

Convocatoria Dualiza-Orienta 2025-26

Informe seguimiento

Todos los campos son obligatorios

1. Datos identificativos

Nombre centro educativo: CIFP CARLOS III

Título del proyecto: MISIÓN CT-2

Persona de contacto: Julia M^a Martínez Ardil

Correo electrónico de la persona de contacto: juliamaria.martinez@murciaeduca.es

Teléfono de la persona de contacto: 649138172

Breve resumen de la iniciativa de orientación realizada (máximo 5 líneas):

Proyecto de orientación gamificada dirigido a alumnado de 3º de ESO que, mediante una narrativa de colonización espacial (Exoplaneta CT-2), permite descubrir los diferentes itinerarios educativos, salidas profesionales y las 26 familias profesionales de FP, eliminando sesgos de género y fomentando vocaciones STEM. Se ha desarrollado en formato físico y digital.

2. Valoración de la acción de orientación

2.1 Valoración general de los resultados logrados con la acción de orientación ejecutada

Insatisfactorios ☐

Normales ☐

Excelentes ☒

La experiencia ha logrado un altísimo nivel de participación, con valoraciones de **4 y 5 sobre 5** en diversión y calidad de materiales. El impacto es real y evidente: tras jugar y realizar una encuesta en google form, los alumnos manifiestan entender el sistema de FP y muestran intención de buscar ciclos específicos, vinculando sus habilidades personales con metas profesionales.

2.2 Desviaciones o modificaciones en la ejecución y resultados de la acción con respecto a la planificación prevista en la solicitud

Durante el pilotaje se detectaron deficiencias técnicas en los pulsadores físicos y sensación de falta de precisión en el arbitraje manual, ya que prácticamente todos los equipos pulsaban a la vez y era difícil determinar qué equipo lo había hecho en primer lugar. Como solución, se ha propuesto para la versión final una **App digital** que incluya un sistema de "buzzer" sincronizado, tutoriales interactivos y gestión automática de puntuaciones para evitar errores humanos.

3. Acción de orientación ejecutada

3.1 Descripción de las actividades desarrolladas

Nombre de la actividad	Fecha	Breve descripción	Número de asistentes	Evidencia (foto o enlace)
1. Desarrollo de los materiales para el juego físico Misión CT.2	8-03-2026	Diseño del tablero, ruleta, tarjetas con preguntas y respuestas, tarjetas de roles de los personajes. Compra de materiales (acreditaciones, pulsadores, gorras, carpetas, pizarras, fichas de imanes, premios, etc)	8	https://drive.google.com/drive/folders/1NyHRhu4rcyEAqNaWQ3FzIIUDF23GVm3-





Fotos Tablero, ruleta, tarjetas, pizarras, etc

2. Reunión colaboradores	26-03-2026	Reunión con los miembros de equipos directivos, de los servicios de orientación y de organismos y asociaciones.	12	
3. Realización del juego Misión CT-2 en el CIFP CARLOS III	07-05-2026	Realización de las 4 fases: • Fase 0 (15 min): Presentación y asignación de roles profesionales con capacidades diversas. • Fase 1 (15 min): Vídeos sobre itinerarios formativos y sobre reglas del juego. Posteriormente, se realiza un concurso rápido de asimilación de conceptos. • Fase 2 (45-60 min): Juego en el tablero planetario donde los equipos superan retos estratégicos y de conocimiento sobre itinerarios académicos y familias profesionales. • Fase 3 (10-15 min): Cierre, realización de la encuesta con QR sobre Misión CT-2 y entrega de premios. Consistente en unos auriculares	1º SMR = 15 1º DAW = 10	

		inalámbricos a todos los componentes del equipo ganador de cada partida. Entrega del QR directo al DIOP del CIFP Carlos III para consultas personalizadas. Realización de una fotografía grupal.		
 Foto alumnado CIFP Carlos III prueba piloto				
4. Realización del juego Misión CT-2 en el IES MEDITERRÁNEO	12-05-2026	Ídem	3º C ESO = 25 3º D ESO = 27	
 Foto alumnado IES Mediterráneo				
5. Realización del juego Misión CT-2 en el	13-05-2026	Ídem	3º A Diver = 15	

