROPOSAL FOR THE SUBJECT
"EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA"***

Autora: Irene Núñez Crespo

Tutora: Dra. Beatriz Cuadrado Ballesteros

En Salamanca a 25 de mayo de 2024
UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

AGRADECIMIENTOS

Son muchos los nombres que deberían aparecer en estas líneas de agradecimiento, y aunque no puedan quedar todos reflejados, quiero comenzar agradeciendo la labor de mi tutora Beatriz Cuadrado. Su dedicación, disposición y continuas sugerencias de mejora son lo que verdaderamente han hecho posible este trabajo.

Por otro lado, no puedo dejar de pensar en la paciencia de mis padres, mis hermanos, de Pablo, de Gloria y de Julio. Todos ellos han sido mis pilares estos meses. Siempre dispuestos a escucharme, apoyarme y ofrecer todo de su parte para que no solo pudiera hacer realidad este trabajo, sino todo el máster.

Finalmente, no puedo dejar de agradecer a Manuel Barrios Vidal su amabilidad y su tiempo empleado en solventar mis dudas sobre su grupo de alumnos, y a Lucía y a Luis haber compartido conmigo su experiencia cursando el módulo de Empresa e Iniciativa Emprendedora.

A todos, muchas gracias por estar ahí.

ÍNDICE GENERAL

Resumen	5
Abstract.....	5
1. INTRODUCCIÓN.....	6
2. GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.....	7
2.1 Aproximación al concepto de gamificación.....	7
2.2 Componentes de la gamificación	8
2.2.1 <i>Dinámicas</i>	9
2.2.2 <i>Mecánicas</i>	9
2.2.3 <i>Componentes del juego</i>	10
3. JUSTIFICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN	11
4. PROCESO PARA GAMIFICAR EN EL AULA	13
4.1 Consideraciones previas	13
4.2 Etapas para gamificar en el aula	14
5. PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA EL MÓDULO PROFESIONAL “EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA”	16
5.1 Descripción del contexto.....	16
5.2 Planteamiento curricular	17
5.3 Diseño e instrucciones de la experiencia	22
5.4 Desarrollo de los “mundos”	24
5.5 Evaluación de la experiencia.....	33
6. CONCLUSIÓN	36
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
ANEXO 1. CÓDIGOS PARA DESBLOQUEAR MUNDOS	43
ANEXO 2. PRESENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA	44
ANEXO 3. CONSIDERACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LAS MISIONES.....	68

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Mundos y misiones.....	25
Ilustración 2. Puntos de experiencia	35
Ilustración 3. Resumen de la evaluación de la experiencia.	36
Ilustración A1. Pestaña Inicio de la experiencia.....	44
Ilustración A2. Pestaña bienvenida.....	44
Ilustración A3. Pestaña instrucciones	45
Ilustración A4. Universo de la experiencia.....	45
Ilustración A5. Mundo 1.....	46
Ilustración A6. M1M1-Innovación Empresarial.....	46
Ilustración A7. M1M2-Emparejando Magnates	47
Ilustración A8. M1M3-Riesgo Emprendedor	47
Ilustración A9. M1M4-Primeros pasos para el éxito.....	47
Ilustración A10. M1M5-Entrevista Empresarial	48
Ilustración A11. Mundo 2.....	48
Ilustración A12. M2M1-Emparejando Mercados.....	48
Ilustración A13. M2M2-Matemáticas de alojamientos	49
Ilustración A14. M2M3-As de la publicidad.....	49
Ilustración A15. M2M4-Lucha de Empresarios	49
Ilustración A16. Mundo 3.....	50
Ilustración A17. M3M1-Panorama Empresarial.....	50
Ilustración A18. M3M2-Periodistas por un día.....	50
Ilustración A19. M3M3-Analistas de empresas	51
Ilustración A20. Caja SOS.....	51
Ilustración A21. M3M4-Lienzo de cultura corporativa.....	52
Ilustración A22. M3M5-Defensores de la ética.....	52
Ilustración A23. M3M6-Trabajando el Balance Social.....	52
Ilustración A24. Mundo 4.....	53
Ilustración A25. M4M1-Maestros del Canvas	53
Ilustración A26. M4M2-Gurú de Precios	53
Ilustración A27. M4M3-Explorando el Márketing Mix.....	54
Ilustración A28. M4M4-Titanes del Socrative	54

Ilustración A29. Mundo 5.....	54
Ilustración A30. M5M1-Genios del bienestar laboral	55
Ilustración A31. M5M2-Oda a la Organización	55
Ilustración A32. Caja SOS.....	56
Ilustración A33. Mundo 6.....	56
Ilustración A34. M6M1-Balón Jurídico	57
Ilustración A35. M6M2-Descubriendo el PAE	57
Ilustración A36. M6M3-Plan de negocio, un paso adelante.....	58
Ilustración A37. Mundo 7.....	58
Ilustración A38. Easter Egg.....	58
Ilustración A39. M7M1-Explorando el ABC	59
Ilustración A40. M7M2-Desglosando los Datos Financieros.....	59
Ilustración A41. M7M3-Expertos del punto de equilibrio	59
Ilustración A42. M7M4-No pasamos de palabra.....	60
Ilustración A43. Mundo 8.....	60
Ilustración A44. M8M1-Campeón de la Educación Financiera	60
Ilustración A45. M8M2-Buscando la Subvención ideal	61
Ilustración A46. Mundo 9.....	61
Ilustración A47. Caja SOS.....	61
Ilustración A48. M9M1-Dominando el Vocabulario financiero	62
Ilustración A49. M9M2-Expertos en masas	62
Ilustración A50. M9M3-Evaluando el rendimiento.....	62
Ilustración A51. Mundo 10.....	63
Ilustración A52. M10M1-Maestros de la documentación financiera	63
Ilustración A53. Caja SOS.....	63
Ilustración A54. M10M2-Aficionados de las obligaciones tributarias.....	64
Ilustración A55. Pasarela a la prueba final	64
Ilustración A56. Mensaje recordatorio de cómo acceder a la prueba final	64
Ilustración A57. Pestaña hacia “La Gran Batalla de Sabios”	65
Ilustración A58. Explicación “La Gran Batalla de Sabios”	65
Ilustración A59. Pestaña acceso a despedida.....	65
Ilustración A60. Despedida	66
Ilustración A61. Ránking de puntos de experiencia totales.....	66

Ilustración A62. Ránking de número de misiones realizadas	66
Ilustración A63. Pestaña bloqueo mundos 2-10	67
Ilustración A64. Pestaña bloqueo Mundo final	67
Ilustración A65. Pestaña bloqueo Despedida	67

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla A1. Rúbrica de calificación M1M5	68
Tabla A2. Rúbrica de calificación M3M5	69

Resumen

En este trabajo se investiga la relevancia del empleo de la “gamificación” en el proceso de enseñanza-aprendizaje del sistema educativo español. Esto es, el empleo de dinámicas de juego en contextos de no juego, como el educativo, no con el objetivo de divertir, sino de alcanzar unas competencias o resultados determinados. Además, este proyecto se basa en las conclusiones de estudios que proponen esta metodología como una solución ante el problema del fracaso escolar y abandono temprano de personas adultas en España, donde se presentan tasas altas en comparación con otros países. Por ello, en el presente trabajo se realiza una propuesta de gamificación sobre el módulo “Empresa e Iniciativa Emprendedora” para los alumnos del 2º curso del grado superior de Gestión de Alojamientos Turísticos del CIFP “Ciudad de Zamora”. El fin de aplicar esta metodología es aumentar los niveles de motivación, interés y participación del alumnado hacia el mencionado módulo a través de un cambio en su comportamiento. De esta forma se consigue a su vez alcanzar los objetivos, competencias y resultados de aprendizaje de la etapa, establecidos en la normativa aplicable.

Abstract

This paper investigates the use of “gamification” in the teaching-learning process in the spanish educational system. That is, the use of game dynamics in non-game contexts, such as education, not with the aim of providing fun but to achieve certain competencies or results. In addition, this paper is based on the results of studies in which this methodology is proposed as a solution to face the issue of school failure and early dropout of adults in Spain, where rates are high compared to other countries. Therefore, in this project a gamification proposal is made on the subject “Empresa e Iniciativa Emprendedora” for students in the 2nd year of the Grado Superior of “Gestión de Alojamientos Turísticos” of the CIFP “Ciudad de Zamora”. The purpose of applying this methodology is to increase motivation, interest, and participation levels in the students of the mentioned subject through a change in their behavior. In this way, the objectives, competences and learning results of the educational level established in the regulations are achieved

1. INTRODUCCIÓN

Actualmente, las tasas de abandono temprano y fracaso escolar en España presentan cifras negativas si se compara con los datos de la Unión Europea (UE) y de otros países. Este problema del abandono no se da únicamente para los niveles más bajos del sistema educativo, sino que se puede encontrar también en las personas de edad adulta. Según el Instituto Nacional de Estadística (2023), un 13,9% de la población española entre 18 y 24 años abandonó de manera temprana su formación en 2022, mientras que la media en la UE se encuentra en un 9,6%.

Algunas de las razones que explican estos niveles son la falta de participación, escaso interés y baja motivación de los estudiantes hacia sus diferentes materias, lo que hace necesario un cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje si se quiere mejorar estas cifras en el futuro. Se han realizado numerosas investigaciones sobre las diferentes metodologías innovadoras y su impacto en el aula con la mirada puesta a acabar con el problema del fracaso y abandono escolar. Entre las más famosas destacan el “Aprendizaje Basado en Proyectos”, “Flipped Classroom”, “Aprendizaje Cooperativo” o “Gamificación”. Es sobre esta última sobre la que versa el presente trabajo de fin de máster (TFM).

Gamificar se define como el uso de elementos propios del juego en contextos de “no juego”, como puede ser el educativo (Deterding et al., 2011). Como se verá en detalle en el presente trabajo, si bien es cierto que la gamificación aporta motivación e interés en el alumno al utilizar dinámicas de juegos, su finalidad principal no es la de divertir. De hecho, el objetivo final de llevar la gamificación a las aulas es la adquirir unos conocimientos o competencias determinados por medio de un cambio en el comportamiento del estudiante. Esto se consigue desarrollando experiencias a partir de aplicar una serie de dinámicas, mecánicas y componentes de juego en asignaturas o módulos concretos, considerando las características del alumnado al que se dirige y teniendo como marco de referencia la normativa aplicable.

Por todo lo anterior, en el presente trabajo se desarrolla una propuesta de gamificación en el módulo “Empresa e Iniciativa Emprendedora”, específicamente realizado pensando en los alumnos del 2º curso de Grado Superior de Gestión de Alojamientos Turísticos del CIFP “Ciudad de Zamora”. Se ha escogido este módulo por ser uno de los pocos que se imparten en la mayoría de los grados superiores por lo que, con una serie de adaptaciones, puede ser de utilidad para numerosos alumnos, independientemente de su especialidad. Por otra parte, además de mi afinidad a la familia profesional de Hostelería y Turismo en la que se enmarca el grado superior escogido, se ha desarrollado esta experiencia pensando en una clase de alumnos de Gestión de Alojamientos Turísticos después de obtener el testimonio de antiguos alumnos que refieren a una falta de interés y dificultades para la comprensión de algunos contenidos. Así pues, el objetivo de esta propuesta de gamificación es que los estudiantes del módulo adquieran los resultados de aprendizaje, objetivos de la etapa y competencias establecidas en la normativa de referencia, utilizando una metodología innovadora para generar un cambio en el comportamiento del estudiante que le lleve a aumentar su atención, motivación, interés, participación y generar un aprendizaje significativo.

Para la consecución de este objetivo, el presente trabajo se ha elaborado en diferentes etapas. En la primera, por medio del estudio y análisis de diferentes artículos de investigación y publicaciones de organismos oficiales, se ha estudiado el concepto y los componentes de la gamificación, para después justificar la aplicación de esta metodología en el aula. En la siguiente etapa se ha descrito los pasos y pautas recomendados para llevar la gamificación de forma efectiva a las aulas. Una vez se sentaron los pilares para gamificar, en la tercera etapa se ha llevado a cabo el desarrollo de la propuesta de gamificación para el módulo mencionado por medio de diferentes herramientas digitales. Finalmente, se han establecido unas conclusiones del trabajo desarrollado y los resultados esperados.

2. GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

2.1 Aproximación al concepto de gamificación

Según Dabán Guzmán et al. (2017), “gamificación” es un término que proviene de la palabra inglesa “*game*”, que se traduce como “juego” en español. Nick Pelling, diseñador de programas informáticos británico, acuñó por primera vez el término “gamification” en el año 2002 dentro del ámbito del marketing y de los negocios, traducándose en español como “gamificación” (Martínez et al., 2017). Si bien la popularidad del término ha crecido mucho en la última década, el despegue ocurrió realmente en 2010 cuando se estudia su viabilidad como herramienta para motivar a las personas en los diferentes ámbitos, incluido la educación (Mohand Biel, 2022)

Hay numerosas definiciones sobre lo que se puede entender por gamificación, pero hay algunas que han sido especialmente acogidas. En primer lugar, Nick Pelling en 2002 la define como “la aplicación de una interface tipo juego para realizar transacciones electrónicas de una manera más divertida y rápida” (González González, 2022). Otros como Marín y Hierro (2013), consideran que es un método que coge elementos del juego para desarrollar cualquier actividad y hacerla más atractiva en ambientes diferentes con el objetivo de conectar con las personas. Otro de los autores más sonados es Valera Mariscal (2013), quien establece que la gamificación es el uso de elementos y técnicas de juegos en contextos o entornos diferentes al juego, o la famosa definición de Kapp (2012), quien considera las mecánicas basadas en los juegos para fidelizar personas y motivar acciones, entre otros aspectos. Sin embargo, la definición más popular y aceptada es la aportada por Deterding et al. (2011), considerando el uso de elementos de diseño del juego en contextos de no juego. Como se ha visto, en todas se da la característica de utilizar elementos del juego y aplicarlos a otros ámbitos. En la historia se hizo inicialmente en el ámbito de las empresas, pero actualmente es común encontrarlo en otros muchos.

Específicamente en el ámbito de la educación, Foncubierta y Rodríguez Santos (2014) la consideran una metodología o técnica docente que consiste en introducir elementos del juego y su pensamiento para enriquecer la experiencia de aprendizaje, así como, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. Asimismo, para Fernández-Río y Flores Aguilar (2019) es un modelo pedagógico que desarrolla contenidos del currículum con elementos del juego para conseguir objetivos educativos, no simplemente para divertir. Este último matiz es importante, ya que el objetivo final del proceso de gamificación debe ser un fin docente, el desarrollo de conocimientos y/o competencias, y no solo la búsqueda de la mera diversión

(Martínez et al., 2017). Gamificar implica una reconstrucción del proceso de enseñanza-aprendizaje para incorporar los elementos de juego, pero no es emplear únicamente juegos. El alumno debe encontrar una historia con una dinámica, no simplemente reglas de un juego (Mohand Biel, 2022), o meros puntos/recompensas (Oliva, 2016). Gamificar implica crear escenarios divertidos para propiciar un aprendizaje significativo, cuyo objetivo final debe ser didáctico, ya sea relacionado con competencias y/o con conocimientos. Así, a los juegos empleados con un propósito más allá de la mera diversión se les denomina “juegos serios” o “serious games” (Gallego-Durán et al., 2014). Tampoco se puede confundir la gamificación con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), que se basa en la aplicación de juegos reales (aunque también pueden estar adaptados) a un contenido didáctico, mientras que la gamificación emplea los elementos del juego directamente (Torres-Toukourmidis et al., 2019).

Gamificar proporciona numerosos beneficios como metodología para fomentar el aprendizaje. Según Martínez et al. (2017), una de las principales consecuencias es el aumento de la motivación del estudiante; además, genera un ambiente seguro y estable, con un alto grado de cooperación entre los compañeros fomentando la participación y el trabajo en equipo, así como desarrollando habilidades de liderazgo y responsabilidad. La aplicación de la gamificación también favorece que se retenga mejor el conocimiento y se consiguen los cambios de comportamientos en sus acciones diarias. Como añade Mohand Biel (2022), es importante porque se puede adaptar a diferentes niveles educativos, promoviendo una flexibilidad en el aprendizaje importante.

Si bien es cierto que aporta numerosas ventajas, no se puede dejar de mencionar algunos inconvenientes, por ejemplo, supone una gran cantidad de tiempo y recursos (a veces monetarios). No toda actividad puede ser gamificada (Borrás Gené, 2017), y, además, el proceso requiere estar correctamente diseñado y planificado, para lograr un equilibrio entre el juego y la formación.

2.2 Componentes de la gamificación

Después de haber analizado diferentes definiciones aportadas por algunos autores se puede establecer que la gamificación no es sólo jugar, sino que está compuesta por numerosos aspectos. Siguiendo a Rodríguez y Santiago (2015), la gamificación gira en torno a tres pilares que se complementan entre sí: las dinámicas, mecánicas y componentes de juego. Esta distinción la introdujo por primera vez Werbach y Hunter (2015), quienes contemplan tanto el aspecto interno como la parte visible del juego a la hora de definir estos componentes. Con el tiempo numerosos autores como Cortizo-Pérez et al. (2011) han expresado sus ideas conforme a estos tres pilares, definiendo lo que para ellos implica cada componente. No obstante, la divergencia es tal que se hace complejo poder unificar todas las ideas en una sola, dado que en ocasiones unos autores consideran como “dinámicas” aspectos que otros consideran “mecánicas”, y viceversa. Por ello, este trabajo utiliza la clasificación de Werbach y Hunter (2012) únicamente, por ser el modelo más reconocido a nivel internacional.

2.2.1 Dinámicas

Este elemento conforma la parte interna y abstracta del juego. Según García Casaus et al. (2020), son las razones y el contexto que hacen que el jugador o alumno desee participar. Son los elementos no tangibles que fomentan la motivación, y lo hacen a través de las necesidades y preocupaciones que tienen (Mohand Biel, 2022), como es el caso de la presión social por perder que motiva al alumno a querer avanzar. Según Werbach y Hunter (2012) podemos encontrar las siguientes dinámicas:

- **Narración:** es una narrativa o historia que están en relación con el aprendizaje que se busca.
- **Emociones:** se relaciona con los sentimientos, frustraciones y reacciones generados por la experiencia.
- **Progresión:** se produce un avance continuo para poder desarrollarse como jugador.
- **Restricción:** se trata de limitaciones ante algunas actividades que no han podido ser acabadas.
- **Relaciones:** es la conexión social con los compañeros que se da en una actividad.

Asimismo, Chou (2015) establece que hay ocho impulsores de las actividades humanas, y las enmarca en el “Octalysis Framework”:

- **Significado épico:** implica una motivación interna de hacer algo relevante y superior a sí mismo.
- **Desarrollo y realización:** hay un impulso por mejorar y desarrollar habilidades internas para alcanzar un logro propio.
- **Empoderamiento de la creatividad:** a través de la creatividad siente que puede descubrir cosas nuevas y probar cosas diferentes.
- **Propiedad y posesión:** se fomenta la motivación al intentar proteger algo que es de su posesión.
- **Influencia social:** la aceptación, el compañerismo o la competencia son la fuente de la motivación.
- **Escasez:** la falta de algo o complejidad de obtener algo es lo que lleva al alumno a intentar alcanzarlo.
- **Curiosidad:** se busca conocer qué hay escondido o qué va a suceder después de completar la actividad.
- **Pérdida y evitación:** lo que motiva en este caso es el sentimiento de miedo por perder algo.

Estos impulsores pueden ser las dinámicas que motiven al estudiante a participar en la actividad gamificada.

2.2.2 Mecánicas

Según García Casaus et al. (2020), las mecánicas son los elementos, técnicas o reglas que ayudan a conseguir nuestra meta y son motivadores para los jugadores. Estas mecánicas pueden

establecerse en tres grupos diferentes: sobre el comportamiento humano, de retroalimentación, y de progresión. Las mecánicas sobre el comportamiento humano son aquellas centradas en la psique humana y su comportamiento (González González, 2022). Por su parte, las mecánicas de retroalimentación se basan en la necesidad de informar del resultado de las acciones al usuario dado que puede aprender de ellos (Cook, 2006). Finalmente, las mecánicas de progresión son aquellas referentes a la acumulación de habilidades de forma significativa (González González, 2022).

