

TALLER: EL APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (ABJ) COMO RECURSO EDUCATIVO



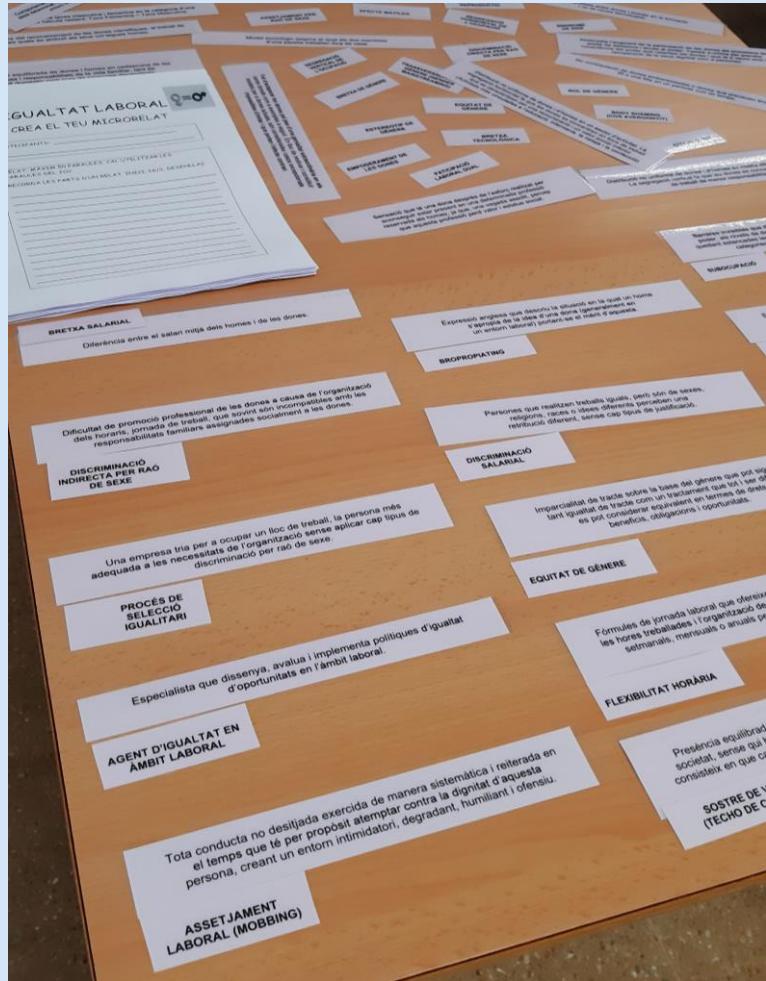
Júlia Sisternes Alacot
IES Lluís Simarro. Xàtiva.

Xavier Anduix Alcaraz
IES Sivera Font. Canals.

1.- INTRODUCCIÓN



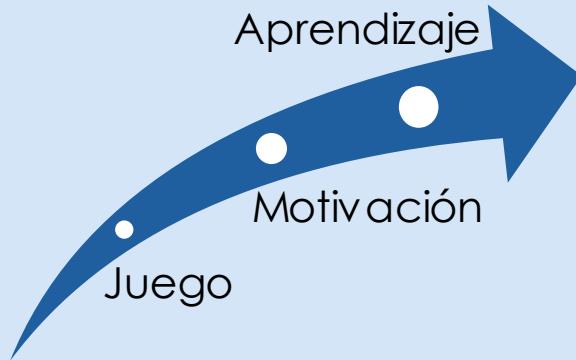
- ✓ El ABJ es una **estrategia pedagógica efectiva**.
- ✓ Se **mejoran los resultados** (estado de relajación y atención).
- ✓ **Experiencia motivadora** (estimula alumnado y profesorado).
- ✓ Aprendizaje **más eficiente** si el alumnado está motivado.