IES ARTURO PÉREZ-REVERTE				
 Foto alumnado IES ARTURO PÉREZ-REVERTE				
6. Realización del juego Misión CT-2 en el IES JIMÉNEZ DE LA ESPADA	14-05-2026	Ídem	3º D ESO = 29 3º F ESO = 28	
 Foto alumnado IES JIMÉNEZ DE LA ESPADA				
7. Realización del juego Misión CT-2 en el IES EL BOHÍO	22-05-2026	Ídem	3º D ESO = 27 3º F ESO = 26	



Foto alumnado IES EL BOHÍO

8. APP del juego Misión CT-2	01-02 al 16-06-2026	Desarrollo de la APP del juego por el alumno del centro de 2º DAM Juan Luis Moreno Bernal		Versión móvil: application- 30c9a54f-9588- 455c-8909- 009c286fe26d.a pk
9. Envío informe de análisis resultados Misión CT-2 centros colaboradores.	03-07-2026	Se envía a los centros colaboradores un informe resumen de la realización del juego.		Se aporta en el apartado 4.3.1.
10. Envío de carta de agradecimiento centros colaboradores	06-07-2026	Se envía a los centros colaboradores una carta de agradecimiento por su participación en el proyecto.		

En los cuatro IES donde se llevó a cabo el proyecto, seguimos el mismo formato de actuación consistente en 4 fases.

3.2 Indica el nombre de las empresas o asociaciones empresariales implicadas en la acción de orientación y describe el papel que han desempeñado

- **ADLE Cartagena:** Colaboración en la conexión con el mercado laboral local para el diseño de las tarjetas de los avatares..
- **Servicio Regional de Empleo (SEF):** Participación a través de la comisión mixta para la detección de necesidades de orientación temprana.

3.3 Indica el nombre de otros colaboradores (centros de ESO/Bachiller, centros de FP, administraciones públicas, AMPA...) implicados en la acción de orientación y describe el papel que han desempeñado

- **Centros de ESO:** Alianzas estratégicas con **4 centros educativos** (IES El Bohío, IES Mediterráneo, IES Arturo Pérez-Reverte e IES Jiménez de la Espada) para el desarrollo de los talleres/partidas con un total de **7 grupos de alumnos**.

- **IES que ofertan FP:** El Bohío, el Mediterráneo y Arturo Pérez-Reverte para compartir recursos de orientación y elaboración de las preguntas del juego.
- **CIFP de Lorca:** Coordinación entre centros de FP para compartir recursos de orientación y elaboración de las preguntas del juego.

4. Impacto logrado

4.1 Indicadores de personas informadas y orientadas

	Número	Perfil	¿Cómo se ha obtenido el dato? Incluye las evidencias o métodos de cálculo utilizados para obtener el dato
Personas informadas			
En actos presenciales	+100 alumnos	Alumnos movilizados directamente en las sesiones realizadas en los 4 IES colaboradores y en el CIFP Carlos III	Encuesta con QR de google form  https://docs.google.com/forms/d/1HzOnN7DAZwdTwjPushK3phz2IrpYJ6Q8vS1MuJuzE/edit
En actividades online	12	Miembros de equipos directivos, de los servicios de orientación y de organismos y asociaciones.	Reunión Meet
A través de web y redes sociales	1.106	Seguidores de las RRSS del centro y cualquier usuario externo.	Instagram
A través de medios offline	Indeterminado	Seguidores de estos medios	Murcia Diario y Revista FPEmpresa
A través del 8º Encuentro Nacional de FP de la Región de Murcia	+500 personas	Profesores asistentes al Encuentro	Listado definitivo de participantes
Personas orientadas (aquellas que han recibido una información personalizada)			

En actos presenciales	+80	El 100% de los asistentes recibió acceso directo al formulario de consulta personalizada mediante QR	QR de consultas de orientación al DIOP del CIFP Carlos III
En actividades online servicio de orientación profesional del centro.	25	El 100% de los asistentes recibió acceso directo al formulario de consulta personalizada mediante QR	QR de consultas de orientación al DIOP del CIFP Carlos III