Werbach y Hunter (2015) establecen las siguientes mecánicas:

- **Colaboración:** para resolver un problema o alcanzar un objetivo deben trabajar en equipo.
- **Competición:** se potencia para generar un ambiente de mayor interés y motivación.
- **Desafíos:** se trata de retos, pruebas o misiones que, en su conjunto, forman la actividad gamificada. Al incluir varios retos, el estudiante puede verse motivado progresivamente, al superar cada una poco a poco. Deben entrañar una cierta complejidad, que aumenta gradualmente si estamos utilizando “niveles”, pero en todo momento deben ser alcanzables, puesto que en otro caso provocarían el efecto contrario al deseado, la desmotivación.
- **Recompensas:** es el reconocimiento otorgado por haber completado una actividad, una prueba o superado el juego completo. Pueden ser tanto tangibles como intangibles.
- **Retroalimentación:** es el “feedback” recibido por ambas partes (estudiantes y docentes) tras la realización de la actividad, o incluso durante su desarrollo.
- **Suerte:** se refiere al uso del azar, por ejemplo, a través del empleo de dados, selecciones aleatorias, etc.
- **Transacciones:** se trata de intercambios, ya sea de elementos coleccionables, puntos, o cualquier otro recurso, entre jugadores o con otros agentes externos.
- **Turnos:** intervención de los participantes en el juego, que debe ser equitativa e igualitaria, acudiendo a determinadas reglas conocidas de antemano para evitar conflictos.

2.2.3 Componentes del juego

Según Fernández-Rio y Flores Aguilar (2019), los componentes del juego sirven para establecer una dinámica positiva cumpliendo con la mecánica del juego. Son, por tanto, la parte tangible y visible del juego, sin la que no tendría sentido la gamificación. Werbach y Hunter (2015) establecen los siguientes componentes:

- **Avatares:** son la representación virtual de los participantes. Los alumnos pueden mejorarlo a medida que vayan completando actividades.
- **Luchas con el jefe/compañeros:** se trata de combates normalmente intelectuales en el ámbito docente donde los individuos compiten entre sí por un recurso limitado o por una posición específica. El hecho de ganar esa lucha permite conseguir puntos o pasar a un nivel superior.

- **Colecciones:** consiste en acumular objetos para poder cambiarlos por otros, con el objetivo de conseguir una cantidad concreta que permita obtener recompensas.
- **Combate pacífico:** Se realiza entre dos estudiantes en una misma actividad. A diferencia de la lucha, estos combates tratan de resolver conflictos o desafíos de manera colaborativa, eliminando el componente de rivalidad.
- **Niveles:** determinan grados de progreso en el juego. Normalmente están relacionados con diferentes grados de dificultad en el desarrollo de actividades. Se recomienda que los niveles iniciales sean más sencillos, y la complejidad aumente de forma progresiva.
- **Logros:** se trata de resolver problemas o enigmas, superar pruebas, o cumplir misiones.
- **Desbloqueo de contenidos:** consiste en conseguir objetos, recompensas, puntos o ventajas a medida que va completando misiones/pruebas.
- **“Huevos de Pascua”:** son elementos escondidos que permiten conseguir puntos o recompensas extra.
- **Insignias:** se trata de reconocimientos a modo de medallas por haber completado ciertas actividades o pruebas.
- **Límite de tiempo:** se establece un tiempo máximo para realizar completar las actividades o pruebas.
- **Puntos:** son unidades que miden logros concretos o la superación de pruebas. Se pueden utilizar para determinar “clasificaciones” (que es una mecánica), o incluso se pueden canjear por premios/recompensas de diferente índole.
- **Tablas de clasificación:** se trata de un ranking que determina posiciones en función de los “puntos” obtenidos, del tiempo empleado, de las pruebas superadas, etc. Suelen ser un elemento motivacional, que incita al estudiante al desarrollo de las actividades a través del instinto humano de competitividad.
- **Barras de progreso:** Es un gráfico visual que permite ver el avance de los participantes, ya sea a medida que cumplen misiones, pasan de nivel, etc.
- **Regalos:** se trata de proporcionar objetos o elementos de forma altruista a otros participantes, que les ayudarán en el desarrollo de las actividades o pruebas.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN

La falta de participación, interés y motivación de los alumnos en sus estudios en ocasiones puede acabar en el tan temido fracaso y abandono escolar. De hecho, según establece la Encuesta de Población Activa, elaborada por el Instituto Nacional de Estadística (2023), el abandono temprano de la educación-formación de personas de entre 18-24 años es del 11% para mujeres y 16% para hombres en España en el año 2022, y según el informe “Panorama de la Educación 2021” el 28% de los españoles de 25 a 34 años no tenía la educación secundaria obligatoria en el año 2021. Para evitarlo, se hace imperativo buscar un cambio en la forma en que se transmite el aprendizaje, adaptándolo a las necesidades de las nuevas generaciones y a su entorno.

La gamificación se manifiesta como una posible solución ante este problema, al captar y mantener la atención del alumnado en todo el curso escolar, transformando la visión que tienen de algo que deben realizar, a algo que desean realizar. Citando a García Casaus et al. (2020), se trata de reconfigurar el concepto de deberes o tareas por el de desafíos o retos a lograr, cambiando la connotación negativa del deber por algo divertido e interesante como resolver una misión.

Según McGonigal (2011), un juego es una actividad voluntaria, que sigue unas normas para alcanzar un objetivo y donde se obtiene una retroalimentación final. Todo esto dota a los juegos unas características facilitadoras del aprendizaje. Entre ellas, se establece que el aprendizaje es más intenso cuando se conecta con las emociones, permite eliminar las desigualdades y las jerarquías, y fomenta las relaciones entre el grupo y también la iniciativa personal (Puyol Montero, 2016).

No obstante, Martínez Pereira y Novo Carballal (2021) destacan que el problema radica en la sobreestimulación digital que sufren los estudiantes de esta generación, que hace que estén constantemente acostumbrados a jugar, por lo que debe crearse experiencias que utilicen la diversión de esos juegos para motivarlos en otros ámbitos. Desde esta visión es de la que parte el sentido que la gamificación es una metodología que permite afrontar este problema, utilizando o no el soporte tecnológico (Rotherham y Willingham, 2010).

Siguiendo a Fernández-Río y Flores Aguilar (2019), en el ámbito educativo la gamificación se introduce en las aulas por medio de pequeñas experiencias de juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje para fomentar el interés y la participación de los estudiantes, y con ello, como dice Mohand Biel (2022), el rendimiento escolar. Al observar los cambios reales que surgen a raíz de estas pequeñas experiencias se ha creado una tendencia a emplear metodologías variadas sobre los deberes a través de la consecución de determinados desafíos por parte del alumno, favoreciendo, como dicen Arís Redó y Orcos Palma (2018), el “aprender haciendo” entre todos.

Como establecen García Casaus et al. (2020), llevando la gamificación a las aulas se consigue influir en el comportamiento del alumno para que sienta que está en un ambiente donde puede desarrollar su potencial y aprendizaje. Además, se fomenta el pensamiento crítico en lugar de la mera memorización de contenidos, así como la mejora de determinadas capacidades y se desarrollan numerosas habilidades. La clave está en no poner el foco en el contenido, como viene siendo lo tradicional, sino adaptarlo a las necesidades de las nuevas generaciones y poner el foco en las dinámicas que van a propiciar la motivación de los alumnos para aprender (Mohand Biel, 2022).

Por otra parte, y considerando la visión de Kapp (2012), el componente motivacional que emplea la gamificación tiene importantes conexiones neuronales. Según Llorens-Largo et al. (2016), las personas liberan dopamina mientras se divierten realizando tareas, consiguiendo activar la motivación y la atención. Y es que esto es lo que ayuda a aumentar el rendimiento escolar y fomentar la capacidad de aprendizaje en los alumnos, reduciendo al mínimo problemas como la falta de concentración.

Atendiendo a la visión de Villalba Ríos y Aguilar Escobar (2020), en el ámbito educativo, uno de los principales objetivos es formar a personas que se adapten al entorno cambiante en el que viven, y en el que van a desarrollar su vida profesional. Por ello, los estudiantes deben estar involucrados de forma activa en su propio aprendizaje, y una de las metodologías activas que lo permite es la gamificación, donde los alumnos tienen una participación dinámica en el proceso y se pueden crear diferentes ritmos de aprendizaje.

4. PROCESO PARA GAMIFICAR EN EL AULA

4.1 Consideraciones previas

Antes de adentrarnos en el proceso de gamificar es necesario conocer a los participantes y el entorno en el que se va a desarrollar la actividad. Primeramente, hay que conocer qué motiva a los estudiantes y qué les divierte. Por un lado, siguiendo la Teoría de la Autodeterminación (Ryan y Deci, 2018) las motivaciones pueden ser intrínsecas, es decir, relacionados con sus propios intereses, sentimientos o deseos; o extrínsecas relacionadas con las recompensas o premios. Son las intrínsecas las que forman parte de las dinámicas previamente analizadas, y por tanto deben estudiarse a fondo. En este sentido, considerando que el objetivo de la gamificación es aumentar la motivación y el compromiso a largo plazo, las actividades que se realicen deben tener una motivación intrínseca alta, pero con esto no es suficiente. Es importante que los alumnos tengan siempre algún tipo de recompensa final para estimular la motivación extrínseca, cuidando que ésta no sea la motivación única y final del estudiante, pues no estaríamos cumpliendo el objetivo de la gamificación (Buckley y Doyle, 2016). Por ello, se debe encontrar un equilibrio entre ambas motivaciones para que la intrínseca sea la que predomine a la hora de realizar la actividad (Dichev et al., 2014).

Por otro lado, no solo es importante conocer qué motiva a los alumnos, sino que también hay que conocer qué les divierte. Algunos autores han establecido una clasificación de “perfiles de jugadores” en función de qué les divierte en el juego. La clasificación más conocida es la realizada por Bartle (1996), que parte de la interrelación entre la acción y la interacción, considerando además si el juego está orientado al entorno o a los jugadores. De la combinación de estos cuatro elementos se obtienen los cuatro perfiles de jugadores principales:

- **Killers o ambiciosos:** Son aquellos que disfrutan ganando a todos los demás, les gusta la competición. Son la representación de los jugadores del Monopoly.
- **Achievers o triunfadores:** Para ellos el objetivo principal es tener el mayor número de logros y tareas completadas posible. Les gusta las colecciones de objetos o recompensas. El Trivial es un juego que suele gustarles.
- **Socialisers o sociables:** Son todo lo contrario a los killers, pues no les mueve ganar sino disfrutar de las relaciones sociales y de las interacciones con los demás. Suelen ser usuarios de juegos como el Party.

- **Explorers o exploradores:** les gusta resolver retos, descubrir y explorar casos. El Cluedo es el juego por excelencia para este perfil de jugadores.

Ninguna persona tiene un perfil de jugador exclusivo, pero es cierto que suele haber uno que predomina sobre los demás. Para conocer el perfil que tienen nuestros alumnos y poder diseñar las actividades se puede recurrir a alguno de los numerosos test disponibles online, por ejemplo, “Qué tipo de Gamer eres”¹ elaborado por PandemicQuizz. Así conoceremos mejor al grupo y se podrán elaborar actividades que abarquen a la mayoría de los perfiles que tengamos.

Otra consideración importante es la decisión sobre la forma de implementar la gamificación. Nos referimos a dos cuestiones relevantes. Por un lado, decidir el grado de innovación de la actividad en sí. Álvarez de Godos et al. (2024) determinan tres formas de gamificar, en función del esfuerzo del docente: (i) “gamificación tipo préstamo”, que consiste en utilizar simplemente un juego existente que está relacionado con la temática en cuestión; (ii) “gamificación tipo adaptación”, donde el docente escoge un juego existente, pero lo modifica o adapta a sus necesidades y temática particular; y, (iii) “gamificación tipo innovación”, en la que se crea un juego nuevo, con sus propias dinámicas, mecánicas y componentes.

Por otro lado, se debe decidir los recursos y el soporte en el que se va a desarrollar la actividad, que pueden digitales o físicos. González González (2022) habla de gamificación “unplugged” cuando no se utilizan recursos tecnológicos de ningún tipo. Los recursos físicos permiten fomentar el deseo y la sensación de participación al involucrar el tacto en la experiencia (García Alonso, 2023). Ejemplos pueden ser llaves, monedas, cajas, sobres, cartas, fichas, dados, etc. Sin embargo, la gamificación “plugged” se apoya en las nuevas tecnologías y los soportes digitales, por ejemplo, Socrative, Plickers, Openbadges, ClassDojo, Edmodo, Educaplay, Classcraft, entre otros muchos (Dalmases Muntané, 2017). Además de todas estas aplicaciones, existen numerosos recursos digitales para representar mapas, temporizadores, sonidos, códigos QR, e incluso elementos más completos gracias a la inteligencia artificial (García Alonso, 2023). También se puede encontrar el formato híbrido, donde se combinan recursos físicos y digitales (González González, 2022).

4.2 Etapas para gamificar en el aula

Como se ha comprobado anteriormente, gamificación no se trata de aplicar juegos simplemente para motivar; la gamificación implica un cambio de comportamiento y, especialmente, un objetivo relacionado con el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para conseguir que la actividad gamificada surta los efectos deseados, es importante seguir unas fases en su planificación y desarrollo. Siguiendo a Vázquez Ramos (2021) y González González (2022), estas fases se pueden resumir en las siguientes:

- 1º. **Análisis de usuarios y contexto:** antes de idear las actividades que se van a llevar a cabo es vital conocer quiénes son los estudiantes que van a participar, sus intereses y motivaciones. Es, por tanto, conocer el perfil de jugador del estudiante. Además, es

¹ Pandemic Quizz: <https://pandemicquiz.com/es/q/answer/que-tipo-de-gamer-eres>

necesario conocer el contexto en que nos encontramos, analizando el entorno social y educativo que le rodea para ajustar las tareas.

- 2°. Planteamiento curricular:** se debe decidir sobre numerosos aspectos curriculares, ya que las actividades girarán en torno a la consecución de estos. Entre los aspectos a destacar, hay que definir los objetivos y criterios de evaluación, las competencias o resultados de aprendizaje a alcanzar, cuáles serán los contenidos o saberes básicos que se tratarán y bajo qué metodología (Mohand Biel, 2022). Los objetivos, según Vázquez Ramos (2021) deben ser claros, progresivos, posibles y motivadores, así como definir el resultado que se espera obtener. En este sentido, Foncubierta y Rodríguez Santos (2014) también consideran de vital importancia atender a los criterios pedagógicos antes de diseñar los recursos que serán utilizados.
- 3°. Diseño de la experiencia:** en esta fase se organizan los diferentes niveles, desafíos o hitos que deben superar los estudiantes para adquirir el aprendizaje deseado. Es importante a su vez establecer las instrucciones, y generar diferentes caminos para alcanzar el mismo aprendizaje y conseguir la mayor flexibilidad posible (González González, 2022). También es importante cuidar el momento en que una actividad es completada, indicando qué contenido se ha superado y conseguido. Para Vázquez Ramos (2021) es importante cuidar la estética, atendiendo a la narrativa, la presentación y ambientación del juego o incluso añadir algún factor sorpresa para conseguir el interés del alumno y mantenerlo en el tiempo. La estética es lo primero que los sentidos perciben al interactuar con un sistema gamificado (Hernández Padrón, 2018). Esto implica que no sólo es una parte visual, sino que también hay otros sentidos como el oído con la música, y el tacto con los diferentes elementos de la ambientación que se deben cuidar a la hora de desarrollar la estética. La estética, la ambientación, debe estar basada en una temática popular o de interés para los estudiantes. Asimismo, como parte importante de la estética, también hay que cuidar la narrativa, que es el arte de contar historias. Según Batle Rodríguez et al. (2018), la actividad debe involucrar unos personajes, que se enfrentan a unos conflictos para lograr unos objetivos. La narrativa, por lo general, debe tener tres etapas: un planteamiento donde el protagonista encuentra el conflicto, un nudo donde comienza a tener desafíos y encontrar a otros personajes, y un desenlace donde tiene la misión final (Maestre González y Hurtado Torres, 2024).
- 4°. Recursos:** Una vez que se ha realizado la organización y estructuración de la experiencia es la hora de determinar los tres elementos del juego ya explicados: dinámicas, mecánicas y componentes. Entre los aspectos a destacar no se puede olvidar desarrollar las instrucciones que marcarán el funcionamiento del juego.
- 5°. Aplicación y desarrollo:** finalmente, el desarrollo de la actividad consiste en aplicar los tres componentes descritos anteriormente, denominados dinámicas, mecánicas y componentes.
- 6°. Evaluación de la actividad:** se debe definir qué componente del juego va a servir para comprobar que el alumno ha conseguido la competencia o el resultado de aprendizaje

esperado. También se debe incluir feedback, tanto del estudiante (usuario del juego) hacia el docente, que determine los puntos fuertes y débiles de la actividad, como del docente hacia el estudiante para aportar la retroalimentación necesaria para el aprendizaje del alumno. De hecho, también se podría realizar una evaluación entre los propios alumnos para evaluar mutuamente en qué aspectos podrían mejorar a partir del desempeño que han realizado jugando con ellos (por ejemplo, al hacer luchas o combates pacíficos).

5. PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN PARA EL MÓDULO PROFESIONAL “EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA”

A continuación, siguiendo las fases planteadas previamente, se desarrolla una propuesta de gamificación en el aula para el módulo profesional de “Empresa e Iniciativa Emprendedora” del título de grado superior de Gestión de Alojamientos Turísticos de Castilla y León.

5.1 Descripción del contexto

La propuesta de gamificación se realiza para alumnos que cursen el módulo “Empresa e Iniciativa Emprendedora” (EIE), la cual se imparte en el curso 2º del grado superior de Gestión de Alojamientos Turísticos, tal y como se establece en el DECRETO 69/2009, de 24 de septiembre, por el que se establece el Currículo correspondiente al Título de Técnico Superior en Gestión de Alojamientos Turísticos en la Comunidad de Castilla y León. Considerando que se trata de un módulo profesional con una carga teórica administrativa, legal y contable elevada, no es de extrañar que el interés y la concentración de los estudiantes que lo cursan sean bajos en determinados momentos. Por ello, el objetivo principal que se pretende conseguir con esta propuesta de gamificación es mejorar la motivación, la atención y los resultados de los estudiantes.

Desafortunadamente, la propuesta no ha podido ser implementada durante el periodo de prácticas, puesto que los grupos asignados pertenecían a Bachillerato. Sin embargo, para tener un marco de referencia real, se ha contactado con el profesor Manuel Barrios Vidal, que imparte la docencia de este módulo en el CIFP “Ciudad de Zamora”, ubicado en el barrio este del casco urbano de la ciudad de Zamora, cerca del Hospital Virgen de la Concha y en las inmediaciones del campus universitario conocido como “Viriato”.

Tal y como reflejan en la página web del centro², se trata de un Centro Integrado de Formación Profesional de reciente creación que oferta diez ciclos formativos, un programa de cualificación profesional inicial y un curso de especialización. Esta oferta se divide en tres familias profesionales diferentes: Familia profesional de Servicios socioculturales y a la comunidad con 2 ciclos de grado superior y 1 ciclo de grado medio diferentes; Familia profesional de actividades físico-deportivas donde se ofertan 2 ciclos de grado superior y una enseñanza deportiva; y Familia profesional de Hostelería y Turismo donde se ofertan 3 ciclos de Grado superior, 2 ciclos de Grado medio un programa de FP Básica y un curso de especialización.

² Página web del CIFP “Ciudad de Zamora”: <http://cifpzamora.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi>

En esta última familia profesional se encuentra el objeto de este trabajo de fin de máster: Ciclo formativo de Grado superior de “Gestión de alojamientos turísticos”. Algunos de los ciclos se ofertan en modalidad presencial y otros a distancia, teniendo en total 430 alumnos matriculados divididos en 19 grupos de alumnos presenciales y 4 en formato a distancia. Para dar respuesta a todos estos alumnos el centro cuenta con 43 profesores, 1 acompañante terapéutico (AT) y una persona a jornada parcial que se encarga del Plan de Salud Mental. En este caso, no cuentan con ningún profesorado especialista en pedagogía terapéutica para aquellos ANEAE.

Se trata de un centro con una dotación de recursos adecuada, con 21 aulas para impartir las clases de los grupos presenciales, 2 aulas de informática, un aula ATECA, aula de Emprendimiento, y 12 aulas taller entre las que se destacan un aula de cocina, aula de cafetería, de restaurante, de obrador y taller de recepción hotelera. Además, cuenta con espacios verdes, jardines, pabellón polideportivo, sala fitness, sala aeróbic, pistas de pádel, pistas deportivas y un campo de fútbol.

Hablando de las características del alumnado del centro, la mayoría provienen de familias con rentas bajas o que tienen escasez de recursos económicos, algo común en la población de Zamora. Por otro lado, como reflejan en el Plan de Convivencia de la web, hay una cierta igualdad entre el número de alumnos y alumnas del centro, siendo la mayoría residentes de la ciudad de Zamora. Se especifica que la edad media de aquellos que acuden al Ciclo de FP Básica es de 15-18 años. También se menciona que la dedicación media al estudio es de 1’5-2 horas diarias, así como que los estudiantes consideran que su formación en el centro es buena.