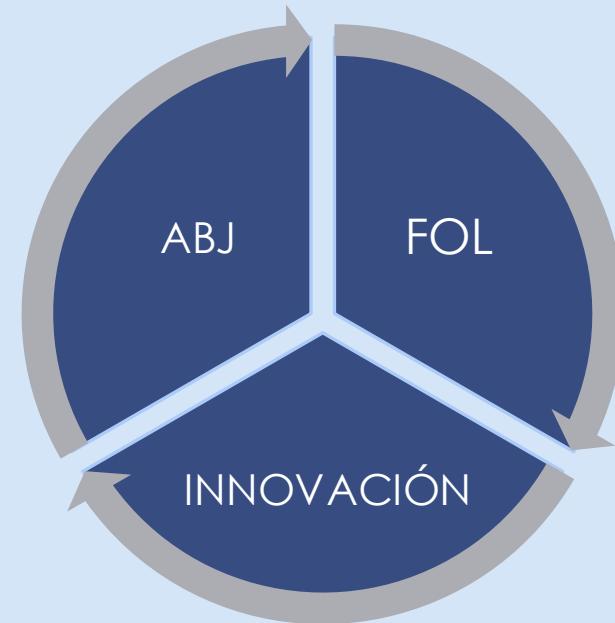
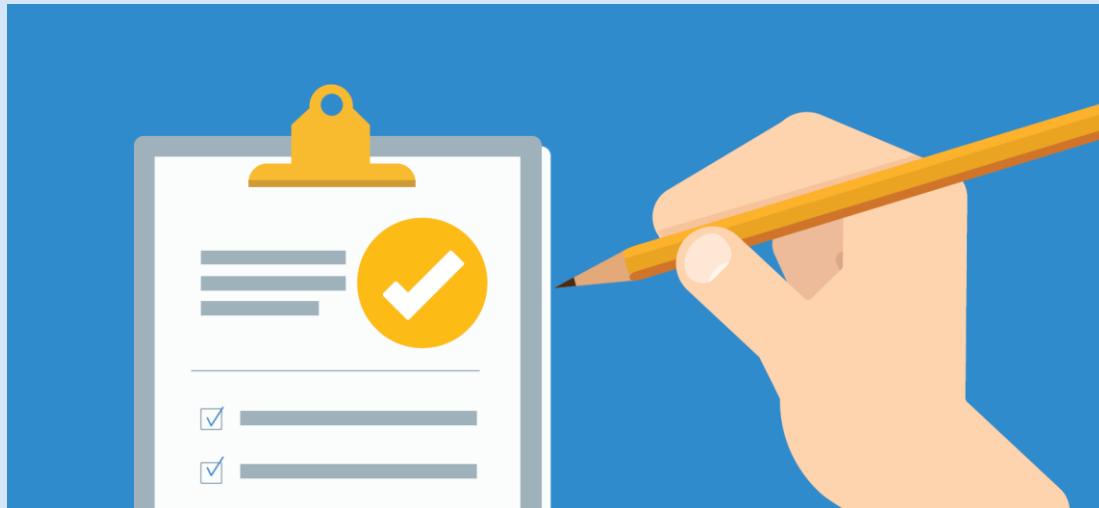
- ✓ Podemos **conocer inquietudes** de nuestro alumnado.
- ✓ Aprendizaje **perdura más** que con metodologías tradicionales.
- ✓ **No es fácil** utilizar o crear juegos adaptados al módulo de FOL.
- ✓ El profesorado de FOL tenemos **el reto de innovar** con la creación de juegos relacionados con el ámbito laboral.

2.- OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN O EXPERIENCIA INNOVADORA EN EL AULA

- ✓ Uso de **metodologías innovadoras** con nuestro alumnado de FOL.
- ✓ Crear **recursos didácticos lúdicos** relacionados con el módulo de FOL.
- ✓ Estructurar los diferentes **bloques de contenido** a través del ABJ.
- ✓ **Motivar al alumnado** utilizando el ABJ.

