

El aprendizaje-servicio como vía de educación comunitaria en Formación Profesional: una propuesta de integración gamificada en el currículo

Isabel Fernández Solo de Zaldívar

isabel.fernandezsolo@unir.net

<https://orcid.org/0009-0005-6698-3470>

Universidad Internacional de la Rioja, España

Resumen

Este artículo presenta un diseño metodológico para la integración del aprendizaje-servicio y la gamificación en la Formación Profesional de Grado Superior desde una perspectiva de educación comunitaria. La propuesta se basa en la elaboración de un modelo estructurado y transferible, alineado con los resultados de aprendizaje oficiales y con el marco normativo vigente. Lejos de ofrecer resultados empíricos, el trabajo adopta un enfoque orientado al diseño, cuyo objetivo es facilitar al profesorado la integración curricular de metodologías con orientación social. El modelo se ilustra a través de su aplicación al módulo *Desarrollo de Interfaces* y se organiza mediante una narrativa gamificada, fases de intervención progresiva y estrategias de evaluación vinculadas a los resultados de aprendizaje y a los criterios de evaluación. El artículo aborda una dificultad recurrente en el ámbito de la Formación Profesional: la traducción del aprendizaje-servicio a estructuras curriculares coherentes y compatibles con la evaluación competencial. La propuesta ofrece un marco sistemático para el diseño de proyectos de aprendizaje-servicio con potencial impacto social y experiencias de aprendizaje significativas, adaptable a distintos ámbitos profesionales y contextos educativos.

Palabras clave: aprendizaje-servicio, gamificación, formación profesional, educación comunitaria, diseño curricular.

Recibido: 9/XII/2025

Aceptado: 22/III/2026

Publicado: 24/IV/2026

© 2026 El autor. Este artículo es de acceso abierto sujeto a la licencia Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons, la cual permite utilizar, distribuir y reproducir por cualquier medio sin restricciones siempre que se cite adecuadamente la obra original. Para ver una copia de esta licencia, visite <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Fernández, I. (2026). El aprendizaje-servicio como vía de educación comunitaria en Formación Profesional: una propuesta de integración gamificada en el currículo. *RIDAS, Revista Iberoamericana de Aprendizaje-Servicio*, 21, 84-100. DOI10.1344/RIDAS2026.21.5

L'aprenentatge servei com a via d'educació comunitària a la Formació Professional: una proposta d'integració gamificada en el currículum

Resum

Aquest article presenta un disseny metodològic per a la integració de l'aprenentatge-servei i la ludificació a la Formació Professional de Grau Superior des d'una perspectiva d'educació comunitària. La proposta es basa en l'elaboració d'un model estructurat i transferible, alineat amb els resultats d'aprenentatge oficials i amb el marc normatiu vigent. Lluny d'oferir resultats empírics, el treball adopta un enfocament orientat al disseny, l'objectiu del qual és facilitar al professorat la integració curricular de metodologies amb orientació social. El model s'il·lustra a través de la seva aplicació al mòdul *Desenvolupament d'Interfícies* i s'organitza mitjançant una narrativa ludificada, fases d'intervenció progressiva i estratègies d'avaluació vinculades als resultats d'aprenentatge i als criteris d'avaluació. L'article aborda una dificultat recurrent en l'àmbit de la Formació Professional: la traducció de l'aprenentatge servei a estructures curriculars coherents i compatibles amb l'avaluació competencial. La proposta ofereix un marc sistemàtic per al disseny de projectes d'aprenentatge servei amb potencial impacte social i experiències d'aprenentatge significatives, adaptable a diferents àmbits professionals i contextos educatius.

Paraules clau: aprenentatge servei, ludificació, formació professional, educació comunitària, disseny curricular.

Service-learning as a way of community education in Vocational Training: a proposal for gamified integration in the curriculum

Abstract

This article presents a methodological design for integrating service-learning and gamification into Higher Vocational Education and Training from a community-based education perspective. The proposal is based on the design of a structured and transferable model aligned with official learning outcomes and current regulatory frameworks. Rather than reporting empirical results, the study adopts a design-oriented approach aimed at supporting teachers in the curricular integration of socially oriented methodologies. The model is illustrated through its application to the Interface Development module and is organized around a gamified narrative, progressive intervention phases, and assessment strategies linked to learning outcomes and evaluation criteria. The article addresses a recurrent challenge identified in Higher Vocational Education and Training contexts: translating service-learning into coherent curricular structures compatible with competency-based assessment. The proposed framework offers a systematic approach to designing service-learning projects with potential social impact and meaningful learning opportunities, while remaining adaptable to different vocational fields and educational contexts.

