

Ficha Pedagógica Extendida: EducaFP

[!NOTE] **EducaFP** es una aplicación web (Appweb) de vanguardia diseñada para la gestión integral del aula y el impulso del futuro de la escuela. Actúa como un ecosistema digital nativo, fusionando el aprendizaje estructurado con elementos de gamificación y herramientas colaborativas.

1. Datos Generales y Contexto

- **Nombre de la Aplicación:** EducaFP
 - **Tipo de Recurso:** Plataforma LMS (Learning Management System) / Appweb Educativa
 - **Nivel Educativo Principal:** Formación Profesional (Grado Medio y Superior)
 - **Entorno de Integración:** Ecosistema Google Workspace for Education (dominio exclusivo `salesianos.edu`)
 - **URL de Acceso:** <https://educfp.compassart.es>
-

2. Descripción Profunda del Recurso

EducaFP no es un simple repositorio de archivos, sino un **entorno virtual de aprendizaje gamificado**. Funciona como el panel de control (dashboard) central para la experiencia del estudiante en la Formación Profesional. Su arquitectura técnica y pedagógica está construida para interoperar de manera transparente con Google Classroom, Drive y Docs, eliminando la fricción tecnológica.

La plataforma utiliza la estética y mecánicas de un **Videojuego** para estructurar los módulos profesionales en "Misiones", "Retos" y "Niveles", facilitando que el alumno perciba su progreso educativo como un viaje heroico hacia su profesionalización.

3. Desglose de Competencias a Desarrollar

El uso continuo de EducaFP impacta directamente en el desarrollo de un perfil profesional moderno, trabajando tanto *Hard Skills* como *Soft Skills*:

Competencias Clave (Transversales)

- **Competencia Digital (DigComp):** El alumnado aprende a gestionar su identidad digital, colaborar en entornos *cloud*, manejar herramientas de ofimática en línea y resolver problemas técnicos básicos a través de la interfaz de la plataforma.
- **Aprender a Aprender:** Fomenta la autogestión del tiempo y la metacognición. El estudiante visualiza su progreso y debe planificar sus entregas de forma autónoma.
- **Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor:** Mediante las mecánicas de gamificación, se incentiva la toma de decisiones, la asunción de riesgos controlados (intentar superar un reto difícil) y la proactividad.

Competencias Profesionales (Específicas de FP)

- **Adaptabilidad Tecnológica:** Uso fluido de plataformas empresariales (simuladas a través de Google Workspace).
 - **Resolución de Problemas:** Superación de escenarios prácticos gamificados ("Boss fights" o Proyectos Finales).
-

4. Objetivos Pedagógicos Específicos

1. **Centralizar el Flujo de Trabajo (Workflow Docente/Alumno):** Unificar la entrega de materiales teóricos, la realización de ejercicios prácticos, la evaluación y el *feedback* en un único portal integrado.
 2. **Incrementar la Retención y Motivación:** Reducir el abandono escolar en ciclos de Formación Profesional utilizando mecánicas de diseño de videojuegos (Puntos, Emblemas, Tablas de Clasificación) para generar motivación intrínseca y extrínseca.
 3. **Facilitar la Evaluación Formativa Continua:** Proveer al equipo docente de analíticas de aprendizaje (*Learning Analytics*) y métricas en tiempo real sobre dónde se atasca cada estudiante.
 4. **Fomentar el Aprendizaje Colaborativo (Peer-to-Peer):** Usar el ecosistema de Google para que los alumnos trabajen concurrentemente en el mismo documento o proyecto.
-

5. Diseño Instruccional y Gamificación

EducaFP transforma el currículo tradicional en una experiencia inmersiva:

- **Misiones Principales:** Equivalen a los temas o Unidades de Trabajo del módulo. Son obligatorias para avanzar en la narrativa del curso.
 - **Misiones Secundarias (Opcionales):** Retos de ampliación para estudiantes con un ritmo de aprendizaje más rápido. Permiten conseguir recompensas extra (puntos, badges, exenciones en ciertas tareas).
 - **Economía de Puntos (XP):** Los alumnos acumulan experiencia al completar tareas, leer documentación o ayudar a compañeros en los foros integrados.
 - **Desbloqueo Condicional:** El acceso a nuevos materiales (nuevos "mapas" o "niveles") está restringido hasta que el alumno demuestre el dominio de la competencia anterior.
-

6. Sistema de Evaluación Sugerido

EducaFP está optimizada para una **Evaluación Auténtica y Formativa**:

- **Rúbricas Integradas:** Evaluaciones basadas en matrices de valoración claras y transparentes para el alumno antes de iniciar la "Misión".
 - **Feedback Inmediato:** Gracias a cuestionarios autoevaluables y notificaciones automatizadas.
 - **Portafolio de Evidencias:** La integración con Google Drive permite que el alumno construya un portafolio digital automático de sus mejores proyectos, útil para su futura inserción laboral.
-

7. Metodología Recomendada y Roles

[!TIP] Se desaconseja el uso de EducaFP como un mero proyector de PDFs. Su máximo potencial se alcanza con metodologías activas.

Metodologías Compatibles:

- **Flipped Classroom (Aula Invertida):** Consumo de teoría (vídeos, lecturas) en casa a través de la Appweb; resolución de retos prácticos y trabajo en equipo en el aula física.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos/Retos (ABP/ABR):** Planteamiento de problemas reales del mundo laboral que deben resolverse utilizando las herramientas de la plataforma.

Rol del Docente (El "Game Master"):

Pasa de ser un mero transmisor de información a ser un diseñador de experiencias de aprendizaje, curador de contenidos y mentor que interviene cuando las analíticas de EducaFP indican que un alumno

tiene dificultades.

Rol del Alumno (El "Jugador/Protagonista"):

Se convierte en un agente activo. Es responsable de explorar la plataforma, gestionar su inventario de recursos y avanzar a su propio ritmo por el árbol de habilidades.

8. Atención a la Diversidad y Accesibilidad

- **Ritmos Personalizados:** Al estar todo el contenido estructurado en la nube, los estudiantes pueden repetir "niveles" y revisar material las veces que necesiten sin frenar al resto de la clase.
- **Diseño Universal de Aprendizaje (DUA):** Permite adjuntar múltiples formatos para una misma lección (texto, podcast, vídeo), garantizando que la información sea accesible para diferentes estilos de aprendizaje y necesidades educativas.
- **Compatibilidad Multiplataforma:** Su diseño *Responsive* asegura que el alumno pueda continuar su aprendizaje desde un *smartphone* si carece de ordenador en casa, mitigando la brecha digital.