En lo que respecta al grupo de alumnos al cual imparte clase Manuel, y que son la base de referencia de esta propuesta de gamificación, los estudiantes matriculados en el módulo EIE son 8, con una edad media de 25 años y una nota media grupal de 6’5. Tras una breve entrevista con el docente, el clima que percibe en el aula lo considera “bueno”, con una asistencia elevada, aunque él mismo duda de que dicha asistencia se deba a la “motivación” por estudiar este módulo de manera particular, sino que probablemente esté relacionado con la responsabilidad propia de un alumnado adulto. Por lo tanto, se trata de un contexto adecuado para implementar la propuesta que permita abordar el objetivo principal planteado.

5.2 Planteamiento curricular

Esta propuesta de gamificación sigue la normativa y los principios establecidos en el Real Decreto 1686/2007, de 14 de diciembre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Gestión de Alojamientos Turísticos y se fijan sus enseñanzas mínimas, así como en lo regulado en el Decreto 69/2009, de 24 de septiembre, por el que se establece el Currículo correspondiente al Título de Técnico Superior en Gestión de Alojamientos Turísticos en la Comunidad de Castilla y León, donde se establece en el artículo 12 que la metodología de enseñanza para personas adultas será “flexible y abierta, basada en el autoaprendizaje”. El módulo profesional de “Empresa e Iniciativa Emprendedora” atendiendo al Real Decreto 1686/2007 persigue alcanzar el objetivo general:

- Identificar los sistemas de gestión analizando sus prestaciones y adecuación a las necesidades del establecimiento para optimizar la explotación del mismo
- Identificar los recursos económicos y financieros de la empresa interpretando los informes contables para proponer alternativas de inversión y financiación.
- Identificar las oportunidades que ofrece la realidad socioeconómica de su zona, analizando las posibilidades de éxito propias y ajenas para mantener un espíritu emprendedor a lo largo de la vida.
- Reconocer las oportunidades de negocio, identificando y analizando demandas del mercado para crear y gestionar una pequeña empresa
- Reconocer sus derechos y deberes como agente activo en la sociedad, analizando el marco legal que regula las condiciones sociales y laborales para participar como ciudadano democrático.

Como se regula en el Real Decreto anteriormente mencionado, este módulo profesional ayuda a adquirir las competencias profesionales, personales y sociales del título:

- Mantener el espíritu empresarial para la generación de su propio empleo
- Participar de forma activa en la vida económica, social y cultural, con una actitud crítica y responsable.

Con el desarrollo de esta propuesta de gamificación se consigue alcanzar los resultados de aprendizaje establecidos en el Anexo del Decreto 69/2009 de 24 de septiembre, a través de los criterios de evaluación establecidos en el mismo.

Resultado de aprendizaje 1: “Reconoce las capacidades asociadas a la iniciativa emprendedora, analizando los requerimientos derivados de los puestos de trabajo y de las actividades profesionales.”

Criterios de evaluación:

- CE1.1: Se ha identificado el concepto de innovación y su relación con el progreso de la sociedad y el aumento en el bienestar de los individuos.
- CE1.2: Se ha analizado el concepto de cultura emprendedora y su importancia como fuente de creación de empleo y bienestar social.
- CE1.3: Se ha valorado la importancia de la iniciativa individual, la creatividad, la formación y la colaboración como requisitos indispensables para tener éxito en la actividad emprendedora.
- CE1.4: Se ha analizado la capacidad de iniciativa en el trabajo de una persona empleada en una «pyme» relacionada con el sector del alojamiento.

- CE1.5: Se ha analizado el desarrollo de la actividad emprendedora de un empresario que se inicie en el sector del alojamiento.
- CE1.6: Se ha analizado el concepto de riesgo como elemento inevitable de toda actividad emprendedora.
- CE1.7: Se ha analizado el concepto de empresario y los requisitos y actitudes necesario para desarrollar la actividad empresarial.
- CE1.8: Se ha descrito la estrategia empresarial relacionándola con los objetivos de la empresa.
- CE1.9: Se ha definido una determinada idea de negocio del ámbito del alojamiento, que servirá de punto de partida para la elaboración de un plan de empresa.

Resultado de aprendizaje 2: “Define la oportunidad de creación de una pequeña empresa, valorando el impacto sobre el entorno de actuación e incorporando valores éticos.”

Criterios de evaluación:

- CE2.1: Se han descrito las funciones básicas que se realizan en una empresa y se ha analizado el concepto de sistema aplicado a la empresa.
- CE2.2: Se han identificado los principales componentes del entorno general que rodea a la empresa, en especial el entorno económico, social, demográfico y cultural.
- CE2.3: Se ha analizado la influencia en la actividad empresarial de las relaciones con los clientes, con los proveedores y la competencia como principales integrantes del entorno específico.
- CE2.4: Se han analizado las estrategias y técnicas comerciales en un establecimiento de alojamiento.
- CE2.5: Se han identificado los elementos del entorno de una pyme del alojamiento.
- CE2.6: Se han analizado los conceptos de cultura empresarial e imagen corporativa, y su relación con los objetivos empresariales.
- CE2.7: Se ha analizado el fenómeno de la responsabilidad social de las empresas y su importancia como un elemento de la estrategia empresarial.
- CE2.8: Se ha elaborado el balance social de una empresa de fabricación mecánica y se han descrito los principales costes sociales en que incurren estas empresas, así como los beneficios sociales que producen.
- CE2.9: Se han identificado, en empresas de alojamiento, prácticas que incorporan valores éticos y sociales.
- CE2.10: Se ha llevado a cabo un estudio de viabilidad económica y financiera de una pyme de alojamiento.

Resultado de aprendizaje 3: “Realiza las actividades para la constitución y puesta en marcha de una empresa, seleccionando la forma jurídica e identificando las obligaciones legales asociadas”

Criterios de evaluación:

- CE3.1: Se han analizado las diferentes formas jurídicas de la empresa.
- CE3.2: Se ha especificado el grado de responsabilidad legal de los propietarios de la empresa en función de la forma jurídica elegida.
- CE3.3: Se ha diferenciado el tratamiento fiscal establecido para las diferentes formas jurídicas de la empresa.
- CE3.4: Se han analizado los trámites exigidos por la legislación vigente para la constitución de una «pyme».
- CE3.5: Se ha realizado una búsqueda exhaustiva de las diferentes ayudas para la creación de empresas de alojamiento en la localidad de referencia.
- CE3.6: Se ha incluido en el plan de empresa todo lo relativo a la elección de la forma jurídica, estudio de viabilidad económico-financiera, trámites administrativos, ayudas y subvenciones.
- CE3.7: Se han identificado las vías de asesoramiento y gestión administrativa externos existentes a la hora de poner en marcha una “pyme”.

Resultado de aprendizaje 4: “Realiza actividades de gestión administrativa y financiera básica de una «pyme», identificando las principales obligaciones contables y fiscales y cumplimentando la documentación”

Criterios de evaluación

- CE4.1: Se han analizado los conceptos básicos de contabilidad, así como las técnicas de registro de la información contable.
- CE4.2: Se han descrito las técnicas básicas de análisis de la información contable, es especial en lo referente a la solvencia, liquidez y rentabilidad de la empresa.
- CE4.3: Se han definido las obligaciones fiscales de una empresa relacionada con el sector del alojamiento.
- CE4.4: Se han diferenciado los tipos de impuestos en el calendario fiscal.
- CE4.5: Se ha cumplimentado la documentación básica de carácter comercial y contable (facturas, albaranes, notas de pedido, letras de cambio, cheques y otros) para una «pyme» de alojamiento, y se han descrito los circuitos que dicha documentación recorre en la empresa.
- CE4.6: Se ha incluido la anterior documentación en el plan de empresa.

Para alcanzar estos resultados de aprendizaje el Decreto establece los siguientes contenidos y que son tratados en la propuesta de gamificación planteada.

Bloque 1. Iniciativa emprendedora:

- Innovación y desarrollo económico. Principales características de la innovación en la actividad de alojamiento (materiales, tecnología, organización de la producción, etc.).
- El trabajo por cuenta propia como fuente de creación de empleo y bienestar social.

- Responsabilidad social de la empresa.
- Factores claves de los emprendedores: iniciativa, creatividad y formación.
- Desarrollo del espíritu emprendedor a través del fomento de las actitudes de creatividad, iniciativa, autonomía y responsabilidad.
- La actuación de los emprendedores como empleados de una empresa de alojamiento.
- Fomento de las capacidades emprendedoras de un trabajador por cuenta ajena.
- La actuación de los emprendedores como empresarios de una pequeña empresa en el sector del alojamiento.
- Objetivos de una empresa del sector del alojamiento y elaboración de una estrategia comercial.
- Análisis de las oportunidades de negocio en el sector del alojamiento.
- Análisis de la capacidad para asumir riesgos del emprendedor.
- El empresario. Requisitos para el ejercicio de la actividad empresarial. Aptitudes y actitudes.
- Plan de empresa: la idea de negocio en el ámbito del alojamiento.
- Búsqueda de ideas de negocio. Análisis y viabilidad de las mismas.

Bloque 2. La empresa y su entorno:

- Funciones básicas de la empresa.
- Estructura organizativa de la empresa. Organigrama.
- La empresa como sistema.
- El entorno general de la empresa en los aspectos económico, social, demográfico y cultural.
- Tipos de mercados. Competencia. Barreras de entrada.
- Relaciones con clientes y proveedores.
- Análisis del entorno general y específico de una pyme de alojamiento.
- Relaciones de una pyme de alojamiento con su entorno.
- Cultura empresarial e imagen corporativa.
- Relaciones de una pyme de alojamiento con el conjunto de la sociedad.
- El balance social: Los costes y los beneficios sociales.
- La ética empresarial en empresas de alojamiento.

Bloque 3. Creación y puesta en marcha de una empresa:

- Tipos de empresa.
- Elección de la forma jurídica: Exigencia legal, responsabilidad legal, número de socios, capital y fiscalidad.
- La franquicia como forma de empresa.
- Ventajas e inconvenientes de las distintas formas jurídicas con especial atención a la responsabilidad legal.
- La fiscalidad en las empresas.

- Impuestos más importantes que afectan a la actividad de la empresa.
- Trámites administrativos para la constitución de una empresa.
- Relación con organismos oficiales.
- Subvenciones y ayudas destinadas a la creación de empresa del sector del alojamiento en la localidad de referencia.
- Viabilidad económica y viabilidad financiera de una «pyme» de alojamiento
- Plan de empresa: elección de la forma jurídica, estudio de viabilidad económico y financiera, trámites administrativos y gestión de ayudas y subvenciones.
- Vías externas de asesoramiento y gestión. La ventanilla única empresarial.

Bloque 4. Función administrativa:

- Concepto de contabilidad y nociones básicas.
- Cuentas anuales obligatorias.
- Análisis de la información contable.
- Ratios.
- Cálculo de coste, beneficio y umbral de rentabilidad.
- Obligaciones fiscales de las empresas.
- Calendario fiscal.
- Gestión administrativa de una empresa de alojamiento.
- Documentos básicos utilizados en la actividad económica de la empresa: Documentos relacionados con la compraventa y documentos relacionados con el cobro y pago.
- Gestión de aprovisionamiento. Valoración de existencias. Volumen óptimo de pedido.
- Elaboración de un proyecto simulado de plan de empresa en el aula.

Asimismo, se han considerado los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), el cual es un modelo que busca la participación de todos a través de la aplicación de diferentes formas de implicación, representación, acción y expresión (Alba Pastor, 2019). Por ello, esta propuesta es un modelo flexible, pudiendo ser adaptado a las necesidades de los estudiantes, y que además presenta diferentes niveles de dificultad para adaptarse a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del aula.

5.3 Diseño e instrucciones de la experiencia

La gamificación del módulo “Empresa e iniciativa emprendedora” se ha realizado en base a la normativa previamente analizada y considerando la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner, la cual establece que una persona no presenta una sola capacidad general, sino que hay diferentes tipos de inteligencias y cada uno las manifiesta de forma distinta (Llevat, 2024), por lo que algunas actividades son percibidas de manera más compleja por algunos estudiantes (Gardner, 1993). Por eso, las actividades propuestas son variadas y de diferentes tipologías, intentando favorecer todos los tipos de inteligencias, y que de esta forma los alumnos puedan tener oportunidades similares de aprendizaje. Asimismo, siguiendo las recomendaciones de la

normativa, además del trabajo individual se potencia en numerosas actividades el trabajo en equipo.

Para trabajar el módulo, he desarrollado un “universo” donde los alumnos realizarán una serie de misiones. El universo se ha creado a través de la aplicación Genially, y se puede acceder a la experiencia completa pinchando [aquí](#). Cada una de las 10 unidades didácticas recogida en el libro de texto “Empresa e Iniciativa Emprendedora” de García González y Muñoz Gil (2019) se ha convertido en un mundo, dentro de los cuales hay una serie de misiones que deben completar para pasar al siguiente. Por cada prueba superada los estudiantes recibirán una serie de puntos de experiencia, necesitando, además de entregar unos documentos en particular, conseguir 30 puntos para acceder a la prueba final: “La Gran Batalla de Sabios”. Esta cifra es la suma de todos los puntos recibidos en las pruebas obligatorias, salvo aquellos de las misiones M2M4, M4M4 y M6M1 donde no todos los estudiantes tienen recompensa. Estas misiones serán explicadas en el siguiente epígrafe.

Cada mundo tiene un tiempo límite máximo para completarse. Este tiempo está fijado considerando que se trata del segundo curso del ciclo formativo, por lo que el módulo acaba generalmente en las primeras semanas de marzo. La carga de semanas dedicada a cada mundo se ha realizado en base al número de misiones que deben completar y la complejidad de estas, teniendo como referencia que en el mes de diciembre deben haber llegado al mundo (unidad) 5, y en el mes de marzo al mundo (unidad) 10.

Las misiones de cada mundo se han realizado pensando en los criterios de evaluación de la normativa y los contenidos del libro de texto del módulo. Así pues, se han establecido dos tipos de misiones: unas obligatorias, en base a los criterios de evaluación, y son las que permitirán desbloquear el pase al siguiente mundo; y otras voluntarias para conseguir puntos de experiencia adicionales que pueden canjearse por beneficios en determinados mundos, como convalidar una actividad obligatoria específica. De igual forma, las actividades de las misiones se han construido siguiendo la Rueda de la Pedagogía, una herramienta que recoge ideas y recursos para mejorar el aprendizaje en los diferentes niveles establecidos en la Taxonomía de Bloom (Ruiz, 2022).

Respecto a los elementos propios de la gamificación, las dinámicas empleadas han sido varias: la narrativa sobre conquistar los mundos del universo creado para lograr salvar el planeta de la falta de emprendimiento (ver ilustración A2 del anexo); las emociones ligadas a la aventura: intriga por desbloquear mundos, empoderamiento al construir aprendizaje práctico, alegría y satisfacción por ser los héroes de una historia y también frustración cuando el tiempo se acaba o se encuentran obstáculos con los que no contaban. Otra dinámica es la progresión del propio alumno durante el curso, y las relaciones interpersonales generadas a través de las actividades planteadas para trabajar en equipo. En lo que concierne a estos equipos, debo destacar que, por lo general, trabajarán con un mismo grupo de alumnos para avanzar en su Plan de Negocio, aunque habrá determinadas ocasiones en que deban trabajar con otros miembros.

En cuanto a las mecánicas, la experiencia se ha diseñado pensando en la colaboración (en el caso del trabajo en equipo), la competición entre grupos, desafíos planteados mediante las

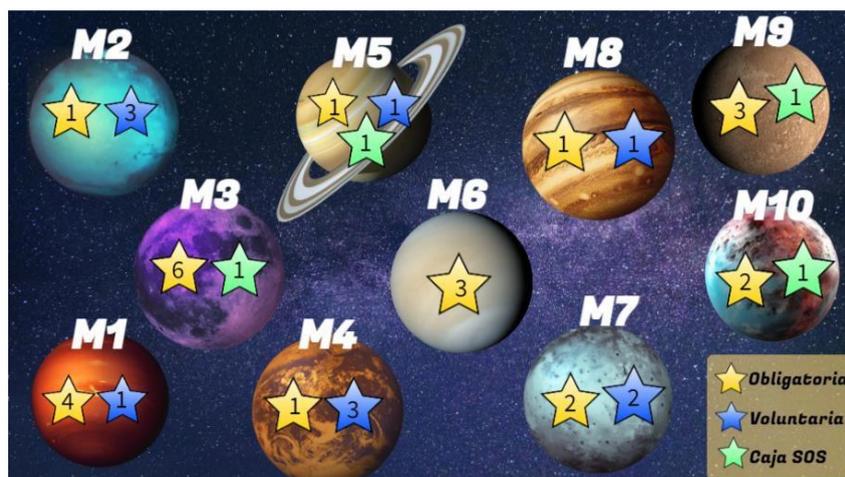
misiones, las recompensas conseguidas tras superar esos desafíos, transacciones e intercambio de puntos por distintos tipos de ventajas, y la retroalimentación constante por parte del docente a medida que vayan entregando misiones y desbloqueando contenido. El docente es el encargado de contabilizar los puntos de experiencia de cada alumno en el Excel de la propia plataforma del universo a medida que revisa las entregas y realización de las misiones.

Finalmente, en cuanto a los componentes empleados para desarrollar estas mecánicas, en la experiencia se han empleado luchas entre grupos de compañeros, colecciones de puntos de experiencia que pueden ser intercambiados, niveles en las actividades en base a su dificultad y recompensados con un mayor número de puntos, desbloqueo de contenido al pasar entre mundos, los propios puntos de experiencia y un “huevo de pascua” escondido en una de las actividades voluntarias. Para que sea un trabajo progresivo y constante durante el curso se ha establecido un límite de tiempo máximo para completar cada mundo, el cual, si no se cumple, conlleva la penalización de realizar el caso práctico que propone el libro de texto en la sección complementaria “Entorno empresarial” de cada unidad. Como último componente, al final de cada trimestre se presentan unas tablas de clasificación con el ránking de los alumnos donde se muestra quién tiene más puntos de experiencia en ese momento (restando aquellos que se han intercambiado por ventajas), y quién ha realizado más actividades. Esta clasificación tiene una recompensa adicional que será explicada en el epígrafe 5.5.

5.4 Desarrollo de los “mundos”

Como se ha comentado anteriormente, la experiencia gamificada se desarrolla en un universo creado con 10 mundos que se corresponden con las 10 unidades didácticas del libro “Empresa e Iniciativa Emprendedora”, de García González y Muñoz Gil (2019) que será el manual básico utilizado en el módulo. Todos los mundos deben ser conquistados uno a uno, de manera progresiva. Esta decisión se tomó para asegurarse que los contenidos se van trabajando de manera adecuada, puesto que habrá cuestiones que necesiten haber trabajado antes para poder desarrollar el resto de las unidades didácticas. Para “conquistar” un mundo deben superar una serie de misiones, unas serán obligatorias (representadas por estrellas amarillas) y otras voluntarias (representadas por estrellas azules). En total, los estudiantes realizarán 35 misiones, 24 obligatorias y 11 voluntarias. Una vez que se haya terminado el límite de tiempo, el docente entregará el código que desbloquea el siguiente mundo a los estudiantes que hayan superado las misiones. Aquellos que no hayan acabado las tareas obligatorias tendrán que realizar la penalización anteriormente comentada.

Ilustración 1. Mundos y misiones



Para poder evaluar el progreso de los estudiantes deben crearse una cuenta en la plataforma BookCreator y diseñar su propio libro para trabajar durante el curso. Ahí, cada estudiante irá subiendo el trabajo realizado para superar cada misión, compartiéndolo con el docente. En este La elección de esta plataforma como herramienta de trabajo se debe a varias razones. En primer lugar, tiene unas funcionalidades muy específicas e intuitivas para crear libros de trabajo, algo que permite tener a los alumnos un producto final tangible que recoge todo su esfuerzo en una única creación. Por otro lado, gracias a los numerosos recursos integrados que tiene, permite fomentar la creatividad y el diseño en los estudiantes, ofreciendo incluso plantillas para aquellos con una menor capacidad creativa. Además, la posibilidad de compartir en todo momento el trabajo con sus compañeros y/o con el docente facilita el proceso de evaluación.

Una vez “conquistados” todos los mundos los estudiantes tendrán acceso a la prueba final, que consiste en un cuestionario de respuestas cerradas de opción múltiple, en formato digital, que será realizado en equipo, con preguntas relativas a todo el temario de EIE.