Keywords: Service-learning, gamification, vocational education and training, community-based education, curriculum design.

1. Introducción

La transformación de los sistemas educativos en el siglo XXI exige replantear no solo los contenidos que se enseñan, sino también el modo en que se aprende y se participa en la vida social desde el aula. Las metodologías tradicionales, centradas en la transmisión unidireccional de conocimientos, resultan insuficientes para preparar al alumnado ante los complejos retos de un mundo interdependiente, tecnológicamente acelerado y socialmente desigual (Reimers, 2023).

En este contexto, la Formación Profesional está llamada a desempeñar un papel estratégico en la construcción de una ciudadanía activa, capacitada y comprometida. Más allá de la adquisición de competencias técnicas, la Formación Profesional puede y debe convertirse en un espacio de educación integral, orientado al desarrollo de valores democráticos, pensamiento crítico y responsabilidad social. Esta dimensión ha sido recogida en España por la reciente Ley Orgánica 3/2022, de ordenación e integración de la Formación Profesional (BOE, 2022), que impulsa un modelo de aprendizaje basado en la obtención de resultados vinculados al desempeño profesional y a la resolución de situaciones reales, incluyendo la participación en entornos colaborativos y comunitarios.

En línea con estas premisas, la educación comunitaria emerge como un enfoque pedagógico transformador que concibe el aprendizaje como un proceso en diálogo con el entorno, mediante la creación de alianzas con agentes sociales, entidades locales y colectivos ciudadanos. Desde esta perspectiva, el aprendizaje-servicio representa una de las estrategias metodológicas más coherentes con la lógica comunitaria, al conjugar el desarrollo de competencias académicas y profesionales con la realización de un servicio real a la comunidad (Furco, 1996; Puig et al., 2007).

Paralelamente, la gamificación ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar la motivación, la participación y el compromiso del alumnado en diversos niveles educativos (Kapp, 2012; Su y Cheng, 2015). A través de la aplicación de dinámicas propias del juego, como los niveles de progreso, las recompensas o las narrativas motivadoras, la gamificación contribuye a generar entornos de aprendizaje más activos y significativos.

Sin embargo, ambas metodologías, aprendizaje-servicio y gamificación, han sido exploradas tradicionalmente por separado. En el ámbito de la Formación Profesional, y más concretamente en la Formación Profesional de Grado Superior, apenas existen modelos que integren de forma sistemática y curricular estas dos estrategias con una orientación comunitaria clara (Ruiz-Corbella, 2020; Santos Rego, 2020).

Cabe destacar que, tal como señalan Ruiz-Corbella y García-Gutiérrez (2017), una de las principales dificultades que enfrenta el profesorado a la hora de implementar

metodologías activas con finalidad social radica en su integración efectiva en la programación docente. A menudo, estas propuestas se perciben como ajenas al currículo o como experiencias paralelas, desvinculadas de los resultados de aprendizaje oficiales, lo que dificulta su aplicación sistemática. De ahí la necesidad de diseñar modelos claros, estructurados y evaluables que faciliten su incorporación al marco formativo de la Formación Profesional.

Este artículo propone una experiencia de integración metodológica que sitúa el aprendizaje-servicio como una propuesta de educación comunitaria, estructurada mediante principios de gamificación, dentro del currículo oficial de la Formación Profesional. La propuesta parte del marco normativo vigente basado en la evaluación por resultados de aprendizaje, y plantea una secuencia didáctica replicable y flexible que permite al profesorado diseñar proyectos de servicio con impacto social, en los que el alumnado asume un rol activo, significativo y responsable.

Los objetivos principales del artículo son analizar la viabilidad curricular y el encaje pedagógico del aprendizaje-servicio como práctica de educación comunitaria aplicable a la Formación Profesional; analizar las posibilidades de su integración con la gamificación como motor de motivación y progreso; y presentar una propuesta metodológica concreta que permita su implementación curricular respetando los criterios de evaluación oficiales.