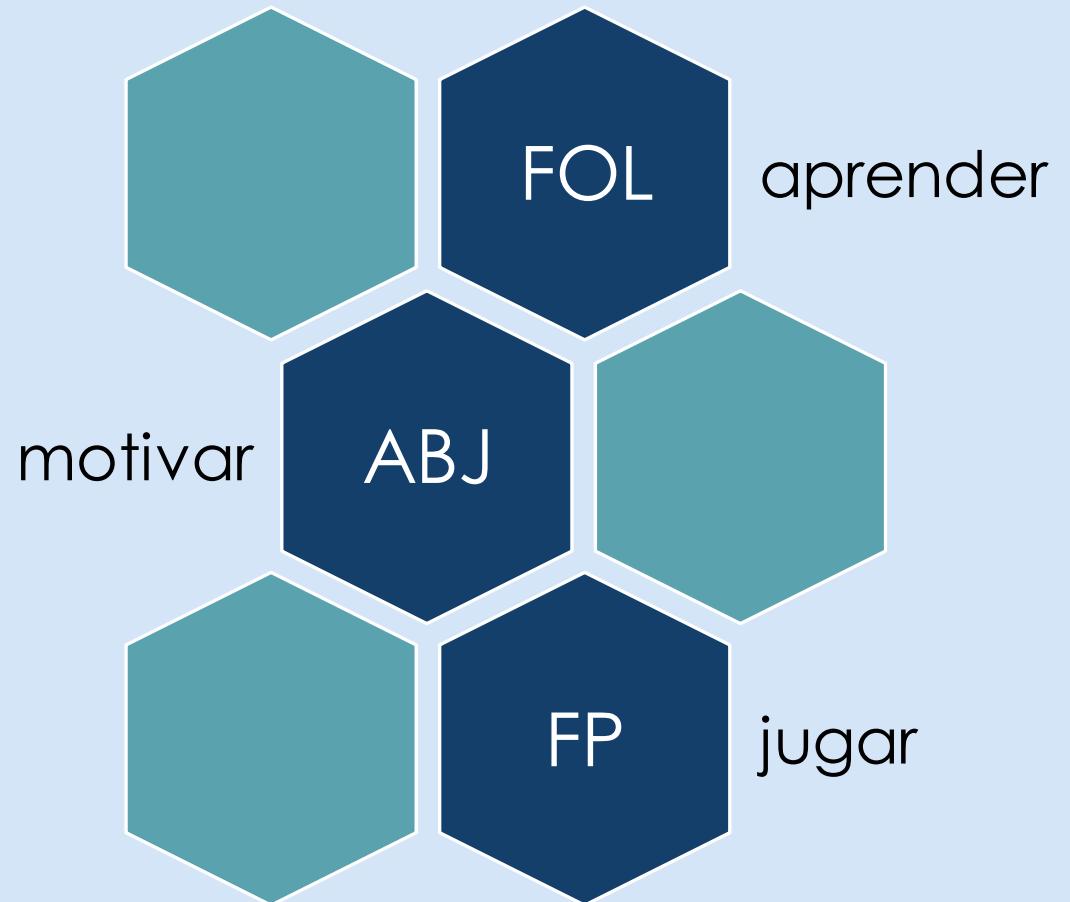


- ✓ **Conjugar** el entretenimiento con el aprendizaje.
- ✓ **Ayudar** al alumnado a adquirir habilidades y destrezas.
- ✓ **Fomentar** un buen clima en el aula.
- ✓ **Adquirir** las competencias clave, criterios de evaluación y de aprendizaje.



3.- ACTIVIDADES DESARROLLADAS

- ✓ Realizamos **12 juegos educativos**.
- ✓ Carácter **colaborativo** y otros **competitivo**.
- ✓ Son aplicables en el aula de forma **sencilla**.
- ✓ Se pueden llevar a cabo en **poco tiempo**.
- ✓ Utilizaremos **materiales habituales**.
- ✓ Usaremos plataformas para crear **juegos online**.



✓ Cada juego se debe planificar a través de los siguientes pasos:

- Definir un **objetivo claro**.
- **Transformar el aprendizaje** en un juego.
- Proponer un **reto específico**.
- Establecer las **normas del juego**.
- Crear un **sistema de recompensa**.