4.2 Otros impactos o resultados derivados de la acción de orientación

- Se ha logrado **visibilizar referentes femeninos en áreas STEM y normalizar la inclusión de personas con diversas capacidades** en roles técnicos de alta responsabilidad.
- **Mejora del prestigio y cambio de percepción de la FP:** El proyecto ha logrado que los estudiantes de ESO dejen de ver la FP como una opción secundaria para percibirla como una vía de **"más prestigio y calidad"**, cumpliendo con el objetivo institucional de eliminar sesgos y estereotipos históricos.
- **Fomento del talento digital y técnico propio:** Un resultado tangible de alto valor ha sido la creación de la App digital por parte de un alumno del propio centro (Juan Luis Moreno Bernal), lo que demuestra en la práctica el potencial de empleabilidad y las **competencias técnicas** que se adquieren en los ciclos de FP.
- **Desarrollo de habilidades transversales (Soft Skills):** Más allá de la información académica, la dinámica competitiva ha fomentado en el alumnado habilidades clave como el **trabajo en equipo**, la planificación estratégica bajo presión y la toma de decisiones responsable.
- **Clarificación de itinerarios hacia la Universidad:** Se ha detectado un fuerte impacto en la comprensión de las **"pasarelas" formativas**, logrando que los alumnos entiendan que existen múltiples vías válidas, incluida la conexión de la FP con los grados universitarios, para alcanzar una misma meta profesional.
- **Conexión emocional y compromiso (Engagement):** La transición de modelos de orientación "pasivos" (charlas tradicionales) a un **descubrimiento inmersivo** ha generado un nivel de satisfacción muy alto (notas de 4 y 5 sobre 5), logrando que para los participantes "el tiempo pasara volando" mientras aprendían sobre su futuro.
- **Fortalecimiento de la red de orientación regional:** Se han consolidado **alianzas estratégicas** con los departamentos de orientación de cuatro IES locales, el CIFP de Lorca y entidades como la ADLE y el SEF, creando un ecosistema de colaboración permanente en materia de orientación temprana.
- **Impacto en el entorno familiar:** A través de las circulares y el uso de códigos QR, la acción de orientación ha llegado a las **familias**, difundiendo la labor del Servicio de Información y Orientación Profesional del centro hacia el exterior.

4.3 Instrumentos utilizados para el seguimiento y evaluación de la acción de orientación

Estos instrumentos pueden ser herramientas de medición de la difusión online, listados de asistentes, inscripciones a las actividades, encuestas de satisfacción...

- **Cronograma reunión socios colaboradores**

FASES/ MES	ACTIVIDAD	PLAZO
ABRIL	Elaboración Video Inicial FP Juego	20 abril
	Elaboración preguntas tipo test centros	20 abril
	Difusión VII Encuentro Nacional	21 abril
MAYO	Ejecución juego en IES colaboradores	1 - 31 mayo
	- CIFP Carlos III	07-05-2026
	- IES MEDITERRANEO	12-05-2026
	- IES ARTURO PÉREZ-REVERTE	13-05-2026
	- IES JIMENEZ ESPADA	14-05-2026
	- IES BOHIO	22-05-2026
	Desarrollo APP	01-02 al 16-06-2026
	Difusión	08-03 al 16-06-2026
JUNIO	APP finalizada	15-06-2026
	Análisis de los resultados y reflexión colaboradores	03-07-2026
	Video	02-06-2026
	Elaboración informe	07-07-2026

- **Google Form:** Formulario digital de valoración del juego completado por los alumnos de los 9 grupos participantes al finalizar sus partidas.

<https://docs.google.com/forms/d/1HzOnN7DAZwdTwjPushK3phz2lrpyJ6Q8vS i MuJuzE/edit>

- Análisis de los indicadores de aprendizaje sobre la FP (estrellas y energía acumuladas) y encuestas de satisfacción post-vuelo y métricas de viralidad en redes sociales tras la fase de pilotaje entre abril y junio de 2026 analizando el impacto en la **orientación profesional** de los estudiantes de la comarca de Cartagena.

1. Análisis de Métricas e Indicadores (Fase Piloto)

A partir de las respuestas de los formularios analizados, se desprenden los siguientes indicadores de rendimiento (KPIs):

- Experiencia de Usuario y Gamificación:
 - Nivel de Diversión y Engagement: La mayoría de los participantes calificaron la experiencia con notas de 4 y 5, destacando que para muchos "el tiempo ha pasado volando". Sin embargo, existe una polarización en la duración: mientras unos la consideran perfecta, un segmento significativo la calificó como "muy larga/pesada" y otro como "muy corta".
 - Calidad de Materiales: El diseño físico (cartas, tablero, fichas) ha recibido valoraciones mayoritariamente altas (4 y 5), cumpliendo con el objetivo de ser una experiencia inmersiva.
- Aprendizaje y Percepción de la FP:
 - Claridad de Conceptos: Un alto porcentaje de alumnos afirma que, tras jugar, entienden perfectamente cómo funciona la FP.
 - Interés Temático: Los aspectos que más curiosidad despertaron fueron las salidas

profesionales y sueldos, los tipos de grados (Básico, Medio, Superior) y la relación de la FP con la universidad (pasarelas).