2. Educación comunitaria, aprendizaje-servicio y gamificación en la Formación Profesional

La integración de metodologías activas en el currículo de la Formación Profesional requiere una fundamentación pedagógica sólida que articule el desarrollo competencial del alumnado con su conexión al entorno social. En este sentido, la educación comunitaria constituye un enfoque pedagógico que promueve la apertura de los centros educativos a su entorno, impulsando procesos de aprendizaje contextualizados, colaborativos y con impacto social (Essomba, 2021; Muñoz-Troncoso y Quintriqueo, 2019). Diversas investigaciones han mostrado que metodologías como el aprendizaje-servicio y la gamificación pueden contribuir significativamente a este objetivo, al fomentar tanto la participación activa del estudiantado como el vínculo con realidades sociales concretas (Kapp, 2012; Ruiz-Corbella, 2020; Santos Rego, 2020). Este apartado analiza estos tres enfoques complementarios como base teórica para la propuesta metodológica presentada, subrayando su relevancia en el contexto actual de la Formación Profesional.

El aprendizaje-servicio como estrategia de educación comunitaria

La educación comunitaria se basa en la articulación de procesos educativos con los espacios sociales, mediante prácticas que promueven el aprendizaje situado, la cooperación y el compromiso transformador (Essomba, 2021). En este marco, el aprendizaje-servicio se consolida como una de las metodologías más representativas, ya que permite integrar los objetivos de aprendizaje con la prestación de un servicio útil a la comunidad, en colaboración con agentes sociales del entorno (Furco, 1996; Puig et al., 2007).

El aprendizaje-servicio se sustenta en una lógica bidireccional: al tiempo que el alumnado adquiere competencias académicas y profesionales, contribuye a la mejora del entorno social mediante su participación activa. Esta doble finalidad, pedagógica y social, convierte al aprendizaje-servicio en una propuesta especialmente pertinente en contextos educativos que persiguen el desarrollo de una ciudadanía crítica, responsable y participativa (Butin, 2010; Celio et al., 2011).

Numerosas investigaciones han destacado su efectividad para desarrollar competencias transversales como el trabajo en equipo, la comunicación, la resolución de problemas y la sensibilidad social, así como para mejorar el compromiso académico del estudiantado (Santos Rego, 2020). Asimismo, se ha señalado su potencial para mejorar la inclusión, favorecer la equidad educativa y fortalecer el vínculo entre centros educativos y comunidad (Tapia, 2021).

Aunque la mayor parte de experiencias documentadas se localizan en el ámbito universitario, diferentes autores han puesto de relieve la idoneidad del aprendizaje-servicio para su aplicación en la Formación Profesional, donde puede contribuir a vincular los aprendizajes técnicos con las necesidades reales del entorno local (Ruiz-Corbella, 2020; Santos Rego, 2020). Su incorporación a la programación docente, especialmente en el marco actual basado en la evaluación por resultados de aprendizaje, ofrece al profesorado una vía coherente y estructurada para conectar currículo y comunidad, reforzando la dimensión ética, profesional y ciudadana del proceso formativo.

La gamificación como estrategia educativa

La gamificación ha irrumpido con fuerza en el ámbito educativo como una estrategia capaz de mejorar la motivación, el compromiso y la participación activa del alumnado (Kapp, 2012; Su & Cheng, 2015). Se define como la aplicación de elementos propios del diseño de juegos -como los niveles de progresión, los sistemas de recompensas o la narrativa- en contextos no lúdicos, con el fin de promover el aprendizaje significativo (Deterding et al., 2011).

Diversos estudios han evidenciado que la gamificación puede contribuir a incrementar la implicación del estudiantado, reforzar su autonomía y favorecer un aprendizaje más autónomo y experiencial, especialmente en contextos educativos prácticos como la Formación Profesional (Buckley y Doyle, 2016; Toda et al.,

2019). Entre los elementos más eficaces destacan la definición clara de objetivos y retos, el feedback inmediato, las recompensas tanto intrínsecas como extrínsecas (por ejemplo, insignias o puntos), y la construcción de una narrativa que dote de sentido al proceso formativo (Werbach y Hunter, 2012).

A pesar de su potencial, la gamificación sigue siendo infrutilizada en entornos de Formación Profesional de grado superior, donde el foco tiende a centrarse en la adquisición técnica y en la preparación para el empleo. Su integración en estos programas puede ofrecer un marco estructurado para secuenciar actividades, mantener la motivación a lo largo de proyectos complejos, y fomentar competencias como la resolución de problemas, la colaboración o la toma de decisiones (Kapp, 2012; Su y Cheng, 2015).

En combinación con otras metodologías activas, la gamificación no solo actúa como motor de implicación, sino que puede dotar de estructura y progresión a proyectos con finalidades sociales o comunitarias. En este sentido, su potencial se amplía notablemente cuando se aplica al diseño de experiencias educativas contextualizadas y transformadoras, como las que propone el aprendizaje-servicio.

