

Los Story Cubes en el aula de FOL

Resumen

Cada curso escolar nos encontramos con un alumnado que cursa FP Básica, ciclos de grado medio, ciclos de grado superior, que mayoritariamente nunca ha cursado formación laboral. Por tanto, nos vemos con la dificultad de hacer más atractivo y motivador este proceso de enseñanza aprendizaje.

Entendemos que el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) es una estrategia pedagógica efectiva. Esta efectividad la podemos asociar a que jugando logremos mejores resultados gracias al estado de relajación y atención que se produce.

En este juego tomamos la idea original de los Story Cubes para adaptarlos a nuestro módulo. Los Story Cubes fueron creados por el irlandés Rory O'connor, especializado en entrenar la creatividad y solucionar problemas. Su función era servir de brújula, una guía para inventar las historias más bonitas y alocadas. En pocos años se hicieron famosos en la Europa y los Estados Unidos.

Los Story Cubes se encuentran dentro de las técnicas de storytelling. Permite aprender mediante la creación de historias. Es el arte de contar historias utilizando un potente recurso como los cubos o dados. Es una metodología activa que impulsa el aprender haciendo. Potencia la capacidad de síntesis y relacionar conceptos mediante entornos visual diseñados.

Palabras clave:

ABJ, storytelling, metodología activa, creatividad, solución de problemas



Júlia Sisternes Alacot.

Profesora de Formación y Orientación Laboral (FOL). IES Lluís Simarro de Xàtiva.
Tutora del Master de profesorado en secundaria. He participado como miembro de tribunal de selección de profesorado en diferentes convocatorias. Me apasiona trabajar de forma innovadora y creativa con mi alumnado. Me resulta gratificante orientarlos laboralmente como parte del proceso de enseñanza aprendizaje.

jv.sisternesalacot@edu.gva.es

1.- PRESENTACIÓN DEL CENTRO

IES Lluís Simarro.

Ubicación: Xàtiva (València) de 30.000 habitantes

Alumnado: aproximadamente 1400 alumnos

Claustro de profesores: de 140 profesoras/es

PROGRAMAS ESPECÍFICOS:

Enseñanzas impartidas: ESO, PEMAR, PR4, FP Básica Informática, FP Básica administrativa, Bachillerato Ciencias Sociales, Bachillerato Científico, Formación profesional de GM y GS familias profesionales Administración y Gestión, Informática y Telecomunicaciones, Edificación y Obra Civil. Estudios FP semipresencial en Informática.

Total grupos: 52 unidades. ESO (24 grupos), Bachillerato (5 grupos), PEMAR (2 grupos), PR4 (2 grupos), Ciclos Formativos (19 grupos) en turno de mañana y tarde.

2.- MODELO EDUCATIVO DEL CENTRO

PRINCIPIOS BÁSICOS DEL PEC:

Vertebrar toda la comunidad educativa en un proyecto común. Que tenga como finalidad la enseñanza pública y de calidad, la formación de ciudadanos libres, autónomos, responsables i respetuosos, con una formación suficiente para afrontar el mundo laboral o los estudios superiores.

Desarrollo integral del alumnado, que se reflejará en los siguientes aspectos:

- Desarrollo intelectual (Fomentando las competencias básicas, adquirir dominio de dos lenguas extranjeras, potenciando el razonamiento, la investigación, el emprendimiento y la cooperación).

Permite expresar conocimientos e ideas a través de imágenes. Impulsa el **aprender haciendo. METODOLOGÍA ACTIVA**. Potencia su capacidad de síntesis y de relacionar conceptos mediante entornos visuales diseñados.

Usando Story Cubes hacemos que el aprendizaje sea relevante y práctico ya que tiene como base metodológica el **Learning by doing**.

3.3 STORY FOL CUBES

Hemos diseñado estos dados para desarrollar la imaginación y crear historias. Tienen iconos o dibujos en cada lado de los dados y existen diferentes categorías basadas en los **contenidos de FOL**. Cada dado presenta una **temática diferente**: jornada laboral, consecuencias para la salud del trabajo, señalización de seguridad, fuentes del derecho del trabajo, profesiones, documentos relacionados con el ámbito laboral, efectos del poder de dirección y poder sancionador del empresario, conflictos laborales y su gestión.

Es una herramienta divertida y dinámica que se puede usar con alumnos de todos los niveles educativos, incluso con adultos. Solo hay que **tirar los dados y crear una historia laboral** basándose en los dibujos que aparezcan. Puede utilizarse de diferentes formas: crear una historia escrita, oral, individual o en grupo, dependiendo de las competencias que se deseen trabajar.



Dados adaptados al módulo de FOL.