- Cambio de Percepciones: El juego ha logrado que muchos alumnos ahora vean la FP como una opción de "más prestigio y calidad", cumpliendo con el objetivo de eliminar sesgos.
- Impacto Vocacional (Efectos):
- Intención de Búsqueda: Una métrica crítica de éxito es que una gran parte de los encuestados manifiesta su intención de buscar información sobre ciclos específicos de FP tras la partida, o incluso ya lo han hecho al terminar.
- Reflexión Personal: El juego ha ayudado de forma "bastante" o "mucho" a que los alumnos conecten sus habilidades personales con metas profesionales futuras.

2. Puntos Críticos Detectados (Pain Points)

- Gestión de Turnos y Arbitraje: Se ha reportado una sensación recurrente de "injusticia" o "robo" debido a que los pulsadores físicos no siempre funcionaban bien o los monitores no identificaban correctamente quién pulsaba primero.
- Contenido Audiovisual (IA): Algunos estudiantes señalaron que los vídeos generados con Inteligencia Artificial resultaban "raros" o poco realistas, lo que afectaba ligeramente la inmersión narrativa.
- Claridad de Reglas: Al inicio, algunos equipos experimentaron confusión sobre el reglamento y la mecánica de avance en el tablero.

3. Propuestas de Mejora para la Versión APP

Para la aplicación digital desarrollada por el alumno Juan Luis Moreno Bernal, se proponen las siguientes funcionalidades y ajustes basados en el feedback directo de los usuarios:

1. Pulsador Digital Sincronizado: Implementar un sistema de "buzzer" en red que registre con precisión de milisegundos qué equipo presiona primero el botón. Esto eliminará las quejas por favoritismos o errores humanos del árbitro.
2. Modos de Duración Ajustable: Crear sesiones de juego configurables (Rápida: 45 min / Estándar: 90 min) para que los docentes puedan adaptar la partida al horario escolar sin que se perciba pesada o inacabada.
3. Tutorial Interactivo (Onboarding): Sustituir la explicación manual por un tutorial dinámico dentro de la APP que guíe a los equipos en sus primeros turnos, reduciendo el caos inicial reportado.
4. Refinamiento de Assets de IA: Mejorar la calidad de los vídeos con IA o sustituirlos por animaciones más creativas para evitar la sensación de "valle inquietante" que mencionaron los alumnos.
5. Automatización de Puntuación (Baterías y Estrellas): La APP debe gestionar automáticamente los puntos de mérito y los medidores de experiencia (baterías verdes), evitando errores de anotación manual en las pizarras A4.
6. Sistema de Azar Digital: Integrar la ruleta gigante y las cartas de "SUERTE" como mecánicas digitales dentro de la interfaz, asegurando que los eventos aleatorios sean percibidos como justos y transparentes por todos los equipos.
7. Inclusión de Itinerarios Complejos: Aprovechar el formato digital para visualizar mejor las

pasarelas hacia la Universidad y Especializaciones, ya que es uno de los temas que más interesó a los alumnos de Bachillerato y ESO

5. Difusión del apoyo de Dualiza-Orienta al proyecto

5.1 Enlace al vídeo resumen de la acción de orientación (duración máxima de 1 min.)

https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==

5.2 Incluir enlaces a las acciones de difusión realizadas del apoyo de Dualiza-Orienta al proyecto

En medios de comunicación:

- Murcia Diario: <https://www.murciadiario.com/actualidad-economica/actualidad/formacion-universidades/cifp-carlos-iii-cartagena/20260309170126141154.html>

En la web del centro: <https://cifpcarlos3.es/es/pagina/Proyecto-Mision-CT-2>

En redes sociales 15 publicaciones:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/19eksBMqJnZz6giiUWxsRy4gWuiDKxzri4RRQ4sSlfUE/edit?usp=s_haring