Formación Profesional y evaluación por resultados de aprendizaje: un marco normativo para el cambio metodológico

La reciente aprobación de la Ley Orgánica 3/2022, de ordenación e integración de la Formación Profesional, ha supuesto una transformación profunda del sistema de Formación Profesional en España. La norma establece un modelo integrador que supera la separación tradicional entre formación reglada y formación para el empleo, consolidando una estructura modular y flexible orientada a la adquisición de competencias profesionales, personales y sociales (BOE, 2022).

Uno de los ejes centrales de esta reforma es la adopción generalizada del enfoque basado en resultados de aprendizaje, entendidos como descriptores del desempeño que debe demostrar el alumnado al finalizar un proceso formativo. Esta orientación, inspirada en los marcos europeos de cualificaciones y de garantía de calidad, promueve una planificación docente centrada en la acción, en el logro de capacidades transferibles y en la resolución de situaciones reales propias del contexto profesional y social (CEDEFOP, 2020).

En este marco, la evaluación ya no se limita a comprobar la asimilación de contenidos, sino que se vincula estrechamente a la generación de evidencias que demuestren la adquisición de los resultados previstos. Esto exige al profesorado diseñar actividades de aprendizaje significativas y contextualizadas, capaces de integrar conocimientos, habilidades y actitudes de manera transversal (BOE, 2022).

La nueva ley también otorga un papel destacado a la colaboración con el entorno productivo y comunitario, fomentando la participación de entidades sociales, empresas, administraciones y otros actores en el diseño y desarrollo de la formación. Esta apertura del centro educativo al entorno se alinea con los principios de la educación comunitaria y con propuestas metodológicas como el aprendizaje-servicio, que permiten convertir las necesidades sociales del entorno en oportunidades de aprendizaje real (Santos Rego, 2020; Ruiz-Corbella, 2020).

Así, el actual marco normativo no solo legitima, sino que favorece la incorporación de metodologías activas como el aprendizaje-servicio y la gamificación, siempre que se vinculen de manera explícita con los resultados de aprendizaje y los criterios de evaluación oficiales de cada módulo profesional. Estas metodologías ofrecen al profesorado herramientas eficaces para responder a las exigencias del nuevo modelo, sin renunciar a una mirada pedagógica crítica y transformadora.

Convergencia entre aprendizaje-servicio y gamificación

Aunque tradicionalmente el aprendizaje-servicio y la gamificación se han desarrollado como estrategias metodológicas independientes, en los últimos años se ha empezado a explorar su posible convergencia desde una perspectiva pedagógica integradora (Deterding et al., 2011; Kapp, 2012). Ambos enfoques comparten el objetivo de implicar activamente al alumnado en su propio proceso de aprendizaje, mediante experiencias significativas, retadoras y emocionalmente movilizadoras.

En el caso del aprendizaje-servicio, el elemento motivador radica en la conexión directa con una necesidad social real. En el de la gamificación, la motivación se genera a través de dinámicas propias del juego, como los retos, las recompensas, el avance por niveles o la narrativa. Cuando ambas metodologías se articulan de forma conjunta, el resultado es un escenario educativo que combina sentido, progresión, desafío y compromiso.

Diversos estudios han identificado que los proyectos de aprendizaje-servicio integran de manera natural elementos propios del diseño gamificado (Werbach y Hunter, 2012; Su y Cheng, 2015). Por ejemplo, el servicio comunitario puede entenderse como una misión con sentido; las fases del proyecto (diagnóstico, planificación, ejecución, evaluación) funcionan como niveles de progresión; el alumnado recibe retroalimentación constante tanto del profesorado como de la entidad colaboradora; el impacto social se convierte en una recompensa intrínseca, y la problemática social abordada actúa como una narrativa estructurante del proceso de aprendizaje (Kapp, 2012; Deterding et al., 2011).

Esta convergencia metodológica resulta especialmente adecuada en el contexto de la Formación Profesional, donde es necesario vincular el desarrollo de competencias técnicas con valores como la cooperación, la autonomía, la empatía

o la responsabilidad ciudadana (Ruiz-Corbella, 2020). Además, al estructurar el proyecto de aprendizaje-servicio como una experiencia gamificada, se facilita la planificación docente en términos de secuencia, progresión y evaluación por resultados de aprendizaje. En este sentido, el diseño conjunto de aprendizaje-servicio y gamificación no solo refuerza la motivación del alumnado, sino que permite consolidar una propuesta de educación comunitaria orientada al impacto en el entorno.