Toda la información necesaria para la comprensión de la experiencia se detalla en las “Instrucciones de la Experiencia”, disponibles al inicio de la experiencia (ver ilustración A3 del anexo). Algunas de las cuestiones que caben destacar son las siguientes: en cada mundo habrá un botón para volver a la pantalla inicial del universo, otro para ir al ránking de puntos de experiencia totales, y otro para ir al ránking de misiones totales realizadas; cada actividad viene representada por una estrella, las amarillas son obligatorias, las azules son voluntarias y las verdes son aquellas que permiten cambiar puntos de experiencia por ventajas.

A continuación, se describirán todas las misiones y el funcionamiento de cada mundo.

1) **Mundo 1 (M1): Iniciativa Emprendedora** (3 semanas de duración)

- *Innovación Empresarial (M1M1-Misión obligatoria)*: De manera individual, cada alumno debe realizar un Visual Thinking sobre el concepto de innovación empresarial y los beneficios que aporta de forma manual para después hacerle una foto al resultado y añadirlo

al BookCreator. Disponen de un vídeo de ayuda³ sobre qué es un Visual Thinkng. La recompensa es de 1 punto de experiencia, y está relacionado con el criterio de evaluación CE1.1. Ver ilustración A6 del anexo.

- *Emparejando Magnates (M1M2-Misión voluntaria)*: De manera individual y a través de un link que redirige a la página Cerebriti⁴, deben relacionar fotografías de famosos empresarios con el objetivo de conocer y explorar las diferentes teorías del empresario. Deben hacer captura de pantalla del resultado final y añadirla al BookCreator. La recompensa es de 1 punto de experiencia. Ver ilustración A7 del anexo.
- *Riesgo Emprendedor (M1M3-Misión obligatoria)*: Para analizar el concepto de riesgo en la actividad emprendedora deberán, de forma individual, visualizar un vídeo en YouTube⁵ sobre el riesgo de emprender y hacer un resumen crítico de medio folio de su BookCreator. La recompensa es de 1 punto de experiencia y está relacionado con el criterio de evaluación CE1.6. Ver ilustración A8 del anexo.
- *Primeros pasos para el éxito (M1M4-Misión obligatoria)*: Con el fin de empezar a elaborar el plan de empresa del módulo, los alumnos deberán definir la idea de su propio negocio de alojamiento turístico y describir la estrategia empresarial en equipos. Cada miembro del equipo debe realizarlo en su BookCreator utilizando, como máximo, una página entera. La recompensa que recibirá cada miembro es de 1 punto de experiencia. Los criterios de evaluación asociados son el CE1.8 y el CE1.9. Ver ilustración A9 del anexo.
- *Entrevista Empresarial (M1M5-Misión obligatoria)*: Con el objetivo de que los alumnos profundicen en la figura del empresario, la iniciativa emprendedora y el desarrollo de la actividad, en los propios equipos del plan de empresa deberán realizar una entrevista a un empresario de una PYME relacionada con el sector de alojamientos turísticos. Los estudiantes deben responder, cada uno en su BookCreator, a una serie de preguntas que se especifican en la descripción (Ver ilustración A10 del anexo). Todos los miembros serán recompensados con 3 puntos de experiencia. Está relacionado con los criterios de evaluación CE1.3, CE1.4, CE1.5 y CE1.7, y además califica 2'25 puntos en la nota final (Esto se explicará de nuevo en el epígrafe de Evaluación).

2) Mundo 2 (M2): Mercado y clientes (2 semanas de duración)

- *Emparejando Mercados (M2M1-Misión voluntaria)*: A través de un link que dirige a la herramienta Wordwall⁶ los estudiantes, de forma individual, tendrán cartas con el nombre de tipos de mercado y cartas con sus características. Para conseguir la recompensa de 1 punto de experiencia deberán unir correctamente la carta del nombre con su definición y subir una captura de pantalla del resultado a su BookCreator. Ver ilustración A12 del anexo.

³ Visual Thinking: https://youtu.be/OMHfpyY_ccs?feature=shared

⁴ Cerebriti: <https://www.cerebriti.com/juegos-de-ocio/emparejando-magnates>

⁵ El riesgo de emprender: <https://youtu.be/g5Hoaghx9OE?feature=shared>

⁶ Wordwall: <https://wordwall.net/resource/72902918>

- *Matemáticas de Alojamientos (M2M2-Misión voluntaria)*: En la propia misión vendrá descrito un ejercicio para calcular la cuota de mercado de un pequeño establecimiento de alojamiento turístico. Debe entregarlo en mano al docente para comprobar el resultado. Si el estudiante, de manera individual, lo resuelve correctamente será obsequiado con 1 punto de experiencia. Ver ilustración A13 del anexo.
- *As de la Publicidad (M2M3-Misión voluntaria)*: Con el fin de profundizar en la segmentación de clientes, el alumno debe buscar (individualmente) dos anuncios en cualquier formato multimedia y analizar los criterios empleados en cada uno de ellos en 1 página del BookCreator como mínimo. El alumno obtendrá una recompensa de 2 puntos de experiencia. Ver ilustración A14 del anexo.
- *Lucha de Empresarios (M2M4-Misión obligatoria)*: En equipos en el aula realizaremos un cuestionario competitivo a través de Quizzlet⁷ sobre las diferentes actividades que se realizan a la hora de desarrollar una empresa. El profesor proyecta el código generado y los estudiantes entran en el link facilitado con dicho código. Al final, los estudiantes del equipo ganador obtendrán 3 puntos de experiencia, del segundo obtendrán 2 puntos de experiencia, y del tercer clasificado obtendrán 1 punto de experiencia. Al finalizar el cuestionario se les facilitará el código para desbloquear el siguiente mundo. Esta misión está relacionada con el criterio de evaluación CE1.5. Ver ilustración A15 del anexo.

3) **Mundo 3 (M3): El entorno de la empresa** (4 semanas de duración)

- *Panorama Empresarial (M3M1-Misión obligatoria)*: En la propia descripción de la misión se desarrolla un caso práctico sobre una PYME de alojamiento turístico (Koala Hostels). De manera individual deben identificar las dimensiones del entorno general a las que debe hacer frente la empresa y listarlos en su BookCreator. deben realizar una lista identificando los elementos del entorno general de dicho caso práctico. Al encontrar todos los elementos recibirán 2 puntos de experiencia. Esta misión está relacionada con los criterios de evaluación CE2.2 y CE2.5. Ver ilustración A17 del anexo.
- *Periodistas por un día (M3M2-Misión obligatoria)*: En parejas deben encontrar 2 noticias del sector de alojamiento turístico donde se hable del poder de los clientes, proveedores, o de la competencia y adjuntar el link junto con un breve comentario a un Padlet colaborativo⁸ que encontrarán en la propia misión. La recompensa es de 2 puntos de experiencia para cada uno, y los criterios de evaluación relacionados son el CE2.3 y CE2.5. Ver ilustración A18 del anexo.
- *Analistas de Empresas (M3M3-Misión obligatoria)*: En el aula se les entregará un caso práctico de una empresa de alojamiento turístico (Meliá Hotels). Individualmente y de forma escrita, bien en físico (que deben entregar al profesor en el aula) o bien incorporado en el

⁷ El enlace al Quizzlet es temporal y los códigos de acceso caducan, por lo que no se puede compartir en estos momentos. El profesor, en el momento de realizar la actividad, compartirá tanto el enlace como el código que estén activos en ese instante.

⁸ Padlet: https://padlet.com/irenenunez4/periodistas_por_un_dia

BookCreator, deberán realizar un análisis DAFO y CAME del caso en al menos 1 página. La recompensa es de 1 punto de experiencia, y está relacionado con el criterio de evaluación CE2.4. Ver ilustración A19 del anexo.

- *Caja SOS*: Los estudiantes que así lo deseen pueden intercambiar 10 puntos de experiencia a cambio de elegir no realizar una de las tareas M3M4 o M3M6, que serán descritas a continuación. Ver ilustración A20 del anexo.
- *Lienzo de Cultura Corporativa (M3M4-Misión obligatoria)*: De forma individual, deben subir al BookCreator un Visual Thinking elaborado con Canva sobre el concepto de cultura empresarial e imagen corporativa. El premio es de 1 punto de experiencia y está relacionado con el criterio de evaluación CE2.6. Ver ilustración A21 del anexo.
- *Defensores de la Ética (M3M5-Misión obligatoria)*: Con el fin de trabajar la Responsabilidad Social Corporativa (RSC) de una empresa de alojamiento turístico, de forma individual deben seleccionar una empresa del sector y analizar su página web para identificar las prácticas RSC que lleva a cabo. Esta actividad la presentarán de forma oral y en 5 minutos en el aula, empleando un apoyo visual si así lo desean. En la propia misión tendrán la rúbrica con la que se les va a calificar (ver tabla A2 del anexo), dado que podrán obtener hasta 2 puntos de experiencia. Además, se trata de una misión que califica 1'75 puntos en la nota final, por lo que la nota obtenida con la rúbrica se ponderará para obtener esta última. Los criterios de evaluación relacionados en esta misión son el CE2.7 y CE2.9. Ver ilustración A22 del anexo.
- *Trabajando el Balance Social (M3M6-Misión obligatoria)*: En relación con el criterio de evaluación CE2.8, de forma individual deben elaborar un balance social de una empresa de fabricación mecánica que ellos elijan, describiendo al menos 5 costes y 5 beneficios sociales que produce en su BookCreator. La recompensa de esta misión es de 1 punto de experiencia. Ver ilustración A23 del anexo.

4) Mundo 4 (M4): El marketing (2 semanas de duración)

- *Maestros del Canvas (M4M1-Misión voluntaria)*: Para trabajar un poco más en el plan de empresa, en equipos deben elaborar las secciones denominadas, Propuesta de valor, Relaciones con clientes, Segmentos de clientes, Fuentes de ingresos y Canales del Modelo Canvas. Cada miembro del equipo debe incluir en su BookCreator una tabla con dichas secciones como la que se proporciona en la misión. Igualmente se les facilita un enlace desde el cual pueden descargar y editar varias plantillas modelo⁹. Recibirán una recompensa de 1 punto de experiencia cada uno por realizarlo. Ver ilustración A25 del anexo.
- *Gurú de Precios (M4M2-Misión voluntaria)*: De forma individual deben elaborar 9 cartas de memoria sobre las estrategias de precios. Por un lado, de la carta debe estar el nombre de la estrategia, y por el otro la definición. Los materiales y el formato son completamente libres,

⁹ Canvas: <https://edit.org/es/blog/plantillas-business-canvas-model-online>

aunque deben entregarlo en mano al profesor, quien comprobará que se han elaborado correctamente y luego se las devolverá. La recompensa es de 2 puntos de experiencia. Ver ilustración A26 del anexo.

- *Explorando el Marketing Mix (M4M3-Misión voluntaria)*: A través de un link que dirige a la herramienta EdPuzzle, de forma individual deben responder a las preguntas que aparecen mientras visualizan un vídeo¹⁰ acerca de la promoción y la distribución del marketing mix. El premio que recibirán es 1 punto de experiencia cuando incluyan la captura con el vídeo finalizado y las preguntas resueltas a su BookCreator. Ver ilustración A27 del anexo.
- *Titanes del Socrative (M4M4-Misión obligatoria)*: Realizaremos en el aula un cuestionario a través de la herramienta Socrative¹¹ para tratar las estrategias vistas en 10 preguntas cerradas con 3 opciones de respuesta. El profesor proyecta el código generado y los estudiantes entran en el link facilitado con dicho código. El alumno ganador recibirá 3 puntos de experiencia, el segundo recibirá 2 puntos de experiencia, y el tercer clasificado recibirá 1 punto de experiencia. Esta misión está relacionada con el criterio de evaluación CE2.4, y además la misión califica 0'90 puntos sobre la nota final del trimestre (para el cálculo se hará la ponderación de respuestas acertadas). Ver ilustración A28 del anexo.

5) **Mundo 5 (M5): Recursos Humanos** (1 semana de duración)

- *Genios del Bienestar Laboral (M5M1-Misión voluntaria)*: De forma individual deben realizar en 2 páginas de su BookCreator un análisis del programa de motivación laboral de una empresa de alojamiento turístico que ellos elijan. La recompensa es de 2 puntos de experiencia. Ver ilustración A30 del anexo.
- *Oda a la Organización (M5M2-Misión obligatoria)*: De forma individual deben adaptar la letra de una canción para trabajar las funciones básicas de las empresas y la organización departamental. Para ello se les pide encontrar una canción en su versión karaoke, componer la letra y grabar un audio cantándola sobre la base de la canción. Para recibir la recompensa de 2 puntos de experiencia deben añadir el audio al BookCreator. Esta misión está relacionada con el criterio de evaluación CE2.1. Ver ilustración A31 del anexo.
- *Caja SOS*: Todo aquel que lo desee puede entregar 5 puntos de experiencia para transformar la tipología de la misión M5M2. Concretamente, podrán realizar una infografía sobre las funciones básicas de las empresas y la organización departamental, utilizando Canva, en lugar de adaptar la letra de una canción. Dicha infografía debe ser incorporada al BookCreator del alumno. La recompensa y el criterio de evaluación no se modifican. Ver ilustración A32 del anexo.

¹⁰ Marketing mix: <https://youtu.be/KiqUOstzOsk?si=LH3SOIABHvX9bDMI>; EdPuzzle: <https://edpuzzle.com/media/663a712937fc7db585d80881>

¹¹ El enlace al Socrative es temporal y los códigos de acceso caducan, por lo que no se puede compartir en estos momentos. El profesor, en el momento de realizar la actividad, compartirá tanto el enlace como el código que estén activos en ese instante.

6) **Mundo 6 (M6): Formas Jurídicas** (2 semanas de duración)

- *Balón Jurídico (M6M1-Misión obligatoria)*: En el patio del centro escolar haremos un juego al estilo del balón prisionero. Se formarán dos equipos de jugadores, y al alumno que le golpee el balón le tocará responder a una pregunta acerca de las características de una de las diferentes formas jurídicas, del grado de responsabilidad de los propietarios en función de la forma jurídica y tratamiento fiscal de cada forma. Una vez que el estudiante responda, será eliminado. Únicamente recibirán la recompensa de 1 punto de experiencia aquellos alumnos que acierten la respuesta. La misión está relacionada con los criterios de evaluación CE3.1, CE3.2 y CE3.3. Ver ilustración A34 del anexo.
- *Descubriendo el PAE (M6M2-Misión obligatoria)*: En equipos deben acudir a un Punto de Atención al Emprendimiento (PAE) y responder en al menos 2 páginas de su BookCreator (cada alumno el suyo) una serie de preguntas que se les facilita en la descripción de la misión para conocer el funcionamiento de estos puntos de atención. La recompensa es de 2 puntos de experiencia a cada miembro que responda a las preguntas. Los criterios de evaluación asociados son el CE3.4 y CE3.7. Ver ilustración A35 del anexo.
- *Plan de Negocio, Un paso Adelante (M6M3-Misión obligatoria)*: Para avanzar con el plan de empresa cada miembro del equipo debe anotar en su BookCreator qué forma jurídica tendrá su negocio, un estudio de la viabilidad económico-financiera, los trámites administrativos que deben seguir y si aplican para alguna ayuda o subvención. Por entregarlo obtienen cada uno 1 punto de experiencia, y la misión está relacionada con los criterios de evaluación CE2.10 y CE3.6. Ver ilustración A36 del anexo.

7) **Mundo 7 (M7): El plan de producción** (2 semanas de duración)

- *Explorando el ABC (M7M1-Misión voluntaria)*: Para profundizar en el concepto de sistema ABC, a través de un link a la herramienta Wordwall¹² deberán completar de forma individual las oraciones que les presenta el juego. La recompensa es 1 punto de experiencia, y para obtenerla deberán hacer una captura al finalizar el juego y subirla al BookCreator. Ver ilustración A39 del anexo. No obstante, todos aquellos que lleguen al final del juego se encontrarán con que la última pregunta no es realmente tal, sino un huevo de pascua escondido. De esta forma encontrará un “Easter Egg” por el que dicho alumno tiene 1 semana adicional para conquistar el siguiente mundo. Ver ilustración A38 del anexo.
- *Desglosando los Datos Financieros (M7M2-Misión obligatoria)*: En equipo deben avanzar en su plan de empresa recogiendo, cada uno en su BookCreator, una tabla donde se especifiquen los costes fijos y variables en los que incurre la empresa. La recompensa que obtiene cada alumno es de 1 punto de experiencia, y está relacionada con el criterio de evaluación CE2.10. Ver ilustración A40 del anexo.

¹² Wordwall: <https://wordwall.net/es/resource/72969453>

- *Expertos del Punto de Equilibrio (M7M3-Misión obligatoria)*: Para continuar con el análisis económico y la viabilidad del negocio, los alumnos, en su equipo habitual, deben calcular el umbral de rentabilidad de su propio negocio y poner la solución (con su correspondiente interpretación) cada uno en su BookCreator. La recompensa por realizar bien el cálculo es de 1 punto de experiencia para cada alumno, y está asociado al criterio de evaluación CE2.10. Los alumnos tendrán en la propia descripción un vídeo de YouTube¹³ donde se recuerda cómo calcular el punto muerto. Ver ilustración A41 del anexo.
- *No Pasamos de Palabra (M7M4-Misión voluntaria)*: A través de un link que redirige a la herramienta Educaplay deben contestar un Pasapalabra¹⁴ sobre el contenido teórico de la unidad. Al terminarlo deberán hacer un pantallazo y añadir el resultado al BookCreator. Como recompensa, el alumno que lo realice recibirá 2 puntos de experiencia. Ver ilustración A42 del anexo.

8) Mundo 8 (M8): Inversión y financiación (1 semana de duración)

- *Campeón de la Educación Financiera (M8M1-Misión voluntaria)*: Con el fin de profundizar en las diferentes fuentes de financiación deben visualizar de forma individual un vídeo¹⁵ de la plataforma EdPuzzle e ir respondiendo a las preguntas que van apareciendo. La recompensa de esta misión es de 1 punto de experiencia. La obtendrán cuando hagan una captura al finalizar el video y la incluyan en su BookCreator. Ver ilustración A44 del anexo.
- *Buscando la Subvención Ideal (M8M2-Misión obligatoria)*: En equipo deben entrar en el localizador de ayudas de IPYME para buscar y anotar, como mínimo en 2 páginas de su BookCreator, las ayudas para empresas que están abiertas en Castilla y León. También deben buscar en algunas plataformas de Crowdfunding y concluir si la financiación colectiva es una posibilidad para su proyecto. La recompensa que recibirá cada alumno es de 2 puntos de experiencia, y el criterio de evaluación con el que se relaciona es el CE3.5. En la propia misión se facilita un enlace al buscador de ayudas IPYME. Ver ilustración A45 del anexo.

9) Mundo 9 (M9): Análisis contable y financiero (2 semanas de duración)

- *Caja SOS*: Los alumnos que así lo deseen pueden intercambiar 10 puntos de experiencia a cambio de no realizar la misión M9M1 o M9M2 de este mundo. Ver ilustración A47 del anexo.
- *Dominando el Vocabulario Financiero (M9M1-Misión obligatoria)*: Para analizar los conceptos de contabilidad responderán de forma individual un Pasapalabra¹⁶ alojado en la plataforma EducaPlay con los conceptos de la unidad y su definición. La recompensa que obtendrán cuando suban la captura de pantalla con el Pasapalabra realizado al BookCreator

¹³ Punto muerto: <https://youtu.be/TwgbEkyf9yQ?si=Rxic5O61W3qPENMc>

¹⁴ Pasapalabra: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19038112-adivina_la_palabra.html

¹⁵ Fuentes de financiación: <https://www.youtube.com/watch?reload=9&feature=shared&v=bqqNvLUsrcY;>

EdPuzzle: <https://edpuzzle.com/media/663cd87edb6c923106f5c9a4>

¹⁶ Pasapalabra: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19052787-adivina_las_finanzas.html

es de 1 punto de experiencia. El criterio de evaluación asociado es el CE4.1. Ver ilustración A48 del anexo.

- *Expertos en Masas (M9M2-Misión obligatoria)*: Con el objetivo de analizar las técnicas de registro contable deben clasificar a través de un link que redirige a Wordwall¹⁷ los elementos de la masa patrimonial, poniendo cada elemento en su masa correspondiente. Por completar la misión, y subir la captura de pantalla al BookCreator, reciben 1 punto de experiencia. En esta ocasión, la misión está relacionada con el criterio de evaluación CE4.1. Ver ilustración A49 del anexo.
- *Evaluando el Rendimiento (M9M3-Misión obligatoria)*: En equipos deben continuar con el plan de empresa, calculando el fondo de maniobra, ratio de liquidez y ratio de solvencia de su plan. Los resultados y la interpretación de estos deben anotarlos cada uno de los miembros del equipo en 1 página de su BookCreator para recibir la recompensa de 2 puntos de experiencia. Los criterios de evaluación asociados a esta misión son el CE4.2 y CE4.6. Ver ilustración A50 del anexo.