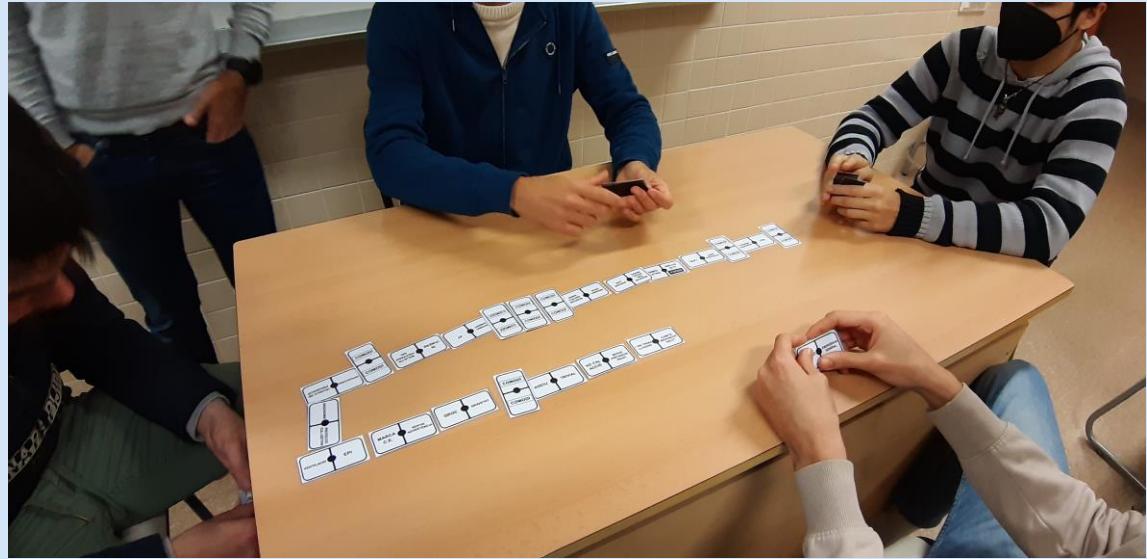
3.1.- Casco folero

- ✓ Descubrir la **palabra** pegada al casco.
- ✓ Prevención de **riesgos laborales**.
- ✓ Jugador/a **formula preguntas**.
- ✓ Respuestas compañeros/as **si o no**.
- ✓ Cada turno **2-3 minutos**.
- ✓ Fichas por temáticas (**4 colores diferentes**)
- ✓ En caso de bloquearse, les **daremos pistas**.



3.2.- Dómino prevención

- ✓ Potenciar **juegos de mesa tradicionales**.
- ✓ Conceptos prevención de **riesgos laborales**.
- ✓ **35 fichas** (28 conceptos, 7 comodines).
- ✓ **Ficha de inicio y fin** de partida.
- ✓ **Dos direcciones**: derecha / izquierda.
- ✓ Máximo **grupos de 5** jugadores/as.
- ✓ **Comprobar** que se emparejan correctamente.



3.3.- Full FOL

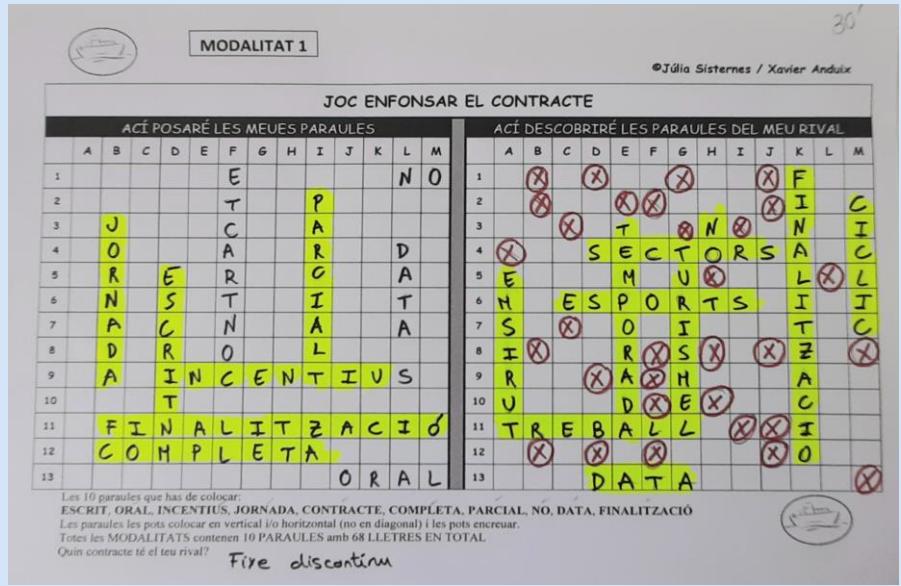
- ✓ Potenciar **juegos de mesa tradicionales**.
- ✓ 90 preguntas del bloque **laboral**.
- ✓ 90 **respuestas numéricas**.
- ✓ Participa **toda la clase** (repartir 2-3 cartones/persona).
- ✓ Gana quien **completa primero un cartón**.
- ✓ **Comprobar** que las respuestas son correctas.
- ✓ **Recoger cartones** de toda la clase (evaluación).