3. Metodología

El presente trabajo se desarrolla a partir de una metodología de diseño pedagógico orientada a la elaboración de una propuesta metodológica para la integración del aprendizaje-servicio en la Formación Profesional desde un enfoque de educación comunitaria. No se trata de un estudio empírico ni experimental, sino de un trabajo de carácter propositivo y conceptual, fundamentado en el análisis de la literatura especializada, el marco normativo vigente y la experiencia docente.

El proceso metodológico seguido se ha estructurado en cuatro fases: 1) revisión y análisis de estudios previos sobre aprendizaje-servicio, educación comunitaria y gamificación; 2) análisis del marco normativo de la Formación Profesional con especial atención a los resultados de aprendizaje; 3) diseño de un modelo metodológico estructurado y transferible, alineado con dichos resultados; y 4) validación interna del modelo mediante criterios de coherencia curricular y consistencia pedagógica.

Esta metodología permite generar un modelo riguroso y replicable, orientado a su futura implementación y evaluación empírica en contextos reales de Formación Profesional.

4. Resultados: experiencia de integración gamificada del aprendizaje-servicio en Formación Profesional

Los resultados de este trabajo se concretan en el diseño de un modelo metodológico estructurado que integra el aprendizaje-servicio y la gamificación en el currículo de la Formación Profesional, alineado con los resultados de aprendizaje establecidos en la normativa vigente.

A partir del marco teórico desarrollado en el apartado anterior, se presenta a continuación una propuesta metodológica diseñada para integrar el aprendizaje-servicio y la gamificación en el currículo de la Formación Profesional de Grado Superior. La propuesta parte de una experiencia aplicada en el módulo Desarrollo de Interfaces, correspondiente al ciclo de Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, pero ha sido diseñada de forma que resulte transferible a otros módulos y familias profesionales. Su objetivo principal es articular una secuencia didáctica que permita al profesorado implementar proyectos con impacto social,

estructurados en fases gamificadas y plenamente alineados con el enfoque por resultados de aprendizaje recogido en la legislación vigente (LO 3/2022).

La propuesta se organiza en tres apartados. En primer lugar, se explicitan los criterios pedagógicos que orientan el diseño didáctico. A continuación, se describe el modelo de intervención por fases, con sus correspondientes elementos gamificados. Finalmente, se ejemplifica su aplicación curricular mediante una unidad didáctica completa integrada en la programación docente.

Criterios de diseño didáctico

El diseño de esta propuesta metodológica responde a una lógica integradora que articula el currículo oficial de la Formación Profesional con las necesidades sociales del entorno, siguiendo los principios de la educación comunitaria. Para ello, se han establecido tres criterios fundamentales que orientan la planificación docente y garantizan la coherencia pedagógica del proyecto:

- **Pertinencia pedagógica:** la intervención debe estar directamente relacionada con los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación establecidos en el módulo profesional correspondiente. La selección del proyecto o reto debe permitir al alumnado desarrollar las competencias previstas en el currículo mediante actividades contextualizadas y con sentido.
- **Viabilidad técnica:** el proyecto debe poder desarrollarse dentro del calendario lectivo, con los medios disponibles en el centro educativo, y estar ajustado al nivel formativo y al perfil competencial del alumnado. Esto implica seleccionar un servicio que sea técnicamente abordable, pero también suficientemente desafiante para generar aprendizaje significativo.
- **Impacto social previsto:** el proyecto debe atender una necesidad concreta del entorno, identificada en colaboración con una entidad externa (ONG, asociación, colectivo local, etc.). El producto final ha de tener utilidad para la comunidad y permitir al alumnado percibir el valor de su contribución, reforzando su compromiso y sentido de pertenencia.

A partir de estos criterios, se plantea una metodología estructurada en fases claramente delimitadas, que facilita la integración del aprendizaje-servicio como propuesta de educación comunitaria en el marco curricular de la Formación Profesional. Para favorecer la motivación y el seguimiento del proceso, cada fase se organiza como un nivel dentro de una narrativa gamificada, con elementos de retroalimentación y reconocimiento adaptados al contexto educativo.

Modelo de intervención

La propuesta metodológica se organiza en cuatro fases secuenciales que permiten estructurar el proyecto de aprendizaje-servicio como una experiencia gamificada. Cada fase se corresponde con un nivel dentro de una narrativa motivadora que

dota de sentido al proceso, y se acompaña de objetivos específicos, productos esperados y mecanismos de evaluación formativa.