10) Mundo 10 (M10): Gestión contable, administrativa y fiscal (2 semanas de duración)

- *Maestros de la Documentación Financiera (M10M1-Misión obligatoria)*: Cada miembro del equipo del Plan de Negocio debe poner en su BookCreator los documentos de carácter comercial y contable de su negocio (hoja de pedido, albarán, factura, recibo, cheque, pagaré y letra de cambio). Todos estos documentos deben estar cumplimentados con datos ficticios. Por realizar esta misión recibirán cada uno 3 puntos de experiencia. Los criterios de evaluación relacionados en este caso son el CE4.5 y CE4.6. Ver ilustración A52 del anexo.
- *Caja SOS*: Todos los alumnos que así lo deseen pueden intercambiar 8 puntos de experiencia a cambio de no emparejar dos impuestos de la siguiente misión, M10M2. Ver ilustración A53 del anexo.
- *Aficionados de las Obligaciones Tributarias (M10M2-Misión obligatoria)*: En el aula, el profesor hará entrega de una hoja con un calendario, nombres de impuestos y definiciones de cada uno para trabajar las obligaciones tributarias en profundidad. Esta hoja está disponible igualmente en la descripción de la misión. Cada alumno, de forma individual, debe unir cada impuesto con su definición y después etiquetar cada impuesto en el calendario facilitado. Esta misión está relacionada con los criterios de evaluación CE4.3 y CE4.4. Al finalizar el ejercicio deben entregar el documento al profesor para su corrección. Por realizar el ejercicio recibirán cada uno 1 punto de experiencia. Ver ilustración A54 del anexo.

En este mundo encontrarán un cohete interactivo que sirve como pasarela entre conquistar todos los mundos y la prueba final “La Batalla de Sabios” (ver ilustración A55 del anexo). Al pinchar sobre este cohete se abre una ventana informativa que recuerda al alumno que para acceder a la prueba final un miembro de cada equipo deberá entregar por correo electrónico una copia del

¹⁷ Wordwall: <https://wordwall.net/resource/73661738>

Plan de Empresa que han elaborado durante el curso, junto con el Modelo Canvas de su negocio completando las secciones Socios clave, Actividades Clave, Recursos Clave y Estructura de costes. Sin estos dos documentos el equipo no puede acceder a la prueba final. Además, se establece que el Plan de Empresa califica hasta 3 puntos de la nota, y el Modelo Canvas hasta 1 punto de la nota. En esta misma ventana se les proporciona de nuevo el enlace para descargar las plantillas del Modelo Canvas¹⁸. Ver ilustración A56 del anexo.

Una vez que se ha acabado el tiempo (1 semana), el profesor entrega el código que permite acceder al último planeta (Tierra en llamas) para realizar la prueba final: “La Gran Batalla de Sabios”.

11) Mundo Final (MFI): La Gran Batalla de Sabios

Al acceder a este mundo los estudiantes encontrarán un botón de “Vamos a Casa” donde se explica el funcionamiento de la prueba final, así como la recompensa adicional que tienen (ver ilustración A57 del anexo).

- *La Gran Batalla de Sabios (MFIPF)*: Es una gran competición entre los diferentes equipos de la clase a través de un cuestionario elaborado con Wordwall¹⁹, que se desarrollará en el aula el último día del módulo en el aula. El profesor facilitará el enlace a la prueba y los alumnos deberán responder a 20 preguntas cerradas con cuatro opciones de respuesta sobre todas las unidades en un tiempo límite y sin comodines. Como premio, el equipo ganador tendrá 0’5 puntos más en su calificación final del módulo. Ver ilustración A58 del anexo.

Al finalizar la competición se pedirá a los alumnos que vuelvan a la pantalla del Mundo Final en que se quedaron. Deberán pinchar sobre la estrella rosa y anotar el código que les facilitará el profesor para ver la despedida de la experiencia. En esta nueva pantalla tendrán el final de la historia, con la Tierra salvada de la falta de emprendimiento, y un mensaje especial de agradecimiento (ver ilustraciones A59 y A60 del anexo). También tendrán varios botones: dos que han estado presentes en todos los mundos y que dirigen a los ránking de puntos y misiones realizadas, y una flecha rosa con la que se vuelve al inicio de la experiencia.

5.5 Evaluación de la experiencia

La evaluación de la experiencia se realizará desde una doble vertiente. Por un lado, a través de la retroalimentación del docente al alumno por medio de los comentarios que se realizarán en el BookCreator de cada alumno. Los aspectos que se tendrán en consideración para dar este feedback al alumno, en las tareas que así lo requieran, están descritos en el Anexo del presente trabajo. Asimismo, el hecho de desbloquear o conquistar los mundos también es una forma de autoevaluación, puesto que el estudiante sabe que ha adquirido los conocimientos y competencias de la unidad didáctica asociada. Por otro lado, la experiencia se evaluará desde la

¹⁸ Canvas: <https://edit.org/es/blog/plantillas-business-canvas-model-online>

¹⁹ La Gran Batalla de Sabios: <https://wordwall.net/es/resource/73033309/la-gran-batalla-de-sabios>

visión del alumno, quien realizará un cuestionario final²⁰ donde compartirá sus impresiones sobre el módulo y la experiencia, y donde podrá hacer sugerencias de mejora. Este cuestionario lo realizará en el último día de clase, una vez hayan visualizado la página de Despedida de la experiencia. El profesor compartirá con los alumnos el enlace por correo electrónico para que lo realicen en unos pocos minutos.

En cuanto a la calificación de la experiencia, debemos recordar que el módulo se imparte en el segundo curso del ciclo formativo, por lo que los alumnos tienen únicamente dos evaluaciones. La primera evaluación tiene lugar a finales de diciembre, y la segunda evaluación a primeros de marzo (esta fecha varía en función de cuándo empiezan el módulo de Formación en Centros de Trabajo). Teniendo en cuenta estas consideraciones, la calificación de la experiencia son tres notas diferentes: dos que coinciden con la evaluación de cada trimestre del curso escolar, y una calificación final que aparecerá reflejada en el acta de la segunda evaluación.

La primera y segunda calificación se obtendrá a través de los puntos de experiencia obtenidos en las distintas misiones realizadas. La ilustración 2 resume los puntos de experiencia que pueden obtenerse a través de cada misión. Concretamente, la calificación de la primera evaluación se conseguirá a través de los puntos adquiridos superando las misiones de los Mundos 1 al 5. En total, tras superar todas las misiones, se establecen como máximo 34 puntos de experiencia (entre misiones obligatorias y voluntarias). Cada punto de experiencia tendrá un peso de 0'15 décimas en la calificación, obteniendo como máximo hasta 5'1 puntos de la nota final por el trabajo realizado. Además, se calificarán las misiones Entrevista Empresarial (M1M5) con hasta 2'25 puntos, Defensores de la Ética (M3M5) con hasta 1'75 puntos, y la misión Titanes del Socrative (M4M4) con hasta 0'9 puntos. La suma de estas calificaciones es el resultado de la nota final de la 1ª evaluación.

La calificación de la segunda evaluación se conseguirá a través de los puntos adquiridos superando las misiones de los Mundos 6 al 10, donde se han podido obtener como máximo 20 puntos de experiencia (entre misiones obligatorias y voluntarias). En esta ocasión, cada punto de experiencia vale 0'30 décimas por lo que se puede obtener hasta 6 puntos en la nota final gracias al trabajo realizado. Además, se calificarán los dos documentos necesarios para acceder a La Gran Batalla de Sabios: el Plan de Empresa, con hasta 3 puntos, y el Modelo Canvas, con hasta 1 punto. La suma de estas calificaciones es el resultado de la nota de la 2ª evaluación.

Con la media de estas dos calificaciones se obtiene la nota final del módulo de “Empresa e Iniciativa Emprendedora” que aparecerá en el acta de la 2ª evaluación.

²⁰ Cuestionario de satisfacción: <https://forms.gle/gfKNbQHb2TctKMkq6>

Ilustración 2. Puntos de experiencia



Además de estas calificaciones, los estudiantes pueden ganar puntos en cada evaluación como premio por ser los mejores en determinados ámbitos. Como se mencionó anteriormente, al final de cada trimestre se presentan unas tablas de clasificación con el ranking de los alumnos donde se muestra quién tiene más puntos de experiencia en ese momento (restando aquellos que se han intercambiado por ventajas), y quién ha realizado más misiones (ver ilustraciones A61 y A62 del anexo). El ganador de cada una de las categorías sumará 0'2 décimas en su calificación final del trimestre en cuestión. De forma exclusiva, para la nota final del módulo (aquella que sale de la media de ambas evaluaciones), los miembros del equipo ganador de La Gran Batalla de Sabios sumarán 0'5 décimas en la calificación final.

Ilustración 3. Resumen de la evaluación de la experiencia.



6. CONCLUSIÓN

En el presente TFM se han descrito los diferentes beneficios que la introducción de la gamificación en el ámbito educativo tiene, siendo para muchos autores como Fernández-Río y Flores Aguilar (2019) una solución efectiva e innovadora al problema de la falta de participación, interés y motivación en los estudiantes. Esto es, introducir elementos de juego en contextos no lúdicos con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y fomentar un cambio de conducta en el alumno, más allá de propiciar diversión en el aula (Deterding et al., 2011).

Diferentes estudios ratifican la necesidad de un cambio en la experiencia del aprendizaje para evitar el fracaso y el abandono escolar en las aulas, reconfigurando, por ejemplo, la idea de deberes y cambiarlo en aspectos que involucren desafíos, retos o misiones que deben ser superados (García Casaus et al., 2020). En este sentido, la gamificación es una herramienta muy adecuada para ello, evidenciando una mejora del rendimiento escolar a través del fomento del interés y la participación en el aula (Mohand Biel, 2022). El uso de juegos en el aula permite liberar dopamina en el alumno, lo que les provoca diversión mientras realizan sus tareas y por tanto aumenta sus niveles de motivación y atención (Llorens-Largo et al., 2016). Según Martínez et al. (2017), al aumentar esta motivación se genera un ambiente seguro y estable en

el aula que los anima a cooperar entre compañeros. Por ello se consigue aumentar el rendimiento del alumno reduciendo a niveles mínimos el problema de la falta de concentración (Llorens-Largo et al., 2016). Asimismo, Mohand Biel (2022) afirma que con esta metodología se propicia un cambio en el comportamiento del alumno que favorece la mejora de determinadas capacidades y el desarrollo de habilidades, como el pensamiento crítico en lugar de la memorización de contenidos. Además, no solo se fomenta la participación y el trabajo en equipo, permitiendo el desarrollo de habilidades como el liderazgo y el sentido de la responsabilidad como muestran los estudios de Martínez et al. (2017), sino que es una metodología flexible y activa que permite adaptar el aprendizaje a los diferentes niveles educativos y estilos de cada alumno.

En base a la clasificación establecida por Álvarez de Godos et al. (2024), en este trabajo se ha realizado una propuesta de gamificación tipo innovación para el módulo profesional de “Empresa e Iniciativa Emprendedora” impartida en el 2º curso del Grado Superior de Gestión de Alojamientos Turísticos de Castilla y León. El perfil de alumno de referencia para su desarrollo ha sido el grupo de 8 alumnos a los que imparte clase el profesor Manuel Barrios Vidal en el CIFP “Ciudad de Zamora”, quienes afirman no tener motivación por cursar el módulo y presentando una calificación media grupal de 6’5.

Esta propuesta ha sido desarrollada a través de la plataforma Genially. Concretamente, se ha creado un “universo” con 10 mundos que trabajan los contenidos de las 10 unidades didácticas del libro “Empresa e iniciativa Emprendedora” de García González y Muñoz Gil (2019). El problema al que se enfrenta el alumno, y que conforma la narrativa de la experiencia, es salvar al planeta Tierra de la falta de emprendimiento en el sector de alojamientos turísticos. Para ello, en cada mundo deben superar diferentes misiones. Específicamente, se han planteado 35 misiones en total, de las cuales 24 son obligatorias (relacionadas con los criterios de evaluación de la normativa) y 11 son voluntarias (para poder mejorar su calificación final).

Por cada misión completada obtienen unos puntos de experiencia, necesarios para acceder a la prueba final. Los puntos máximos que se pueden obtener si se realizan todas las misiones y se posicionan en el primer puesto del ranking, es de 54 puntos de experiencia. Como mínimo, los estudiantes pueden conseguir 30 de esos puntos con las misiones obligatorias, 9 adicionales si quedan en los mejores puestos, y 15 puntos de experiencia por las misiones voluntarias. Además, para configurar la nota final del estudiante, en cada una de las dos evaluaciones del curso los puntos obtenidos se convertirán en décimas de la nota, y se calificarán determinadas misiones y documentos específicos que se exigen en determinadas misiones, entre los que se encuentra el Plan de Negocio que se establece en la normativa.

En cuanto a los elementos de la gamificación empleados, se han utilizado las dinámicas narrativas, emociones, progresión del alumno y relaciones interpersonales. Como mecánicas, la experiencia incluye colaboración, competición, desafíos, recompensas, transacciones e intercambios, y retroalimentación. Por último, los componentes empleados para desarrollar estas mecánicas han sido luchas entre grupos, colecciones de puntos, niveles, desbloqueo de contenido, puntos, tiempo límite, tablas de clasificación y un huevo de pascua.

Esta propuesta se ha realizado teniendo en consideración la normativa aplicable a las enseñanzas mínimas del mencionado grado superior: el Real Decreto 1686/2007 de 14 de diciembre y el Decreto 69/2009 de 24 de septiembre. En estas normativas se establecen los elementos que se espera alcanzar una vez terminada la experiencia de gamificación. Los alumnos deberán alcanzar los objetivos de identificar y analizar los sistemas de gestión, recursos económicos y financieros, las oportunidades de emprendimiento de su zona, así como sus derechos y deberes como agentes en la sociedad. Además, deben conseguir desarrollar las competencias mantener el espíritu empresarial para gestionar su propio negocio y participar en la vida de su entorno de forma crítica y responsable. También se espera que gracias a esta experiencia los estudiantes obtengan los resultados de aprendizaje de la normativa. Deben saber reconocer las capacidades de la iniciativa emprendedora, definir todas aquellas oportunidades para crear una pequeña empresa en el entorno en que está, así como realizar las actividades, trámites administrativos y financieros necesarios para poner en marcha una empresa PYME.

Con esta propuesta se espera que el alumno se sienta motivado realizando las actividades del módulo, aumente su atención a las explicaciones, y así pueda mejorar a la vez las calificaciones. Por medio de esta gamificación se consigue que los estudiantes adquieran los objetivos, competencias y resultados de aprendizaje establecidos en la normativa, pero también se consigue que el aprendizaje sea más intenso y duradero al estar ligado con una serie de emociones y estar basado en el “aprender haciendo”. Por lo tanto, esta propuesta aporta valor al proceso de enseñanza-aprendizaje del módulo de Empresa e Iniciativa Emprendedora, no solo para el título de Gestión de Alojamientos, ya que con pequeñas adaptaciones se puede realizar para cualquier título donde se imparta este módulo. Igualmente, fomenta las relaciones entre el grupo y la iniciativa personal al diseñar misiones diversas y adaptadas al grupo, elaboradas a partir de la Teoría de las Inteligencias Múltiples y la Rueda de la Pedagogía. Es por tanto una experiencia flexible, que tiene en consideración la atención a la diversidad dado que puede adaptarse al ritmo y estilo de aprendizaje del estudiante.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alba Pastor, C. (2019). Diseño Universal para el Aprendizaje: un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad. *Participación Educativa*, 6(9), 55-68.
- Álvarez de Godos, M., Vieira, M.J., Ferreira, C. (2024). La gamificación como técnica para enseñar a través del juego a futuros maestros. En López Aguado, M. M., Fernández Álvarez, M. y Ponce Rodríguez, A. (Coords.), *Innovación docente en la Universidad de León* (p.197-204). Servicio de Publicaciones, Universidad de León.
- Arís Redó, N., y Orcos Palma, L. (2018). *Gamificación en el entorno educativo*. Adaya Press.
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19-46.
- Batle Rodríguez, J., González Argüello, M.V., y Pujolà Font, J.T. (2018). La narrativa como elemento cohesionador de tareas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras. *RiMe*, 2(2), 121-160.
- Borrás Gené, O. (2017). *Fundamentos de la Gamificación*. Rectorado (UPM).
- Buckley, P., y Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175.
- Chou, Y. (2015). *Actionable gamification*. Fremont: Octalysis Media.
- Cook, D. (2006) *What are game mechanics?*. Lostgarden. Disponible en: <https://lostgarden.com/2006/10/24/what-are-game-mechanics/>
- Cortizo-Pérez, J. C., Carrero-García, F.M, Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., y Pérez-Martín, J. (2011). *Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos* Trabajo presentado en las VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria (11 y 12 de julio de 2010, Madrid).
- Dabán Guzmán, E., Puerta García, A. B., y Dabán Guzmán, A. I. (2017). Gamificación en el aula: Motivación y adquisición de conocimientos. *Supervisión* 21, 46. 1-13.
- Dalmases Muntané, A. (2017). Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE. *E-eleando*, 4, 1-74.
- Decreto 69/2009, de 24 de septiembre, por el que se establece el Currículo correspondiente al Título de Técnico Superior en Gestión de Alojamientos Turísticos en la Comunidad de Castilla y León. *Boletín Oficial de Castilla y León*, 188, de 30 de septiembre 2009.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining “gamification”., *MindTrek 2011*, 11, 9–15.

- Dichev, C., Dicheva, D., Angelova, G., y Agre, G. (2014). From Gamification to Gameful Design and Gameful Experience in Learning. *Cybernetics and Information Technologies*, 14(4), 80-100.
- Fernández-Río, J., y Flores Aguilar, G. (2019). *Fundamentación teórica de la Gamificación*. En J. Fernández-Río (Ed.), *Gamificando la Educación Física. De la teoría a la práctica en educación primaria y secundaria*. (pp. 10-19). Universidad de Oviedo: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.
- Foncubierta, J. M., y Rodríguez Santos, J. M. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de ELE*. Edinumen.
- Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Satorre Cuerda, R., Compañ, P., Molina-Carmona, R., & Llorens Largo, F. (2014). Panorámica: serious games, gamification y mucho más. *ReVisión*, 7(2): 13-23
- García Alonso, C. (2023). *Estudio de plataformas para la gamificación en el aula*. TFM Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Universidad de Valladolid. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/63065>
- García Casaus, F., Cara Muñoz, J.F., Martínez Sánchez, J.A., y Cara Muñoz, M.M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte*, 1(1), 16-24.
- García González, B. J., y Muñoz Gil, J. (2019). *Empresa e Iniciativa Emprendedora*. TuLibrodeFP S.L.U.
- Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences: The theory in practice*. Basic Books/Hachette Book Group.
- González González, C. S. (2022). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales*. En Moreno Ruiz, L. (Coord.), *Nuevas tendencias educativas impulsadas por la tecnología* (pp. 109-128), Servicio de Publicaciones Universidad de La Laguna.
- Hernández Padrón, M.I. (2018). El Ministerio de Robin Hood: una experiencia de gamificación. *Números*, 98, 153-162.
- Instituto Nacional de Estadística. (2023). *Abandono temprano de la educación-formación*. Disponible en: <https://www.ine.es/uc/nJWJg1gxi1> [Acceso 24 mayo 2024]
- Kapp, M. K. (2012) *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

- Llevat, N. (2024, 19 enero). *La teoría de las inteligencias múltiples de Gardner*. iFP. Disponible en: <https://www.ifp.es/blog/teoria-inteligencias-multiples>
- Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ-Rosique, P., Satorre-Cuerda, R., y Molina-Carmona, R. (2016). Gamification of the Learning Process: Lessons Learned. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías Del Aprendizaje*, 11(4), 227–234.
- Marczewski, A. (2015). User Types. In *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design* (1st ed., pp. 65-80). CreateSpace Independent Publishing Platform. Disponible en: <https://www.gamified.uk/user-types/>
- Marín I., y Hierro, E. (2013). *Gamificación: el poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Empresa Activa.
- Martínez Pereira, M. P., y Novo Carballal, A. (2021). La gamificación en el aula de educación secundaria: Análisis y orientación didáctica. *Trances*, 13(1), 15-37.
- Martínez, A., Rodríguez, K., Ochomogo, Y., y Miguelena, R. (2017). Gamificación: La enseñanza divertida. *Universidad Tecnológica de Panamá: El Tecnológico*, 28(1), 9-11.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change*. The Penguin Press.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2021). *Panorama de la educación: Indicadores de la OCDE 2021*. Instituto Nacional de Evaluación Educativa, Secretaría de Estado de Educación Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial. Disponible en: <https://www.educacionyfp.gob.es/inee/dam/jcr:3922aacd-04c0-45ac-b8d4-4aebb9b96ab5/panorama-2021-papel.pdf>
- Mohand Biel, V. (2022). *Gamificación en el Aula de Economía de la empresa* TFM Máster en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Universidad de la Rioja. Disponible en: <https://investigacion.unirioja.es/documentos/637c9d3d01d6e413742b3853/f/637c9d3d01d6e413742b3852.pdf>
- Oliva, H.A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y reflexión*, 44, 29-47.
- Puyol Montero, J. (2016, 14 mayo). *¿En qué consiste el concepto de la “gamificación”?*. Confilegal. <https://confilegal.com/20160515-consiste-concepto-la-gamificacion/>
- Real Decreto 1686/2007, de 14 de diciembre, por el que se establece el título de Técnico Superior en Gestión de Alojamientos Turísticos y se fijan sus enseñanzas mínimas. BOE 13, de 15 de enero de 2008. Disponible en: <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2008-646>

- Rodríguez, F., y Santiago, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Digital Text.
- Rotherham, A. J., y Willingham, D. T. (2010). '21st Century' Skills: Not new, but a worthy challenge. *American Educator*, 34(1), 17-20.
- Ruiz, E. D. Y. (2022, 17 enero). *La rueda de la pedagogía: una herramienta didáctica para la enseñanza*. Tecnología Aplicada. Disponible en: <https://t-aplicada.blogspot.com/2022/01/rueda-de-la-pedagogia-herramienta-didactica.html>
- Ryan, R. M., y Deci, E. L. (2018). *Self-determination theory: Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. The Guilford Press.
- Sanhueza, H. H. (2024, 5 marzo). *Explorando los mundos del gaming aplicado: Gamificación, Serious Games y Game-Based Learning*. LinkedIn. <https://es.linkedin.com/pulse/n34-explorando-los-mundos-del-gaming-aplicado-serious-herman>
- Torres-Toukoumidis, Á., Romero-Rodríguez, L. M., y Salgado Guerrero, J. P. (2019). *Juegos y sociedad: desde la interacción a la inmersión para el cambio social*. McGraw Hill.
- Valera Mariscal, J. J. F. (2013). *Gamificación en la Empresa: lo que los videojuegos nos enseñan sobre cómo gestionar personas*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Vázquez Ramos, F. J. (2021). Una propuesta para gamificar paso a paso sin olvidar el currículum: modelo Edu-Game. *Retos*, 39, 811-819.
- Villalba Ríos, P. y Aguilar Escobar, V.G. (2020). La gamificación como innovación metodológica. El uso del breakout educativo en la asignatura Economía de Bachillerato. *Cooperación transfronteriza: desarrollo y cohesión territorial. XXX Jornadas Luso-Españolas de Gestión Científica*, VI: 857-873.
- Werbach, K., y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton School Press.
- Werbach, K., y Hunter, D. (2015). *The Gamification toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. Wharton School Press.