La relación laboral	
1. Año de la Constitución española. Últimas 2 cifras.	78
2. Plazo para sancionar las faltas leves. (indisciplina del trabajador/a)	10 días
3. Plazo para sancionar las faltas graves. (indisciplina del trabajador/a)	20 días
4. Plazo para sancionar las faltas muy graves. (indisciplina del trabajador/a)	60 días
5. Prescripción de todas las faltas del trabajador/a.	6 meses
6. Año de la actual Ley ET. (últimas 2 cifras)	15
7. En un negocio familiar se puede contratar a un hijo. ¿Hasta qué edad?	30
8. ¿Cuál es el grado familiar entre padres e hijos?	1º
9. ¿Cuál es el grado familiar entre hermanos y abuelos?	2º
10.¿Cuál es el grado familiar de los tíos?	3º
11.¿Cuál es el grado familiar de los primos?	4º

Plantilla nº 1		Full FOL				JuXa	
1	14	30	40	50	67	80	
	15	28	35	53	68	71	86
3	19	29		43	59	77	90

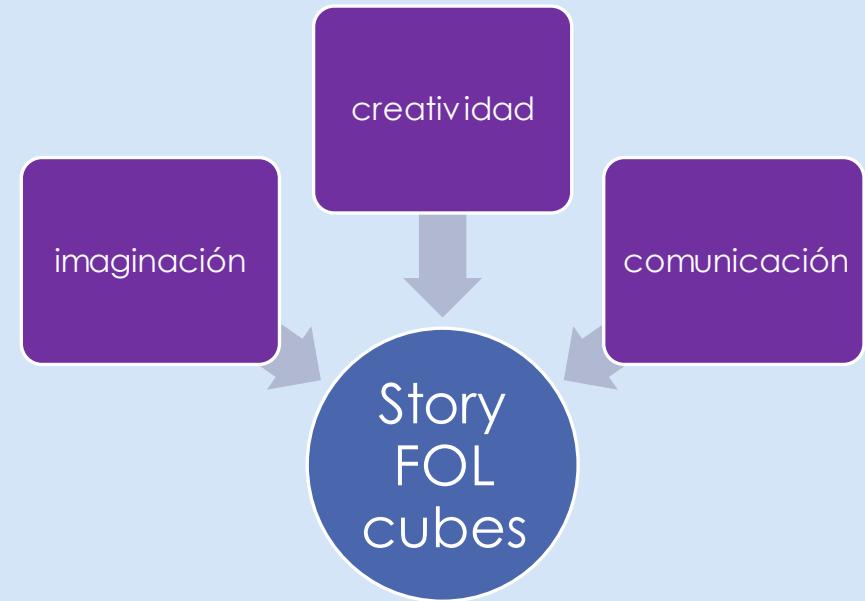
3.4.- Hundir el contrato

- ✓ Adaptación del clásico ***hundir la flota***.
- ✓ Temática **contratos laborales**.
- ✓ Juego con **6 modalidades** de contratación.
- ✓ Cada hoja con 2 tablas de **13x13 casillas**.
- ✓ Juego por **parejas** (diferentes modalidades).
- ✓ **Descubrir 10 palabras** de cada modalidad.
- ✓ Todas las modalidades contienen **69 letras**.
- ✓ **Descubrir tipo de contrato** de/la rival.