Este modelo está concebido para facilitar la planificación docente en base a resultados de aprendizaje, y puede aplicarse a diferentes módulos profesionales de Formación Profesional siempre que se garantice la conexión entre las tareas del proyecto y los criterios de evaluación oficiales.

- Fase 1. Diagnóstico (Nivel 1: Explora la misión)
El alumnado analiza el entorno, identifica necesidades sociales reales en colaboración con una entidad externa y define el reto que orientará el proyecto. Esta fase promueve el desarrollo de la empatía, la comprensión del contexto y el sentido de pertenencia.
 - Producto: informe diagnóstico o mapa de empatía.
 - Elemento gamificado: desbloqueo de la misión, insignia de explorador social.
 - Evaluación: coevaluación de equipos y revisión del docente.
- Fase 2. Planificación (Nivel 2: Diseña la estrategia)
Se establecen los objetivos del proyecto, se planifican los recursos, se distribuyen los roles y se definen los entregables. El alumnado elabora *wireframes*, cronogramas u otros elementos técnicos según el módulo.
 - Producto: plan de proyecto, prototipo inicial.
 - Elemento gamificado: acceso a recursos avanzados, insignia de estrategia.
 - Evaluación: rúbrica formativa y feedback de la entidad colaboradora.
- Fase 3. Ejecución (Niveles 3 y 4: Construye y mejora)
Desarrollo del producto o servicio pactado. Incluye la implementación técnica, las revisiones iterativas, y las primeras validaciones con usuarios o comunidad. Esta fase permite poner en práctica las competencias específicas del módulo.
 - Producto: producto o servicio funcional.
 - Elementos gamificados: niveles intermedios, puntos por hitos conseguidos, feedback inmediato.
 - Evaluación: revisión técnica y social del producto.
- Fase 4. Evaluación y cierre (Nivel final: Presenta tu impacto)
El alumnado presenta el producto final ante la comunidad educativa y la entidad colaboradora, reflexiona sobre el proceso vivido y valora el impacto generado. Se recogen evidencias de aprendizaje y se realiza la autoevaluación.
 - Producto: presentación oral y memoria de servicio.
 - Elementos gamificados: medalla de logro final, retroalimentación narrativa, mural de logros.
 - Evaluación: rúbrica final alineada con resultados de aprendizaje y criterios de evaluación y autoevaluación.

Ejemplo aplicado a programación docente

A continuación, se ejemplifica la aplicación curricular de la propuesta metodológica descrita en los apartados anteriores. Se ha tomado como referencia el módulo profesional Desarrollo de Interfaces (código 0488), del ciclo formativo de grado superior Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma, regulado por el Real Decreto 405/2023 (BOE-A-2023-13221). El proyecto se ha diseñado para cumplir con los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación establecidos oficialmente, mediante una secuencia de actividades gamificadas que se desarrollan en colaboración con una entidad del entorno.

El producto final del proyecto consiste en una interfaz de usuario accesible diseñada para una asociación local que trabaja con personas mayores o con diversidad funcional, dentro de una narrativa que enmarca la intervención como una misión social real.

Como se muestra en la Tabla 1, primero debemos seleccionar los resultados de aprendizaje que se trabajarán.

Tabla 1. Resultados de aprendizaje y criterios de evaluación

Resultado de aprendizaje	Criterios de evaluación seleccionados
RA1. Genera interfaces gráficos mediante editores visuales.	a, b, c, d, e, f, g, h
RA3. Diseña interfaces teniendo en cuenta criterios de usabilidad y accesibilidad.	a, b, c, d, e, f, g, h
RA5. Evalúa la funcionalidad del interfaz implementado.	a, b, c, d, e, f

Fuente: elaboración propia

En la Tabla 2 se observa como las actividades del proyecto se organizan en torno a los resultados de aprendizaje RA1, RA3 y RA5, y permiten abordar múltiples criterios de evaluación de forma integrada. Cada fase incluye un producto esperado y elementos gamificados que refuerzan la motivación y la participación del alumnado.