ANEXO 1. CÓDIGOS PARA DESBLOQUEAR MUNDOS

Mundo 2: M2M4

Mundo 3: M3M6

Mundo 4: M4M4

Mundo 5: M5M2

Mundo 6: M6M3

Mundo 7: M7M4

Mundo 8: M8M2

Mundo 9: M9M3

Mundo 10: M10M2

Mundo Final: MFIPF

Despedida: DESPEDIDA

ANEXO 2. PRESENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Ilustración A1. Pestaña Inicio de la experiencia



Acceso pinchando [aquí](#).

Ilustración A2. Pestaña bienvenida

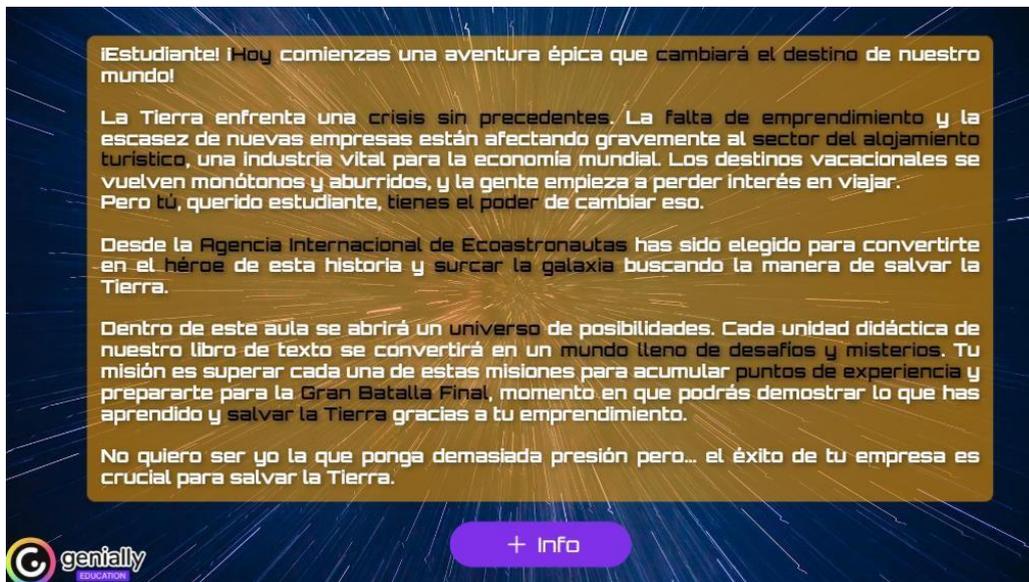


Ilustración A3. Pestaña instrucciones

INSTRUCCIONES

ORGANIZACIÓN DE LA AVENTURA

- En cada mundo encontrarás el principal del universo, las experiencias totales de las misiones totales realizadas.
- Las estrellas azules y las estrellas verdes son voluntarios.
- Los puntos de experiencia se describen en la descripción precisa de la misión.
- Encontrarás un temporizador final en la pantalla para conquistar el mundo (realiza cada planeta la penalización).
- Para ver las misiones debes hacer clic en el número.

- Esta experiencia se desarrolla en un universo creado con 10 mundos que se corresponden con las 10 unidades didácticas del libro de texto utilizado en el módulo.
- Debes conquistar cada mundo de manera progresiva, sin poder saltar de uno a otro.
- Cada mundo tiene un tiempo límite máximo para completarse, y la carga de semanas dedicadas a cada mundo se ha planificado en función del número y complejidad de las misiones.
- Si tienes algún tipo de duda deberás comunicarte con tu comandante (tu profesor).

BookCreator

En unos segundos podrás comenzar la aventura pero recuerda, el verdadero premio no es solo acumular puntos, sino el impacto positivo que puede tener en nuestro mundo. ¡adelante, valiente emprendedor! La Tierra depende de ti.

¡VAMOS!

Ilustración A4. Universo de la experiencia

+99:22:52:34
Days Hrs Min Secs

Ilustración A5. Mundo 1

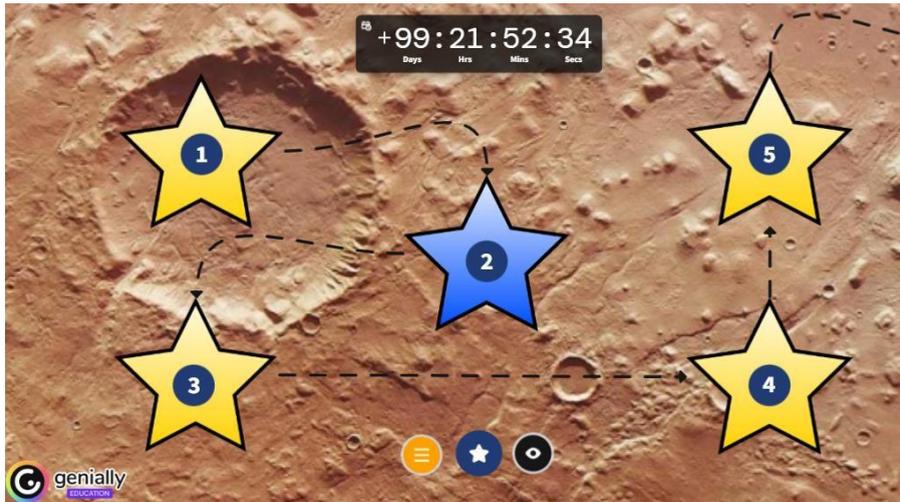


Ilustración A6. MIM1-Innovación Empresarial

INNOVACIÓN EMPRESARIAL - Misión individual

Ahora que ya conoces un poco más sobre el concepto de innovación debes realizar un Visual Thinking de forma manual sobre el concepto y los beneficios que aporta. Deberás hacerle una foto al resultado y añadirlo a tu BookCreator.

Recibirás 1 punto de experiencia.

Ilustración A7. M1M2-Emparejando Magnates



Emparejando Magnates

Misión individual

1 Como actividad voluntaria, si deseas obtener más puntos de experiencia debes realizar la siguiente prueba.

Para trabajar las teorías del empresario deberás relacionar las fotografías de los famosos empresarios que irán apareciendo junto con su teoría.

Debes hacer una captura de pantalla cuando hayas completado la misión y añadirla a tu BookCreator.

Por realizar esta misión obtendrás 1 punto de experiencia.

[Ir a la misión](#)

Ilustración A8. M1M3-Riesgo Emprendedor



EL RIESGO DE EMPRENDER

Compartir

1

5

4

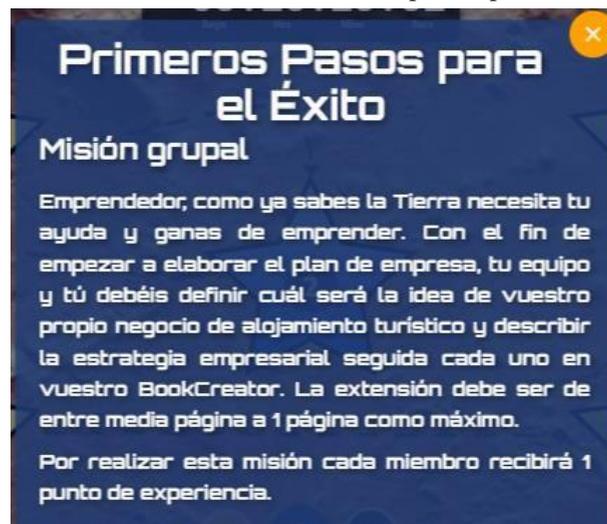
TODO INICIO IMPLICA UN RIESGO YouTube

RIESGO EMPRENDEDOR - Misión Individual

Con el objetivo de analizar en profundidad el concepto de riesgo en la actividad emprendedora debes visualizar el siguiente video y hacer un resumen crítico de media página en tu Book Creator

Al realizar esta misión obtendrás 1 punto de experiencia.

Ilustración A9. M1M4-Primeros pasos para el éxito



Primeros Pasos para el Éxito

Misión grupal

Emprendedor, como ya sabes la Tierra necesita tu ayuda y ganas de emprender. Con el fin de empezar a elaborar el plan de empresa, tu equipo y tú debéis definir cuál será la idea de vuestro propio negocio de alojamiento turístico y describir la estrategia empresarial seguida cada uno en vuestro BookCreator. La extensión debe ser de entre media página a 1 página como máximo.

Por realizar esta misión cada miembro recibirá 1 punto de experiencia.

Ilustración A10. M1M5-Entrevista Empresarial



Entrevista Empresarial

Misión grupal - **Califica 2'25 nota final**

Ahora que tienes un verdadero equipo de héroes con el que poder crear un negocio y salvar la Tierra estás listo para conocer a otros emprendedores como tú.

Tu grupo y tú debéis salir a la calle y realizar una entrevista a un empresario de una PYME relacionada con el sector de alojamientos turísticos.

Debéis responder a las siguientes preguntas con la información que os proporcione cada uno en su BookCreator (extensión máxima libre, la información que recabéis, pero mínimo 1 cara):

- ¿Cuáles son las características de un empresario?
- ¿De dónde surgió la idea de desarrollar el negocio?
- ¿Por qué en el sector de alojamientos turísticos?
- ¿Qué ha necesitado para desarrollar su actividad?
- ¿Ha encontrado problemas para desarrollar la actividad?

Por realizar esta misión cada miembro recibirá 3 puntos de experiencia.

Ilustración A11. Mundo 2

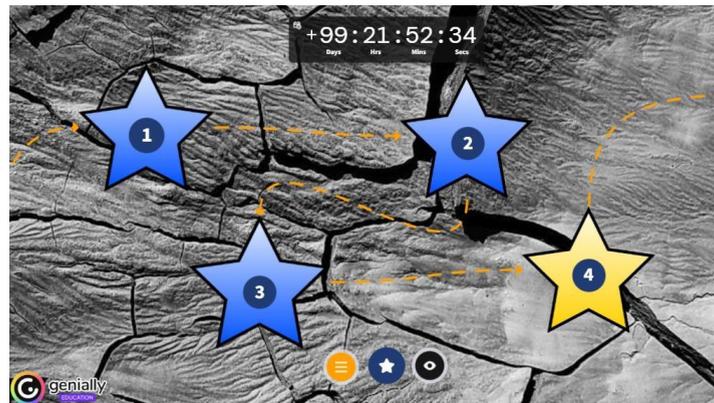


Ilustración A12. M2M1-Emparejando Mercados



Emparejando Mercados

Misión individual

En el aula hemos visto los diferentes tipos de mercados que existen y que se deben considerar a la hora de abrir un negocio.

Para recibir la recompensa debes realizar la siguiente tarea: une las cartas con el nombre de tipo de mercado con su correspondiente característica. Una vez que hayas completado el juego añade un pantallazo a tu BookCreator.

La recompensa es de 1 punto de experiencia

[Ir a la misión](#)

Ilustración A13. M2M2-Matemáticas de alojamientos

Matemáticas de Alojamientos - Misión Individual

A continuación se te presenta un caso de cuota de mercado de un pequeño establecimiento de alojamiento turístico.

Realiza el ejercicio y entrégaselo a tu comandante (tu profesor) para comprobar que está bien realizado.

Por realizarlo correctamente obtendrás 1 punto de experiencia.

Imaginemos una ciudad turística con cuatro tipos de alojamientos: Apartamento A, Hotel B, Hostal C y Casa Rural D. Durante un periodo de tiempo, se registraron un total de 1000 reservas de alojamiento en la ciudad. Las reservas en cada tipo de alojamiento fueron las siguientes: Apartamento A tuvo 225 reservas, Hotel B tuvo 500 reservas, Hostal C tuvo 200 reservas y Casa Rural D tuvo 75 reservas.

¿Cuál es la cuota de mercado de cada tipo de alojamiento en términos porcentuales?

Ilustración A14. M2M3-As de la publicidad

As de la Publicidad

Misión Individual

Las marcas de perfume como Paco Rabanne tienen una clientela muy segmentada, y lo demuestran en cada anuncio que realizan, como el que se presenta en esta misión. Se podría decir que tres criterios que emplea son género, edad y estatus social.

Tu labor en esta misión es profundizar en la segmentación de clientes buscando dos anuncios (en cualquier formato multimedia) y analizar en tu Book Creator los criterios empleados en cada uno de ellos (mínimo 1 cara en total).

Por completar esta misión recibirás 2 puntos de experiencia

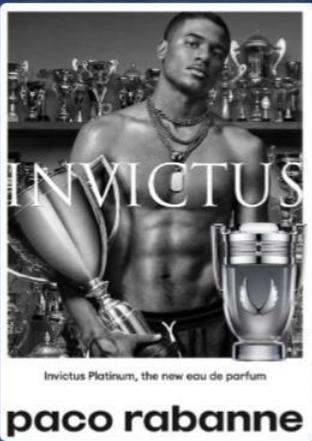


Ilustración A15. M2M4-Lucha de Empresarios

LUCHA DE EMPRESARIOS

Equipo 1 vs **Equipo 2**

Es hora de demostrar en el aula lo que se ha aprendido hasta el momento. Por ello es hora de realizar una competición por equipos sobre las actividades que se realizan a la hora de desarrollar una empresa

Los estudiantes del equipo ganador obtendrán 3 puntos de experiencia. Los miembros del segundo equipo obtendrán 2 puntos de experiencia. Los alumnos del tercer clasificado obtendrán 1 punto de experiencia.

Ilustración A16. Mundo 3



Ilustración A17. M3M1-Panorama Empresarial

Koala Hostels es una PYME de albergues juveniles que opera en varios destinos turísticos. Pensando en ofrecer alojamiento asequible y experiencias de viaje únicas, Koala Hostels se ha ganado una reputación por su ambiente acogedor, sus instalaciones modernas y su compromiso con la sostenibilidad.

Recientemente, Koala Hostels ha experimentado un crecimiento significativo en su negocio, expandiéndose a nuevos mercados y diversificando su oferta de servicios para satisfacer las necesidades de los viajeros jóvenes y los mochileros.

Sin embargo, la competencia en el sector de los albergues juveniles es cada vez más intensa, con la proliferación de nuevas marcas y la creciente popularidad de opciones de alojamiento alternativas como Airbnb y Couchsurfing

Además, la incertidumbre económica y política en algunos destinos turísticos puede afectar la demanda de alojamiento y el flujo de turistas en determinadas épocas del año.

Otro factor es el cambio en las preferencias y comportamientos de los viajeros jóvenes. La generación Z, que constituye una parte importante del mercado de Koala Hostels, valora experiencias auténticas, conexión social y conciencia ambiental en sus viajes.

Panorama Empresarial

Misión Individual

Hemos estudiado en el curso que las empresas deben considerar todo su entorno si quieren tener el máximo éxito.

Koala Hostels es una empresa del sector de alojamientos turísticos, por lo que tu misión es identificar del texto facilitado las dimensiones del entorno general a las que debe hacer frente.

Listalos en tu BookCreator y como recompensa recibirás 2 puntos de experiencia

Ilustración A18. M3M2-Periodistas por un día

Periodistas por un día

Misión en parejas **Padlet**

Emprendedor, uno no solo debe poder trabajar siempre con las mismas personas, sino con cualquier persona en el camino. Por ello, en esta misión debes encontrar una pareja diferente a la de tu equipo de trabajo.

La misión consiste en buscar 2 noticias (en formato digital) del sector de alojamiento turístico donde se hable del poder de los clientes, proveedores, o de la competencia y adjuntar el link junto con un breve comentario al Padlet colaborativo que aparece a continuación.

La recompensa es de 2 puntos de experiencia a cada miembro

Ilustración A19. M3M3-Analistas de empresas

Meliá Hotels International es una cadena hotelera española con una presencia global, que opera más de 370 hoteles en más de 40 países alrededor del mundo. La empresa es reconocida por ofrecer una amplia gama de marcas hoteleras que van desde hoteles de lujo y resorts de playa hasta hoteles urbanos y de negocios. Algunas de sus marcas más conocidas incluyen Gran Meliá, ME by Meliá, Paradisus, Meliá Hotels & Resorts e INNSIDE by Meliá.

La industria hotelera se enfrenta a una serie de desafíos y oportunidades en la actualidad. Por un lado, el crecimiento del turismo global ha impulsado la demanda de alojamiento en destinos populares en todo el mundo. Sin embargo, la competencia intensa en el sector, la inestabilidad económica y política en algunos mercados clave y la evolución de las preferencias y expectativas de los consumidores hacen complicado trabajar en el sector.

Además, la industria hotelera está experimentando cambios significativos impulsados por la tecnología y las tendencias emergentes en el comportamiento del consumidor. La digitalización de los servicios hoteleros, la creciente demanda de experiencias personalizadas, el foco en la sostenibilidad y la conciencia social, y el surgimiento de nuevas formas de alojamiento como los apartamentos turísticos y el alquiler vacacional, son algunos de los factores que están dando forma al entorno en el que opera Meliá.

Realiza el análisis DAFO y CAME de la empresa Meliá con la información que acabas de recibir.

Analistas de empresas

Misión individual

En el aula se te ha entregado este caso práctico sobre la cadena de hoteles internacional Meliá.

Para superar esta misión debes entregar, bien en físico o bien incorporado en tu BookCreator, el análisis DAFO y CAME sobre la empresa en 1 cara.

El premio es de 1 punto de experiencia

Ilustración A20. Caja SOS

+99:22:18:46
Secs

CAJA SOS

¡Alto! Sé que tienes unas ganas increíbles de continuar con tu aventura pero has hecho tan buen trabajo que mereces una ayuda para la salvar el mundo.

*Si así lo deseas puedes intercambiar **10 puntos de experiencia** a cambio de elegir **no realizar** la tarea 4 o 6 de este mundo.*

Si quieres hacer uso de ello, comunícaselo al comandante (tu profesor) en el aula.