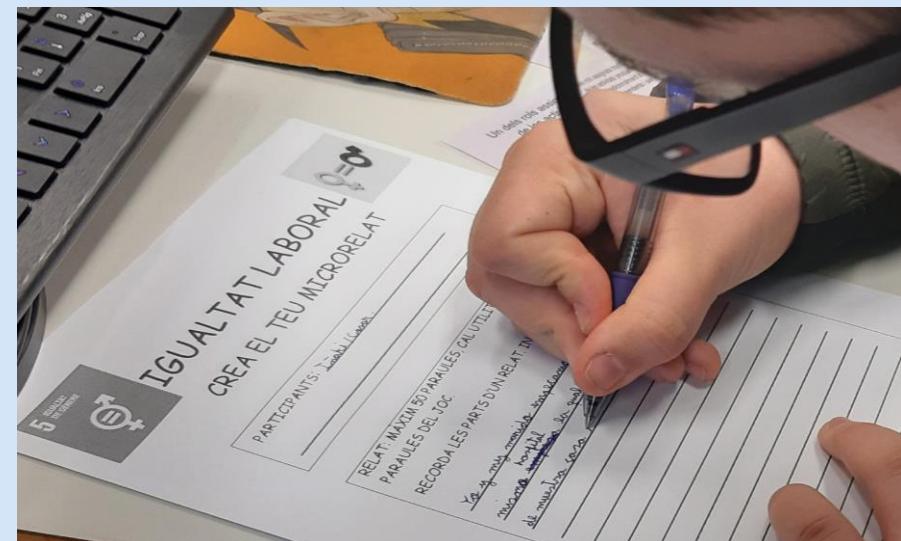
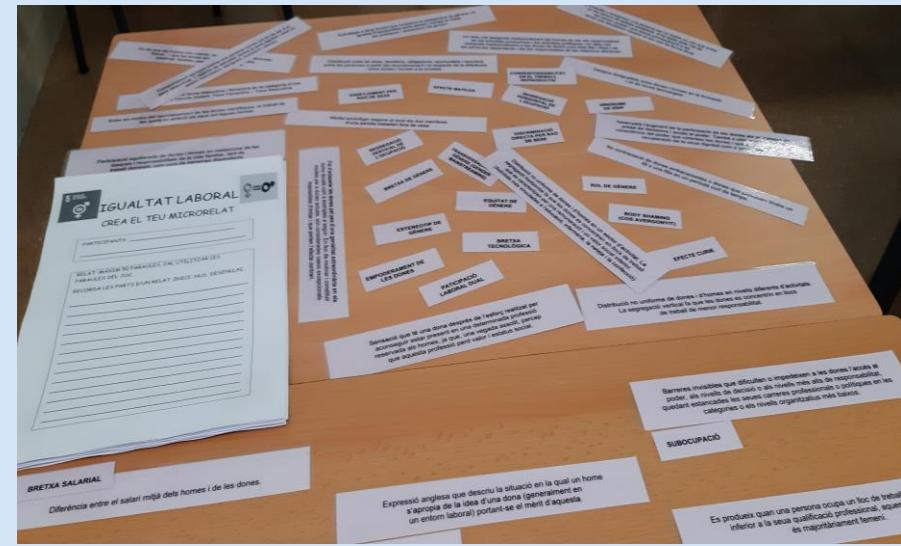
3.5.- *Story FOL Cubes*

- ✓ Entrenamos **creatividad** y solución de problemas.
- ✓ Metodología activa. Técnica **storytelling**.
- ✓ Trabajamos las principales **Soft Skills**.
- ✓ 9 dados, cada uno con **diferente temática**.
- ✓ Tirar dados y crear una **historia laboral coherente**.
- ✓ Grupos de **3 personas** (3 dados por jugador/a).
- ✓ Un/a jugador/a inicia el juego y **compañeros continúan**.



3.6.- Igualdad Laboral

- ✓ Sensibilizar la **igualdad de género y salarial** (ODS 5).
- ✓ Participa **todo el grupo-clase**.
- ✓ 2 tipos de tarjetas (**conceptos** y **definiciones**).
- ✓ **Grupos de 3** (1 alumno tendrá 2 tarjetas de conceptos y buscará otros 2 con las definiciones correspondientes).
- ✓ Cada grupo creará **micro relato laboral** (50 palabras).
- ✓ **Votación** elegir micro relato ganador (1, 2 o 3 puntos).



3.7.- Nómica FOL

- ✓ La **nómica** merece un juego completo de mesa.
- ✓ Participa toda la clase, por **parejas** o **pequeños grupos**.
- ✓ Casillas de **color rojo** (salida y meta).
- ✓ Casillas de **color azul** (avanzar, retroceder, mantenerse).
- ✓ Casillas **color crema** (situaciones laborales).
- ✓ Casillas **color verde** (datos para completar la nómina).
- ✓ Confeccionar nómina a partir de **datos iniciales**.
- ✓ Gana quien obtenga la nómina con **más alta retribución**.



3.8.- Mímic FOL

- ✓ **Juego de mímica** que entrena la comunicación no verbal.
- ✓ Importante para la **búsqueda de trabajo** (entrevista).
- ✓ Fomenta la **comunicación no verbal** de forma consciente.
- ✓ **4 tipos de tarjetas** (acciones, verbos, profesiones y lugares y documentos y objetos)
- ✓ **Ping pong FOL** (lanzar pelotas para conseguir tarjetas).
- ✓ Equipos de 3-4 personas. Poner 4 vasos. **3 minutos/ronda**.
- ✓ Gana el equipo que primero consiga **1 tarjeta** de cada tipo.