Tabla 2. Actividades, evidencias y gamificación

Semana	Actividad ApS	Resultados de aprendizaje/criterios de evaluación	Producto esperado	Elementos gamificados
1	Presentación del reto y narrativa	RA1/a, b	Briefing y mapa de usuario	Insignia Misión aceptada
2	Entrevistas simuladas y diseño de wireframes	RA3/a, c, d	Bocetos accesibles	100 XP + Insignia Diseñador social
3	Creación de interfaz con editor visual	RA1/c, d, e	Prototipo navegable	Arquitecto visual

4	Personalización del código y eventos	RA1/f, g, h	Código funcional	Puntos por interacción completada
5	Aplicación de criterios WCAG	RA3/e, f, g	Informe de accesibilidad	Sello Nivel Plata
6	Testing con usuarios y mejoras	RA5/b, d, f	Registro de pruebas y mejoras	Feedback + Insignia Beta tester
7	Presentación pública del proyecto	RA5/a, c, e	Defensa + memoria final	Medalla Proyecto completado

Fuente: elaboración propia

La planificación temporal del proyecto, presentada en la Tabla 3, contempla una duración total de siete semanas, con dos sesiones de dos horas cada una. Esta distribución permite alternar actividades técnicas con tareas de reflexión, diseño colaborativo y evaluación continua.

Tabla 3. Temporalización (por sesiones de 2 h)

Semana	Sesión 1	Sesión 2
1	Lanzamiento + narrativa	Brief del cliente y accesibilidad
2	Mapa de usuario	Wireframes iniciales
3	Uso del editor visual	Maquetación
4	Personalización del código	Eventos
5	Auditoría de accesibilidad	Aplicación de mejoras
6	Diseño del test	Ejecución del test
7	Preparación final	Defensa ante ONG y evaluación final

Fuente: elaboración propia

Finalmente, la Tabla 4 recoge los instrumentos de evaluación empleados, que incluyen rúbricas asociadas a los resultados de aprendizaje y criterios de evaluación, así como herramientas de autoevaluación y coevaluación. La integración de evidencias permite valorar no solo el producto final, sino también el proceso de aprendizaje y el desarrollo de competencias transversales.

Tabla 4. Instrumentos e indicadores de evaluación del proyecto

Instrumento	Evidencias requeridas	Competencias evaluadas
Rúbrica de diseño técnico	Wireframes, interfaz visual	RA1, RA3
Rúbrica de accesibilidad	Informe WCAG + mejoras aplicadas	RA3
Diario de pruebas	Registro de usuarios y observaciones	RA5
Memoria final	Justificación, reflexión y defensa	RA5
Coevaluación de equipo	Participación y colaboración	Transversales
Autoevaluación	Escala de logro + reflexión personal	Transversales

Fuente: elaboración propia

5. Discusión

La propuesta metodológica presentada en este artículo responde a una necesidad ampliamente documentada en la literatura: disponer de modelos claros, estructurados y replicables que permitan al profesorado integrar metodologías activas como el aprendizaje-servicio y la gamificación, dentro del marco curricular

Fernández, I. (2026). El aprendizaje-servicio como vía de educación comunitaria en Formación Profesional: una propuesta de integración gamificada en el currículo. RIDAS, Revista Iberoamericana de Aprendizaje-Servicio, 21, 84-100. DOI10.1344/RIDAS2026.21.5

de la Formación Profesional (Ruiz-Corbella y García-Gutiérrez, 2017; Santos Rego, 2020). Tal como se ha señalado, una de las principales barreras para la adopción de estas metodologías reside en la dificultad de traducirlas al lenguaje de los resultados de aprendizaje y de alinearlas con los criterios de evaluación oficiales (Tapia, 2021).

En este sentido, el modelo propuesto se plantea como una aportación metodológica estructurada, orientada a facilitar la integración del aprendizaje-servicio en la programación de la Formación Profesional, ya que articula un proyecto con impacto social mediante una secuencia gamificada que facilita la progresión del alumnado y permite generar evidencias de aprendizaje observables y evaluables. La propuesta responde así a las exigencias normativas de la Ley Orgánica 3/2022, al tiempo que incorpora elementos que aumentan la motivación y el sentido de pertenencia del estudiantado.

Además, la experiencia descrita contribuye a reforzar la dimensión ética y social de la Formación Profesional, superando la tradicional orientación instrumental de estos estudios. Al incorporar entidades del entorno como agentes colaboradores, se promueve la apertura del centro educativo a la comunidad, en línea con el enfoque de la educación comunitaria (Essomba, 2021). El alumnado no solo desarrolla competencias técnicas, sino también habilidades relacionadas con la comunicación, el trabajo en equipo, la empatía o la autonomía, todas ellas claves para su desarrollo profesional y ciudadano.

No obstante, deben señalarse algunas limitaciones. La propuesta aún no ha sido validada mediante estudios empíricos sistemáticos, por lo que sería necesario comprobar su efectividad en distintos contextos y familias profesionales. Asimismo, su implementación requiere cierta formación inicial por parte del profesorado, así como una coordinación efectiva con los agentes externos implicados.