1	Fecha	Publicación	Formato	Medio	Enlace (si procede)
2	11/3/2026	Concesión proyecto	Post	Instagram CFP Carlos III	https://www.instagram.com/p/DVwLBr8jNFu/?igsh=enV4dnJzc2J0OWJr
3	11/3/2026	Explicación del proyecto	Proyecto	Web CFP Carlos III	https://cifpcarlos3.es/es/pagina/Proyecto-Mision-CT-2
4	11/3/2026	Explicación del proyecto	Noticia	Web CFP Carlos III	https://cifpcarlos3.es/es/pagina/orientacion-activa-mision-ct2-cifp-carlos-iii
5	15/3/2026	Concesión del proyecto	Post	Facebook CFP Carlos III	https://www.facebook.com/photo?fbid=1570042941303350&set=a.594480425526278
6	26/3/2026	Reunión colaboradores	Meet		meet.google.com/icp-fwzw-rja
7	21/04/2026	Presentación proyecto VIII Encuentro FP	Carusel	Instagram CFP Carlos III	https://www.instagram.com/p/DXZ6BqJkF6/?igsh=M2N1ODh3bTBocmdx
8	11/05/2026	Misión CT-2. Prueba piloto	Reel	Instagram CFP Carlos III	https://www.instagram.com/reel/DYNIUxas6FA/?igsh=cDNscjNtbnR0bmYw
9	11/05/2026	Misión CT-2. Prueba piloto	Tik Tok	Tik Tok CFP Carlos III	https://vm.tiktok.com/ZNRs7Hf84/
10	13/05/2026	IES Mediterráneo. 3º ESO	Historia destacada	Instagram CFP Carlos III	https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==
11	13/05/2026	IES Mediterráneo. 3º Diversificación	Historia destacada	Instagram CFP Carlos III	https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==
12	20/05/2026	IES Jiménez de la Espada 3º ESO F	Historia destacada	Instagram CFP Carlos III	https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==
13	20/05/2026	IES Pérez Reverte. 3º ESO	Historia destacada	Instagram CFP Carlos III	https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==
14	20/05/2026	IES Jiménez de la Espada 3º ESO D	Historia destacada	Instagram CFP Carlos III	https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==
15	22/05/2026	IES El Bohío 3º ESO	Historia destacada	Instagram CFP Carlos III	https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==
16	02/06/2026	Vídeo-resumen partida Misión CT-2. Medi	Historia destacada	Instagram CFP Carlos III	https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==

<https://www.instagram.com/p/DVwLBr8jNFu/?igsh=enV4dnJzc2J0OWJr>

<https://cifpcarlos3.es/es/pagina/Proyecto-Mision-CT-2>

<https://cifpcarlos3.es/es/pagina/orientacion-activa-mision-ct2-cifp-carlos-iii>

<https://www.facebook.com/photo?fbid=1570042941303350&set=a.594480425526278>

<meet.google.com/icp-fwzw-rja>

<https://www.instagram.com/p/DXZ6BqJkF6/?igsh=M2N1ODh3bTBocmdx>

<https://www.instagram.com/reel/DYNIUxas6FA/?igsh=cDNscjNtbnR0bmYw>

<https://vm.tiktok.com/ZNRs7Hf84/>

https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==

https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==

https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==

https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==

https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==

https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==

https://www.instagram.com/s/aGlnaGxpZ2h0OjE4MTAyNzI3NDA4ODEwODc5?story_media_id=3896119734582738884_5594165552&igsh=MWQ0MDVldmM3bmthZA==

En actos del centro:

- VIII Encuentro Nacional de FP de la Región de Murcia 21 abril: <https://www.llegarasalto.com/viii-encuentro-fp/>

En otros soportes de comunicación:

- Revista FP Empresa:

https://fpempresa.net/noticias/una-mision-espacial-para-descubrir-y-orientar-a-la-formacion-profesional/?fbclid=IwDGRjcASDzsBjbGNrBIPommV4dG4DYWVtAjExAHNyGMGYXBwX2lkDDM1MDY4NTUzMTcyOAABHi-YwDWkk07Kq23WWz9OARTkmtDdtlDXVFFBm0shy61J9BM1AjwVhKGTuGhF_aem_z_8701lxTIXoBRN6ZSmv7q

OTRAS FOTOS:

Logo utilizado en el proyecto con la imagen corporativa de CaixaBank Dualiza y FP Empresa.



Firmado: Francisco José Hernández Pérez

El Director del CIFP Carlos III