3.9.- Kahoot

- ✓ **Kahoot** (plataforma de aprendizaje basada en el juego).
- ✓ Herramienta web y app gratuita. **Crear cuestionarios**.
- ✓ Motiva al alumnado. **Carácter competitivo y divertido**.
- ✓ Puede servir para evaluar **conocimientos iniciales**.
- ✓ Podemos utilizar al final de la unidad. **Consolida conceptos**.
- ✓ **Respuestas múltiples o verdadero/falso** (20 segundos).
- ✓ **Compensar positivamente** a los 3 primeros clasificados/as.



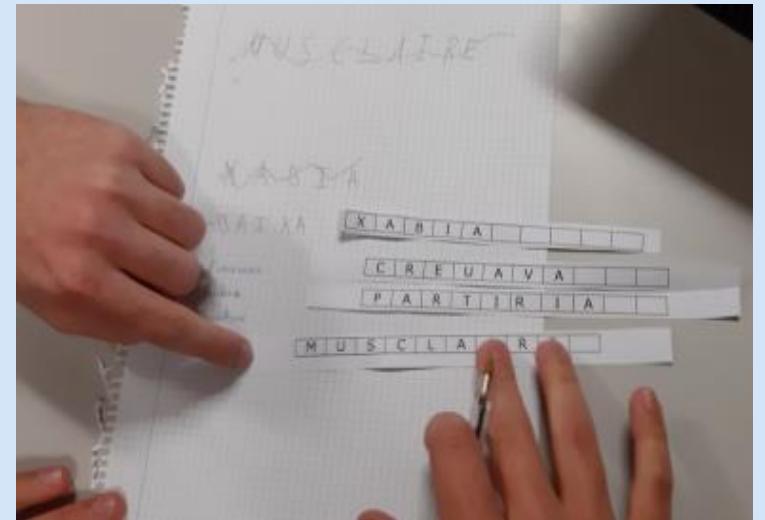
3.10.- Pasapalabra

- ✓ Plataforma **Genially**. Utilizamos versión digital del juego.
- ✓ **Darse de alta** (Premium) o reutilizar uno de otr@ usuario/a.
- ✓ **Repasamos conceptos** de forma divertida y entretenida.
- ✓ Potenciamos la **memoria** y la **capacidad de concentración**.
- ✓ Jugar de manera **individual o en grupo** (o competiciones).
- ✓ **Premiar** a los/las 3 primeros/as en completar el rosco.
- ✓ En función del grupo podemos dejar que **consulten materiales** (bloqueo, etc).



3.11.- FOL·LÒGIC

- ✓ **Juego lingüístico** en formato de pasatiempo (uso de la memoria).
- ✓ Previene el **deterioro cognitivo** y mejora la **expresión escrita**.
- ✓ **Generamos anagramas** (mismas letras, diferente orden).
- ✓ **1^a columna** palabras temario y **2^a columna** anagramas.
- ✓ **No es fácil** encontrar anagramas del temario de FOL.
- ✓ Podemos generar anagramas de **todo el temario o por bloques**.
- ✓ **Grupos** de **2-3 personas**. Repartir varias palabras por grupo (4-5).
- ✓ Una vez encontrado el concepto hay que **definirlo** al resto de clase.



3.12.- SOS. Emparejamos los primeros auxilios

- ✓ Tomamos **decisiones rápidas** cuando la vida de alguien está en juego.
- ✓ Las **técnicas de primeros auxilios** permiten **salvar vidas**.
- ✓ Utilizamos **las cartas** como recurso educativo (elaboramos 32 cartas).
- ✓ **16 cartas con imágenes** (1º auxilios) y **16 con conceptos asociados**.
- ✓ **Emparejar imagen y concepto** (las parejas resultan muy evidentes).
- ✓ **Gana** quien finalice los emparejamientos y se quede sin cartas.
- ✓ Dura entre **10-15 minutos**. Comprobar que **emparejan correctamente**.