A pesar de ello, los beneficios potenciales de integrar el aprendizaje-servicio y la gamificación en la programación docente de la Formación Profesional son claros. Se trata de una vía concreta para desarrollar una pedagogía crítica y situada, que articula aprendizaje, servicio y comunidad desde una lógica competencial y transformadora.

6. Conclusiones

El presente artículo ha planteado una propuesta metodológica para integrar el aprendizaje-servicio y la gamificación en la programación docente de la Formación Profesional de Grado Superior, desde el marco de la educación comunitaria. A través de un modelo estructurado en fases y vinculado a los resultados de aprendizaje del currículo oficial, se ha propuesto cómo estas metodologías pueden articularse de forma sistemática, viable y alineada con la normativa vigente.

La propuesta no solo ofrece una vía clara para dar respuesta a una de las principales dificultades señaladas por el profesorado, la incorporación efectiva de metodologías activas al diseño curricular, sino que además contribuye a dotar de sentido y dimensión ética al proceso formativo. El aprendizaje se contextualiza, se vuelve significativo y se proyecta hacia el entorno, favoreciendo el desarrollo de una ciudadanía comprometida y técnicamente competente.

La experiencia descrita pone de manifiesto que es posible diseñar proyectos de intervención con impacto real desde el aula, sin renunciar a la rigurosidad pedagógica ni al cumplimiento de los criterios de evaluación. Además, la integración de elementos gamificados facilita la implicación del alumnado y estructura la progresión en el desarrollo de competencias.

Como líneas de trabajo futuras, se propone validar esta propuesta mediante su implementación en distintos ciclos formativos, así como explorar la evaluación de su impacto en términos de desarrollo competencial, motivación y vínculo con la comunidad. Asimismo, sería pertinente estudiar la percepción de los agentes implicados para seguir ajustando el modelo a las realidades del sistema educativo.

En definitiva, el aprendizaje-servicio gamificado se presenta como una propuesta metodológica coherente con los principios de la educación comunitaria, capaz de transformar el rol del aula en la sociedad y de vincular el aprendizaje con el servicio como motor de cambio educativo y social.

Referencias

BOE. (2022). *Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional*. Boletín Oficial del Estado, 78, 40473–40531.

Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>

Butin, D. W. (2010). *Service-learning in theory and practice: The future of community engagement in higher education*. Palgrave Macmillan. Essomba, M. À. (2021). *Educación comunitaria: escuela, territorio y acción compartida*. Graó.

CEDEFOP. (2020). *Vocational education and training in Europe: Developments and challenges*. Publications Office of the European Union.

Celio, C. I., Durlak, J., & Dymnicki, A. (2011). A meta-analysis of the impact of service-learning on students. *Journal of Experiential Education*, 34(2), 164–181.
<https://doi.org/10.1177/105382591103400205>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th*

International Academic MindTrek Conference, 9–15.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Essomba, M. À. (2021). *Educación comunitaria: escuela, territorio y acción compartida*. Graó.

Furco, A. (1996). Service-learning: A balanced approach to experiential education. En B. Taylor (Ed.), *Expanding boundaries: Serving and learning* (pp. 2–6). Corporation for National Service.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

Muñoz-Troncoso, G., & Quintriqueo, S. (2019). Educación comunitaria en contextos interculturales. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 41(1), 33–50.

Puig, J. M., Batlle, R., Bosch, C., y Palos, J. (2007). *Aprendizaje-servicio: Educar para la ciudadanía*. Octaedro.

Reimers, F. M. (2023). *Educating students to improve the world*. Springer.

Ruiz-Corbella, M. (2020). Aprendizaje-servicio universitario y responsabilidad social. *Revista Educación XX1*, 23(1), 17–36.
<https://doi.org/10.5944/ried.23.1.24391>

Santos Rego, M. A. (2020). Universidad, comunidad y aprendizaje-servicio: Hacia una pedagogía comprometida. *Revista de Educación*, 389, 12–35.
<https://www.revistadepedagogia.org/rep/vol0/iss0/34>

Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286. <https://doi.org/10.1111/jcal.12088>

Tapia, M. N. (2021). *Educación y justicia social: Aprendizaje-servicio como herramienta de inclusión*. CLAYSS.

Toda, A. M., Valle, P. H. C., & Isotani, S. (2019). The dark side of gamification: An overview of negative effects of gamified learning systems. *Communications in Computer and Information Science*, 1047, 143–156. [10.1007/978-3-319-97934-2_9](https://doi.org/10.1007/978-3-319-97934-2_9)

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.