Ilustración A21. M3M4-Lienzo de cultura corporativa



Lienzo de Cultura Corporativa

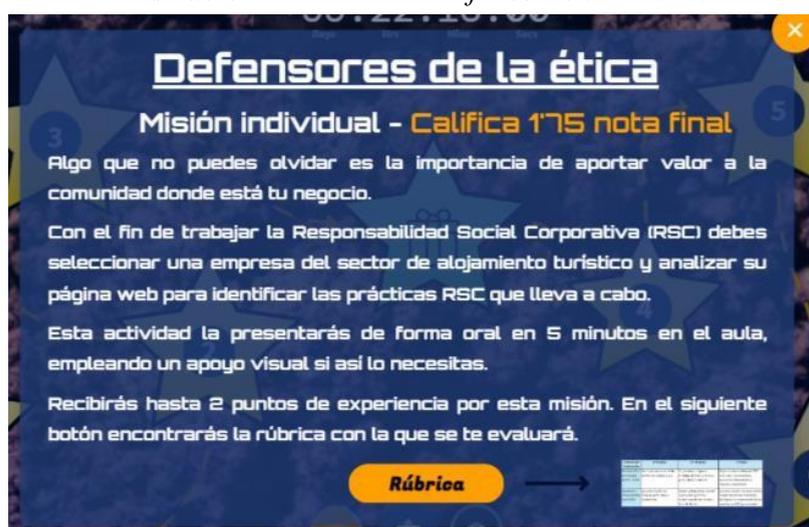
Misión individual

Previamente has trabajado con el concepto "Visual Thinking", así que ya conoces lo que es.

Para superar esta misión debes recuperar los conocimientos sobre ello y elaborar un Visual Thinking sobre el concepto de cultura empresarial e imagen corporativa a través de la herramienta "Canva".

Incorpora tu resultado a tu BookCreator y como premio tendrás 1 punto de experiencia.

Ilustración A22. M3M5-Defensores de la ética



Defensores de la ética

Misión individual - Califica 175 nota final

Algo que no puedes olvidar es la importancia de aportar valor a la comunidad donde está tu negocio.

Con el fin de trabajar la Responsabilidad Social Corporativa (RSC) debes seleccionar una empresa del sector de alojamiento turístico y analizar su página web para identificar las prácticas RSC que lleva a cabo.

Esta actividad la presentarás de forma oral en 5 minutos en el aula, empleando un apoyo visual si así lo necesitas.

Recibirás hasta 2 puntos de experiencia por esta misión. En el siguiente botón encontrarás la rúbrica con la que se te evaluará.

Rúbrica

Criterio	Alto	Medio	Bajo
Contenido
Forma
Comunicación

Ilustración A23. M3M6-Trabajando el Balance Social



Trabajando el Balance Social

Misión Individual

Esta aventura no solo se conquista aprendiendo lo necesario para el Plan de Empresa que salvará el mundo... ¡También se necesita un cohete para volver del espacio!

Por ello, y para seguir trabajando con los contenidos, deberás elaborar un balance social sobre una empresa de fabricación mecánica de tu elección.

No olvides describir los costes y los beneficios que produce e introducelos en tu BookCreator. Mínimo 5 beneficios y 5 costes.

El premio es de 1 punto de experiencia

Ilustración A24. Mundo 4

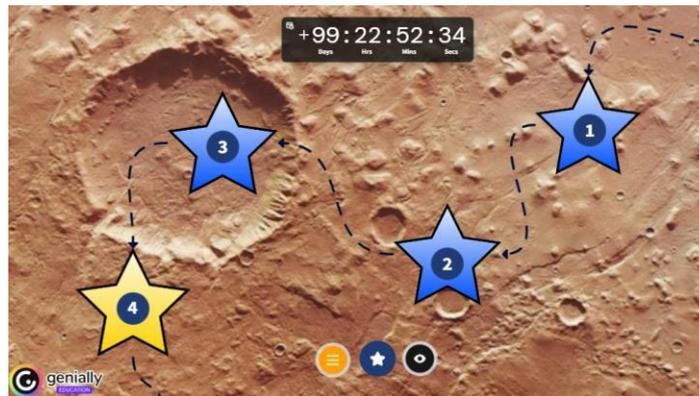


Ilustración A25. M4M1-Maestros del Canvas

Maestros del Canvas - Misión Grupal

El asunto comienza a ponerse serio... Tu equipo y tú ya estáis acumulando mucho conocimiento y es hora de ponerlo por escrito.

En esta misión cada miembro del equipo debe incluir en su BookCreator estas secciones del Modelo Canvas: Propuesta de valor, Relaciones con clientes, Segmentos de clientes, Fuentes de ingresos y Canales.

Debéis rellenar una tabla similar a la que os facilito a continuación. Pinchando en la imagen accedéis a una plantilla para que la podáis descargar y editar.

Por cumplir esta misión recibiréis cada uno 1 punto de experiencia.

CANVAS-1		
Propuesta de valor	Relaciones con clientes	Segmentos de clientes
	Canales	
Fuentes de ingresos		

Ilustración A26. M4M2-Gurú de Precios

Gurú de Precios

Misión Individual

Para superar esta misión debes elaborar 9 cartas de memoria con las diferentes estrategias de precios. En un lado debe estar el concepto y en el reverso la definición. Los materiales/formato son libres (puedes hacerlo a mano o a través de herramientas digitales como Wordwall o Quizlet).

La recompensa de esta misión es de 2 puntos de experiencia

Ilustración A27. M4M3-Explorando el Márketing Mix

Explorando el Marketing Mix

Misión Individual

De nada sirve tener una buena idea y un buen negocio si no le llega a nuestros clientes. Es por ello que el estudio del marketing mix es vital en esta aventura.

Para profundizar en ello, debes visualizar un vídeo sobre la promoción y distribución de las 4Ps y responder a las preguntas que irán apareciendo.

A modo de evidencia, haz una captura cuando finalices el vídeo y súbelo a tu BookCreator.

Por realizar esta misión recibirás 1 punto de experiencia.

¡VAMOS!

Ilustración A28. M4M4-Titanes del Socrative

TITANES DEL SOCRATIVE

Misión Individual - Califica 0'90 nota final

Demuestra que eres la pieza clave del grupo para salvar la Tierra en el cuestionario Socrative sobre lo aprendido en este mundo.

- El alumno ganador recibirá 3 puntos de experiencia
- El segundo recibirá 2 puntos de experiencia
- El tercer clasificado recibirá 1 punto de experiencia

El comandante te dará las instrucciones para acceder a la misión en el aula. ¡Mucha suerte!

Ilustración A29. Mundo 5

+99:22:52:34

1 2

genially

Ilustración A30. M5M1-Genios del bienestar laboral



The screenshot shows a mission interface with a dark blue background. On the left, there is a hand-drawn illustration of a green hand pointing to two white rectangular boxes labeled 'Ideas' and 'Motivation'. The 'Ideas' box contains a blue square, and the 'Motivation' box contains a green square. To the right of the illustration, the mission title 'Genios del Bienestar Laboral' is displayed in white, followed by the subtitle 'Misión Individual'. Below the subtitle, there are three paragraphs of text in white. At the top of the interface, there are small icons for 'Días', 'Hrs', 'Min', and 'Segs'. A yellow 'X' icon is in the top right corner.

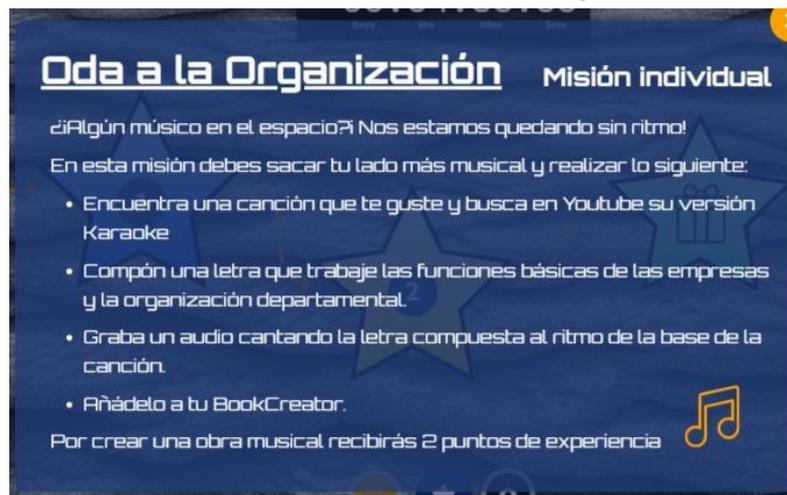
Genios del Bienestar Laboral
Misión Individual

La motivación es un aspecto importantísimo en los trabajadores de una empresa. Por ello, las empresas deben tener políticas fuertes que atraigan el mejor talento.

Tu misión es analizar en 2 caras en tu BookCreator el programa de motivación laboral de una empresa de alojamiento turístico que tú escojas.

La recompensa es de 2 puntos de experiencia.

Ilustración A31. M5M2-Oda a la Organización



The screenshot shows a mission interface with a dark blue background. The title 'Oda a la Organización' is written in white, followed by the subtitle 'Misión individual'. Below the subtitle, there is a question '¿Algún músico en el espacio?' and a statement 'Nos estamos quedando sin ritmo!'. This is followed by the instruction 'En esta misión debes sacar tu lado más musical y realizar lo siguiente:'. A bulleted list contains four tasks. At the bottom, there is a sentence 'Por crear una obra musical recibirás 2 puntos de experiencia' and a yellow musical note icon. At the top of the interface, there are small icons for 'Días', 'Hrs', 'Min', and 'Segs'. A yellow 'X' icon is in the top right corner.

Oda a la Organización Misión individual

¿Algún músico en el espacio? Nos estamos quedando sin ritmo!

En esta misión debes sacar tu lado más musical y realizar lo siguiente:

- Encuentra una canción que te guste y busca en Youtube su versión Karaoke
- Compón una letra que trabaje las funciones básicas de las empresas y la organización departamental.
- Graba un audio cantando la letra compuesta al ritmo de la base de la canción.
- Añádelo a tu BookCreator.

Por crear una obra musical recibirás 2 puntos de experiencia

Ilustración A32. Caja SOS

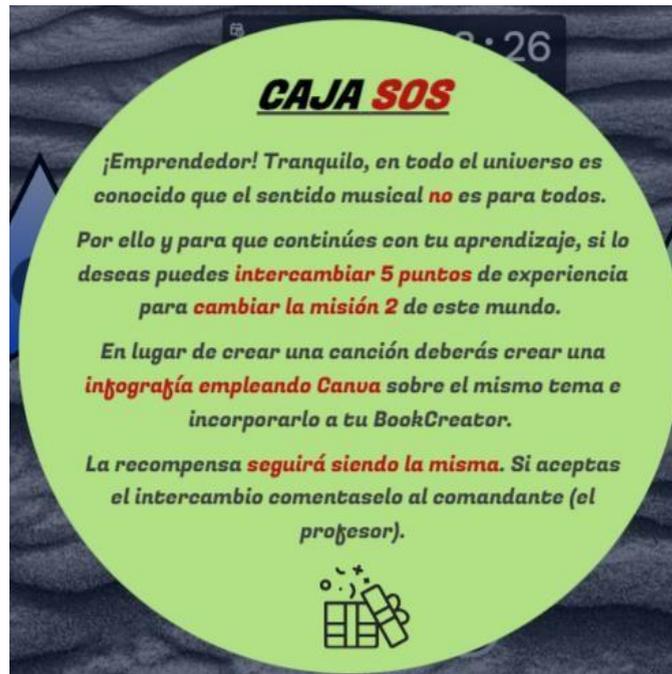


Ilustración A33. Mundo 6

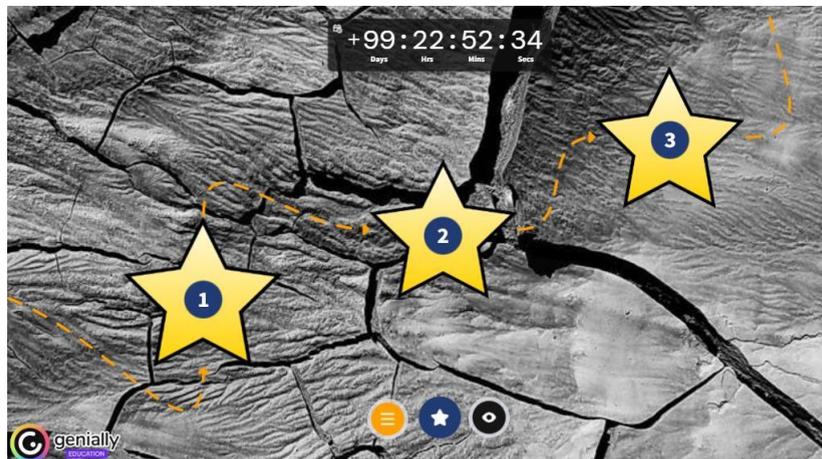


Ilustración A34. M6M1-Balón Jurídico

Balón Jurídico Misión grupal 09:09:13:51 X

No todo el aprendizaje se consigue en un espacio cerrado ¿sabes?. Ha llegado el momento de aprovechar todas las instalaciones que tenemos y generar el conocimiento para salvar el mundo de forma diferente.

Junto con el comandante, tú y tus compañeros debéis ir todos al patio del centro para jugar al balón prisionero.

Al completar el juego todos los alumnos participantes recibirán 1 punto de experiencia



- Se formarán dos equipos de jugadores
- Al alumno que le golpee el balón le tocará responder a una pregunta formulada por el comandante acerca de las características de una de las diferentes formas jurídicas, grado de responsabilidad de los propietarios y tratamiento fiscal de cada forma
- Solo recibirán la recompensa aquellos que acierten la respuesta.
- El juego no terminará hasta que todos los alumnos hayan participado.

Ilustración A35. M6M2-Descubriendo el PAE

Descubriendo el PAE Misión grupal 99:21:32:09 Puntos PAE X

En ocasiones los emprendedores como tú deben buscar ayuda externa para crear un negocio más completo.

Reúnete con tu equipo de trabajo habitual y acude al Punto de Atención al Emprendimiento (PAE) de tu ciudad. Deberéis hacer las siguientes preguntas y cada uno debe responderlas en su Bookcreator (no hay extensión máxima, lo que averiguéis, pero como mínimo 2 caras).

- ¿Es público o privado?
- ¿De qué informan?
- ¿Disponen de información de ayudas y subvenciones a las que podéis acceder como emprendedores?
- ¿Conocen cuáles son los trámites para constituir una PYME?
- ¿Cobran por sus servicios?
- ¿Conocen qué es la Ventanilla Única Empresarial (VUE)?

La recompensa que recibirá cada miembro del equipo es de 2 puntos de experiencia.

Ilustración A36. M6M3-Plan de negocio, un paso adelante

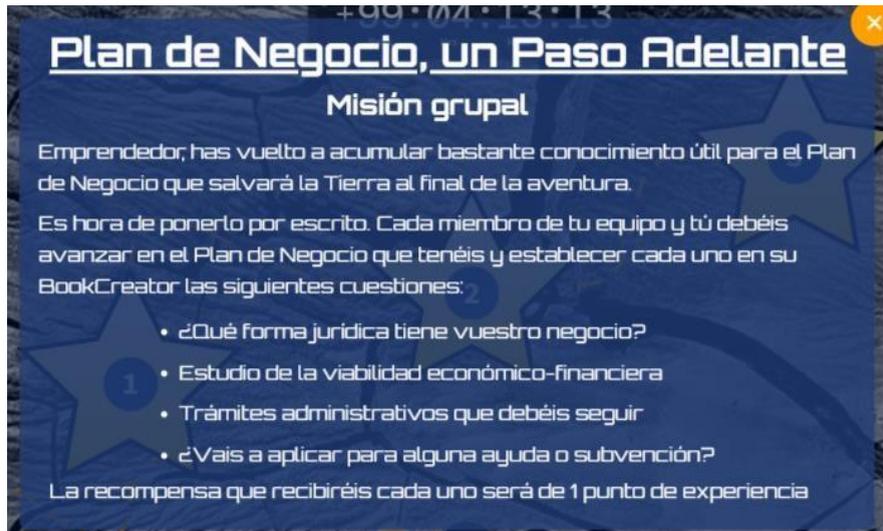


Ilustración A37. Mundo 7



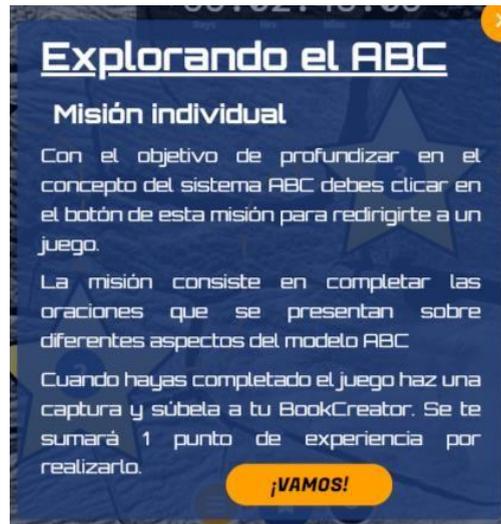
Ilustración A38. Easter Egg

¡Tienes una semana más para conquistar el mundo 9!

Ya has acabado la experiencia

Easter Egg: ¡Emprendedor!
Enhorabuena, porque gracias a tu esfuerzo realizando esta misión voluntaria acabas de desbloquear una recompensa adicional.

Ilustración A39. M7M1-Explorando el ABC



Explorando el ABC

Misión individual

Con el objetivo de profundizar en el concepto del sistema ABC debes clicar en el botón de esta misión para redirigirte a un juego.

La misión consiste en completar las oraciones que se presentan sobre diferentes aspectos del modelo ABC.

Cuando hayas completado el juego haz una captura y súbela a tu BookCreator. Se te sumará 1 punto de experiencia por realizarlo.

¡VAMOS!

Ilustración A40. M7M2-Desglosando los Datos Financieros



Desglosando los Datos Financieros

Misión grupal

Tu equipo habitual y tú debéis continuar trabajando en lo que salvará el mundo. Ya estamos muy cerca del final y hay que ir valorando ciertos aspectos económicos importantes.

Por este motivo debéis incluir cada uno en su BookCreator una tabla donde se especifiquen los costes fijos y variables en los que incurre vuestro negocio.

Cada uno recibirá 1 punto de experiencia.

Ilustración A41. M7M3-Expertos del punto de equilibrio



Expertos del Punto de Equilibrio

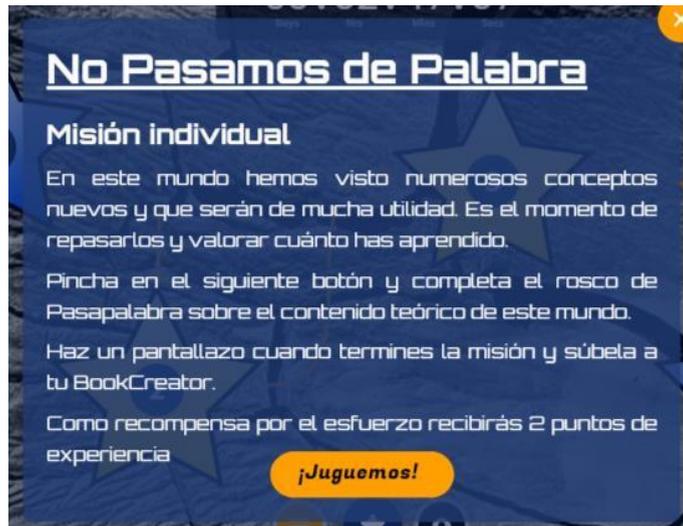
Misión grupal

En el aula hemos establecido el concepto de umbral de rentabilidad y su importancia. Para profundizar en el estudio económico y la viabilidad de vuestro negocio, tu equipo habitual y tú debéis calcular el umbral de rentabilidad de vuestro negocio e incluir cada uno el proceso y la solución (con su correspondiente interpretación) en vuestro BookCreator.

La recompensa por completar correctamente la misión es de 1 punto de experiencia.

Cálculo del punto muerto o ...
Como calcular el PUNTO MUERTO

Ilustración A42. M7M4-No pasamos de palabra



No Pasamos de Palabra

Misión individual

En este mundo hemos visto numerosos conceptos nuevos y que serán de mucha utilidad. Es el momento de repasarlos y valorar cuánto has aprendido.

Pincha en el siguiente botón y completa el rosco de Pasapalabra sobre el contenido teórico de este mundo.

Haz un pantallazo cuando termines la misión y súbela a tu BookCreator.

Como recompensa por el esfuerzo recibirás 2 puntos de experiencia

¡Juguemos!