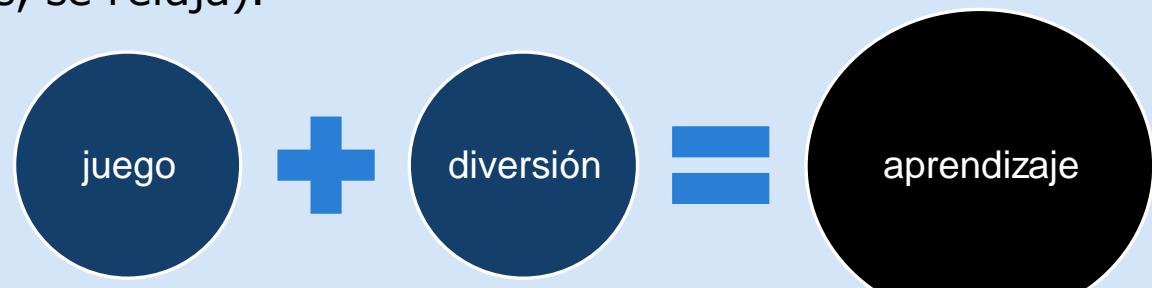


4.- RESULTADOS Y EVALUACIÓN

✓ **Resultados positivos** (mejora calificaciones y nivel de aprendizaje).

✓ **Utilizar juegos en el aula de FOL** reporta muchas ventajas:

- Actividad libre y espontánea (diversión, placer y bienestar).
- Es una experiencia motivadora.
- Favorece la integración social (adaptándose a la diversidad aula).
- Función terapéutica (alumnado libera tensiones, se relaja).
- Estimula la creatividad y la imaginación.



- Ayuda a conocer al alumnado.
 - Potencia la capacidad para cumplir las normas (del juego).
 - Conseguimos mayor participación en el aprendizaje.
 - El juego se puede aplicar en cualquier tipo de aprendizaje.
- ✓ **Todo el alumnado será evaluado**, independientemente de ganar o no.
- ✓ **Valoración justa y equilibrada**. Rúbrica para cada juego.

1. Paralización
actividad 

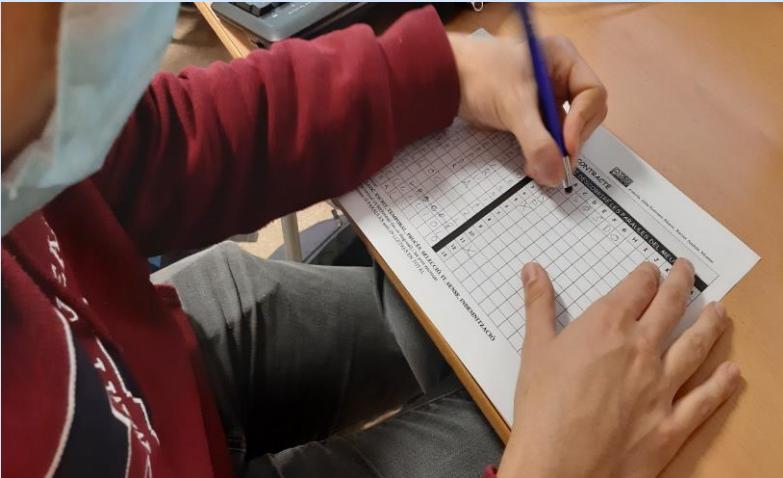
2. Casco
“gratis” 

3. Informar
situación de riesgo 

4. Uso adecuado
de máquinas 

5.- CONCLUSIONES

- ✓ El juego es una **herramienta pedagógica** adaptable a cualquier edad.
- ✓ Podemos **modificarlo y moldearlo** dependiendo del nivel educativo.
- ✓ Cada curso nos encontramos con alumnado que **nunca ha cursado FOL**.
- ✓ Haremos **más atractivo y motivador** el proceso de enseñanza aprendizaje.



Jugar es fundamental no sólo para ser feliz, sino también para mantener relaciones sociales y ser una persona creativa e innovadora.

(Dr. Stuart Brown)



**Gracias por su atención.
Ahora...
¡A jugar!**

Júlia Sisternes Alacot

IES Lluís Simarro

Xàtiva (València)

jv.sisternesalacot@edu.gva.es

Xavier Anduix Alcaraz

IES Sivera Font

Canals(València)

x.anduixialcaraz@edu.gva.es



Taller presentado en el Congreso de Formación y Orientación Laboral 2023 (Gandía 21 y 22 de abril). Autoría: Júlia Sisternes Alacot y Xavier Anduix Alcaraz. Está sujeta a una licencia de [Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 4.0 Internacional de Creative Commons](#).