Ilustración A43. Mundo 8

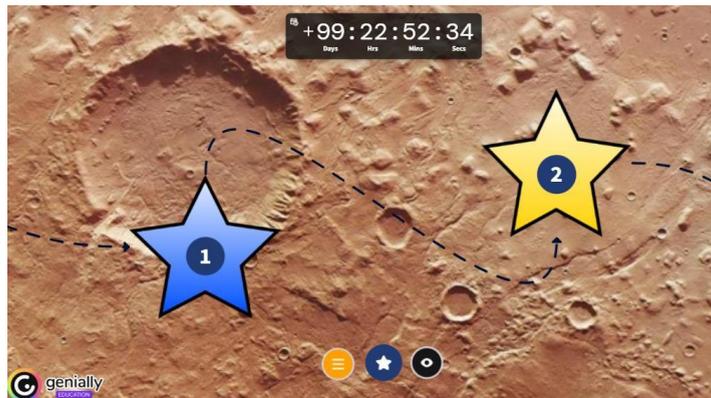
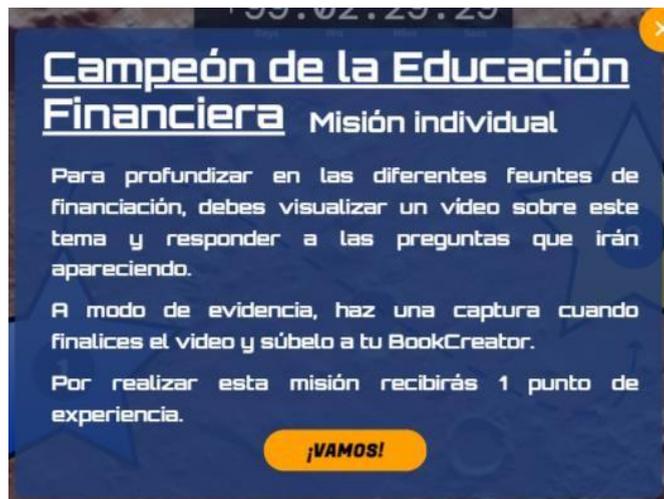


Ilustración A44. M8M1-Campeón de la Educación Financiera



Campeón de la Educación Financiera Misión individual

Para profundizar en las diferentes fuentes de financiación, debes visualizar un video sobre este tema y responder a las preguntas que irán apareciendo.

A modo de evidencia, haz una captura cuando finalices el video y súbelo a tu BookCreator.

Por realizar esta misión recibirás 1 punto de experiencia.

¡VAMOS!

Ilustración A45. M8M2-Buscando la Subvención ideal

Buscando la Subvención Ideal

Misión grupal

Como ya estarás pensando, la financiación de una empresa nueva puede llegar a ser muy complicada.

Es por esto por lo que se destinan ayudas desde las administraciones para emprendedores como tú.

Junto a tu equipo habitual, debéis entrar en el localizador de ayudas de IPYME que aparece a continuación para buscar y anotar cada uno en vuestro BookCreator las ayudas que están abiertas en Castilla y León. Igualmente debéis buscar una plataforma de Crowdfunding y valorar si la financiación colectiva es una posibilidad para vuestro negocio.

La extensión mínima es de 2 caras, y por realizarlo recibiréis 2 puntos de experiencia cada uno.

Ilustración A46. Mundo 9

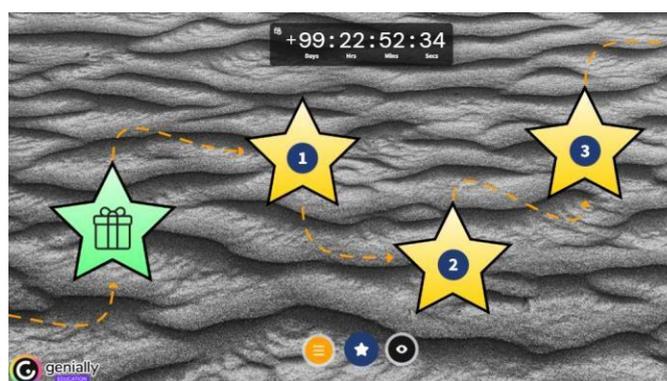


Ilustración A47. Caja SOS

CAJA SOS

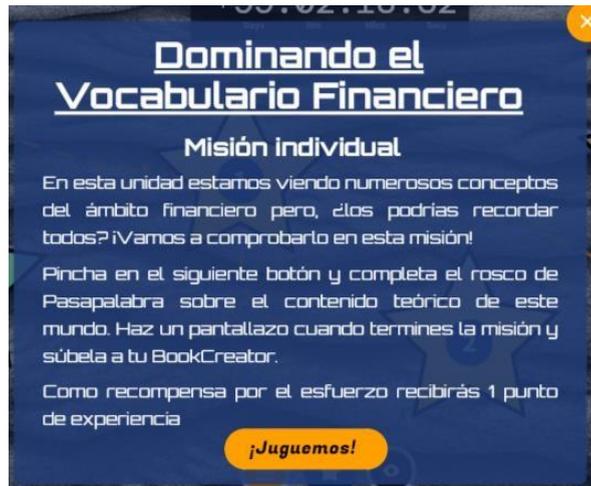
¡Pero qué responsable eres!

*Estás todo el día trabajando de acá para allá y esto no puede ser, sabemos que mereces un **respiro**.*

*Si tú quieres, puedes **intercambiar 10 puntos de experiencia** a cambio de **no realizar la misión 1 (Dominando el Vocabulario Financiero) o 2 (Expertos en masas) de este mundo**.*

Si aceptas el intercambio comentaselo al comandante (el profesor).

Ilustración A48. M9M1-Dominando el Vocabulario financiero



Dominando el Vocabulario Financiero

Misión individual

En esta unidad estamos viendo numerosos conceptos del ámbito financiero pero, ¿los podrías recordar todos? ¡Vamos a comprobarlo en esta misión!

Pincha en el siguiente botón y completa el rosco de Pasapalabra sobre el contenido teórico de este mundo. Haz un pantallazo cuando termines la misión y súbela a tu BookCreator.

Como recompensa por el esfuerzo recibirás 1 punto de experiencia

¡Juguemos!

Ilustración A49. M9M2-Expertos en masas



Expertos en Masas

Misión individual

Con el objetivo de analizar las técnicas de registro contable, para superar esta misión debes pinchar en el botón que aparecerá a continuación.

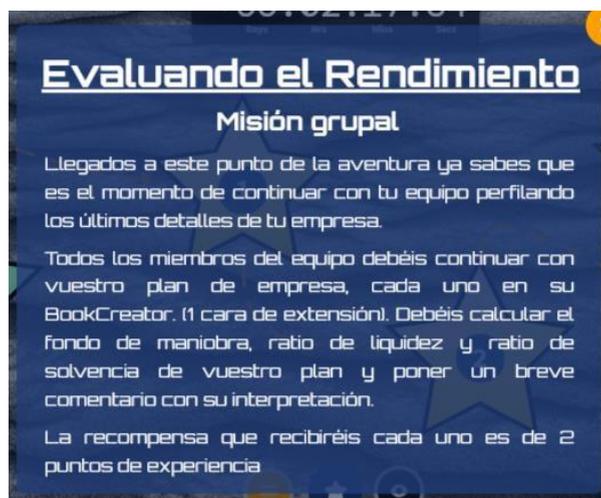
En la misión debes colocar cada nombre de los elementos y ponerlos sobre su masa patrimonial correspondiente.

Cuando superes la prueba realiza una captura y súbela a tu BookCreator.

Recibirás 1 punto de experiencia.

¡A POR ELLO!

Ilustración A50. M9M3-Evaluando el rendimiento



Evaluando el Rendimiento

Misión grupal

Llegados a este punto de la aventura ya sabes que es el momento de continuar con tu equipo perfilando los últimos detalles de tu empresa.

Todos los miembros del equipo debéis continuar con vuestro plan de empresa, cada uno en su BookCreator. (1 cara de extensión). Debéis calcular el fondo de maniobra, ratio de liquidez y ratio de solvencia de vuestro plan y poner un breve comentario con su interpretación.

La recompensa que recibiréis cada uno es de 2 puntos de experiencia

Ilustración A51. Mundo 10



Ilustración A52. M10M1-Maestros de la documentación financiera

Maestros de la Documentación Financiera

Misión grupal

Equipo, ésta es vuestra última misión antes de entregar el Plan de Empresa.

Es importante conocer todos los documentos de carácter comercial y contable que manejan los negocios. Nos aportan mucha información y permiten que el flujo de trabajo en las empresas sea mejor.

Por ello, debéis poner cada uno en su BookCreator todos estos documentos cumplimentados con datos ficticios.

Por realizarlo cada uno recibirá 3 puntos de experiencia



- Hoja de pedido
- Albarán
- Factura
- Recibo
- Cheque
- Pagaré
- Letra de cambio

Ilustración A53. Caja SOS

CAJA SOS

¡Un minuto!

Estamos en la recta final de esta aventura por la galaxia del aprendizaje, por lo que ésta será la última caja de ayuda que encontrarás.

Si tú quieres, en esta ocasión puedes intercambiar 8 puntos de experiencia a cambio de **no emparejar dos impuestos de la misión 2** de este mundo.

Si aceptas el intercambio comentaselo al comandante (el profesor).



Ilustración A57. Pestaña hacia “La Gran Batalla de Sabios”



Ilustración A58. Explicación “La Gran Batalla de Sabios”



Ilustración A59. Pestaña acceso a despedida



Ilustración A60. Despedida

NO ES UNA DESPEDIDA

¡Hey emprendedor!

¡Menudo viaje, eh! Quiero agradecerte de corazón todo lo que has hecho para salvar nuestro planeta del gran problema de la escasez de emprendimiento. Eres simplemente increíble.

No solo has superado las misiones para conquistar 10 mundos, sino que también has conseguido un mayor aprendizaje sobre la empresa y el emprendimiento...¡llegando a crear tu propio negocio!

Tanto tu esfuerzo como ingenio han sido admirables durante todo el curso, y aunque estas palabras suenen a despedida, no es un adiós definitivo.

El universo del emprendimiento está abierto para ti siempre que quieras, para cuando desees volver a revivir la aventura.

Espero que nos volvamos a ver pronto, ¡Muchas gracias por tu ayuda!

HEY, TÚ...

YOU ROCK!

Ilustración A61. Ránking de puntos de experiencia totales



Ilustración A62. Ránking de número de misiones realizadas



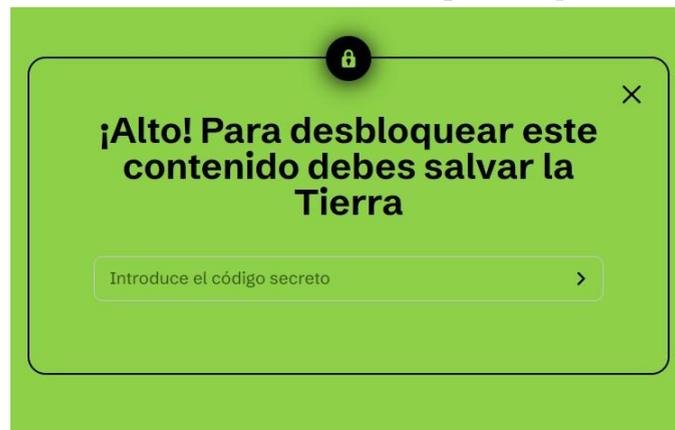
Ilustración A63. Pestaña bloqueo mundos 2-10



Ilustración A64. Pestaña bloqueo Mundo final



Ilustración A65. Pestaña bloqueo Despedida



ANEXO 3. CONSIDERACIONES PARA LA EVALUACIÓN DE LAS MISIONES

M1M3 – El Riesgo de Emprender: Se tendrá en consideración

- **Comprensión del vídeo:** El alumno demuestra una comprensión clara y precisa del riesgo de emprender
- **Análisis crítico:** El estudiante incluye su visión crítica, con los puntos fuertes y débiles del vídeo
- **Argumentación:** El alumno presenta argumentos sólidos obtenidos del vídeo
- **Claridad y coherencia:** El resumen está bien organizado, es fácil de seguir y tiene una estructura lógica, sin faltas de ortografía
- **Requisitos formales:** El resumen se ajusta a la extensión pedida

M1M4 – Primeros Pasos para el Éxito: Se tendrá en consideración

- **Claridad y coherencia de la idea:** La idea está definida y es fácil de entender, además de estar alineada con las estrategias empresariales
- **Viabilidad:** La descripción de la estrategia demuestra que la idea es viable
- **Enfoque estratégico:** Los alumnos proponen cómo alcanzar los objetivos
- **Originalidad:** La idea es novedosa o tiene elementos diferenciadores en el sector de alojamientos turísticos
- **Requisitos formales:** El documento se ajusta a la extensión pedida

M1M5 – Entrevista Empresarial: Califica 2'25 puntos de la nota final

Tabla A1. Rúbrica de calificación M1M5

Criterio Evaluación	0 puntos	0'5 puntos	1 punto
<i>Respuesta a las preguntas</i>	No se realizan todas las preguntas requeridas	Se realizan entre 2 y 4 preguntas	Se hacen todas las preguntas requeridas
<i>Estructura del documento</i>	El documento carece de estructura clara y coherente	La estructura es clara en su mayoría, pero hay aspectos desordenados o poco claros.	La estructura del documento es clara y coherente, con introducción, desarrollo de las preguntas y conclusión
<i>Coherencia y claridad</i>	Las respuestas carecen de conexión o no están relacionadas con las preguntas realizadas	Algunas respuestas pueden generar confusión o ambigüedad, aunque en su mayoría están relacionadas con las preguntas requeridas.	Las respuestas están totalmente relacionadas con las preguntas requeridas, están bien redactadas y son comprensibles

M2M3 – As de la Publicidad: Se tendrá en consideración

- Selección de anuncios: El alumno selecciona dos anuncios en cualquier formato multimedia
- Criterios de segmentación: Se describen uno o varios criterios empleados para cada anuncio
- Análisis y argumentación: El alumno argumenta la razón de los criterios empleados y por qué influyen en el anuncio.
- Requisitos formales: El documento se ajusta a la extensión pedida

M3M3 – Analistas de empresas: Se tendrá en consideración

- Análisis DAFO: El estudiante identifica todas las dimensiones en la empresa Meliá y es capaz de identificar los factores del caso práctico en cada dimensión.
- Análisis CAME: El estudiante propone estrategias claras para convertir las debilidades en fortalezas y amenazas en oportunidades.
- Claridad y coherencia : Las estrategias propuestas son coherentes y están alineadas con el caso práctico de Meliá. El documento está bien organizado, es fácil de seguir y tiene una estructura lógica, sin faltas de ortografía.
- Requisitos formales: El documento se ajusta a la extensión pedida

M3M5 – Defensores de la Ética: Califica 1'75 puntos sobre la nota final

Tabla A2. Rúbrica de calificación M3M5

Criterio Evaluación	0 puntos	0'5 puntos	1 punto
<i>Presentación de medidas RSC (50%)</i>	No se presentan medidas RSC de manera clara	Se presentan algunas medidas RSC pero falta profundidad o detalle	Se presentan medidas RSC con rigor y profundidad, explicando claramente su impacto y beneficios
<i>Expresión y comunicación oral (50%)</i>	La comunicación es confusa, poco clara o incoherente	La comunicación es clara en su mayoría, pero hay momentos de confusión o falta de fluidez	La comunicación es clara, fluida y coherente en todo momento, facilitando la comprensión de las medidas RSC presentadas

M3M6 – Trabajando el Balance Social: Se tendrá en consideración

- Elección de la empresa: El alumno selecciona una empresa de fabricación mecánica
- Costes y beneficios: Se identifican al menos 5 costes y 5 beneficios asociados a dicha empresa
- Descripción de costes y beneficios: El alumno describe los costes y los beneficios identificados junto con el impacto en la empresa y en la sociedad.
- Conclusión: El alumno presenta una conclusión que evalúa la situación de la empresa

M4M1- Maestros del Canvas: Se tendrá en consideración:

- Comprensión Modelo Canvas: El estudiante comprende el Modelo Canvas y su aplicación al negocio que está desarrollando.
- Identificación y análisis de las secciones: El estudiante identifica y describe la información sobre su idea de negocio en las secciones Propuesta de valor, Relaciones con clientes, Segmentos de clientes, Fuentes de ingresos y Canales.
- Claridad y coherencia: El documento está bien organizado, es fácil de seguir y no tiene faltas de ortografía.
- Requisitos formales: El documento se ajusta a la tabla de referencia

M5M1 – Genios del Bienestar Laboral: Se tendrá en consideración:

- Identificación del del programa: El estudiante ha identificado correctamente el programa de motivación de una empresa del sector de alojamiento turístico.
- Análisis y argumentación: El estudiante ha realizado un análisis profundo del programa de la empresa elegida, y proporciona argumentos respaldados en la web del alojamiento para desarrollar dicho programa.
- Claridad y coherencia : El documento está bien organizado, es fácil de seguir, está bien estructurado y no tiene faltas de ortografía.
- Requisitos formales: El documento se ajusta a la tabla de referencia

M5M2 – Oda a la Organización: Se tendrá en consideración:

- Selección de la canción: El estudiante ha seleccionado una canción en su versión karaoke de alguna plataforma de vídeos, como YouTube.
- Composición de la letra: El estudiante es capaz de reflejar de manera clara las funciones básicas de las empresas y la organización departamental en la letra.
- Originalidad: La letra es original y creativa
- Grabación del audio: El audio grabado se escucha sin problemas, pudiendo diferenciar la canción de base y la letra escrita.

M6M2 – Descubriendo el PAE: Se tendrá en consideración:

- Respuesta a las preguntas: El estudiante acude a un PAE cercano y formula, como mínimo, todas las preguntas descritas en la misión.
- Comprensión del funcionamiento de un PAE: El documento presentado demuestra que el estudiante ha comprendido las funciones y tareas de los Puntos de Atención al Emprendedor y su relevancia para emprendedores.
- Coherencia y claridad: El documento está bien organizado, es fácil de seguir y no tiene faltas de ortografía.
- Requisitos formales: El documento se ajusta a la extensión requerida.

M6M3 – Plan de Negocio, un paso adelante: Se tendrá en consideración:

- Identificación y análisis de las secciones: El estudiante identifica y describe la información sobre su idea de negocio identificando la forma jurídica con su justificación, realiza un estudio detallado de la viabilidad económico-financiera; identifica y desarrolla los trámites administrativos necesarios y argumenta su decisión sobre la aplicación de ayudas o subvenciones.
- Viabilidad: El desarrollo del plan de negocio del estudiante demuestra su viabilidad y posibilidad de creación.
- Claridad y coherencia : El documento está bien organizado, es fácil de seguir y no tiene faltas de ortografía.
- Requisitos formales: El documento se ajusta a la extensión requerida

M7M2 – Desglosando los Datos Financieros: Se tendrá en consideración:

- Identificación de costes: El estudiante es capaz de identificar varios costes, tanto fijos como variables, en los que incurre su empresa.
- Clasificación de costes: El estudiante es capaz de clasificar correctamente los costes identificados en costes fijos y costes variables.
- Relevancia y coherencia: La información presentada es relevante y está relacionada con el proyecto empresarial que han presentado en otras ocasiones.
- Requisitos formales: La información se presenta en una tabla como se requiere.

M8M2– Buscando la Subvención Ideal: Se tendrá en consideración:

- Búsqueda en IPYME: El estudiante identifica las ayudas disponibles en Castilla y León y describe los requisitos de cada una.
- Crowdfunding : El estudiante investiga al menos 1 plataforma de Crowdfunding y describe lo que ha analizado.
- Conclusión y argumentación: El estudiante es capaz de sintetizar la información que ha encontrado y de expresar una conclusión argumentada sobre la viabilidad de las ayudas IPYME y el Crowdfunding en su propio negocio.
- Claridad y coherencia : El documento está bien organizado, es fácil de seguir y no tiene faltas de ortografía.
- Requisitos formales: El documento se ajusta a la extensión requerida

M9M3 – Evaluando el Rendimiento: Se tendrá en consideración:

- Cálculo de ratios: El estudiante calcula de forma correcta el fondo de maniobra, ratio de liquidez y ratio de solvencia.
- Interpretación de ratios: El estudiante aporta una breve interpretación de cada ratio, explicando su significado e implicación para su negocio.

- Claridad y coherencia: El documento está bien organizado, es fácil de seguir y no tiene faltas de ortografía.
- Requisitos formales: El documento se ajusta a la extensión requerida

M10M1 – Maestros de la Documentación Financiera: Se tendrá en consideración:

- Documentos entregados: El estudiante entrega todos los documentos que se han pedido: Hoja de pedido, albarán, factura, recibo, cheque, pagaré y letra de cambio
- Cumplimentación: El estudiante ha completado correctamente con datos ficticios todos los documentos.
- Cumplimiento normativo: Todos los documentos entregados por el alumno cumplen con el formato establecido en la normativa.