3.4.- ¿Por qué utilizar los Story Cubes en el aula de FOL?

Hoy en día las **Soft Skills** están muy demandadas en el mundo laboral. Nuestro alumnado mayoritariamente de ciclos formativos próximamente se enfrentaran a procesos de selección para su futura contratación o emprenderán alguna actividad empresarial.

Los Story Cubes son una potente herramienta para trabajar las principales soft skills demandadas por las empresas: creatividad, innovación, comunicación, trabajo en equipo.

MOTIVACIÓN

Juego enormemente divertido, que agudiza el ingenio y afina la imaginación. Como todo juego genera una motivación en el alumnado. Sirve de estímulo para la producción escrita y oral.

Story FOL Cubes es un juego que ofrece una **llave** para abrir las puertas de la inspiración y dar un **paso** más en la narración, permitiendo pasar bellos momentos llenos de **emociones** jugando en equipos.



Alumnos utilizando los Story FOL Cubes.

SIGNIFICADO

Capacidad para relacionar los contenidos trabajados en clase y encontrar un sentido a las historias creadas.

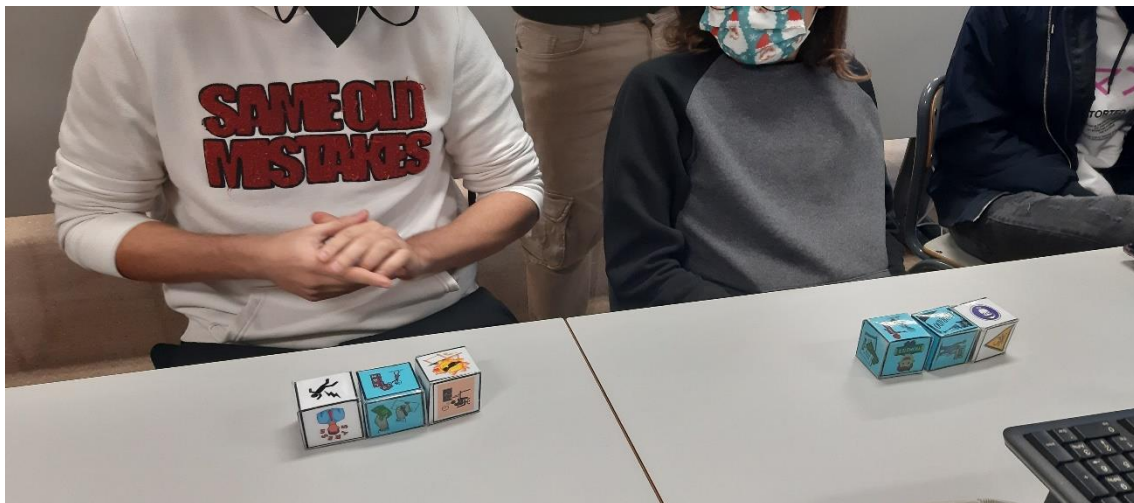
FOMENTA LA EXPRESIÓN ORAL

La creación de historias ayuda a la construcción de un mejor lenguaje. Mejora la fluidez oral del alumnado que tiene que estar unida a la improvisación.

COMUNICACIÓN

Hace perder el miedo a hablar en público. Al tener una audiencia con la que compartir y colaborar.

Como futuros trabajadores o empresarios tienen que tener la habilidad de poder comunicarse con sus compañeros, socios ...



Grupo de alumnos realizando el Story Telling.

3.5.- PRESENTACIÓN DEL JUEGO

Cada dado con su correspondiente temática tiene 6 imágenes, con 9 dados tenemos un total de 54 ideas que mezcladas generan más de 10 millones de combinaciones.

DADO JORNADA LABORAL

Trabajo nocturno

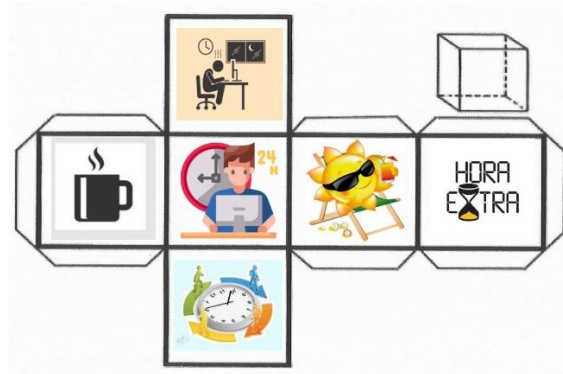
Pausa para el café

Trabajo continuo 24h

Vacaciones

Horas extra

Trabajo a turnos



DADO SALUD LABORAL

Estrés

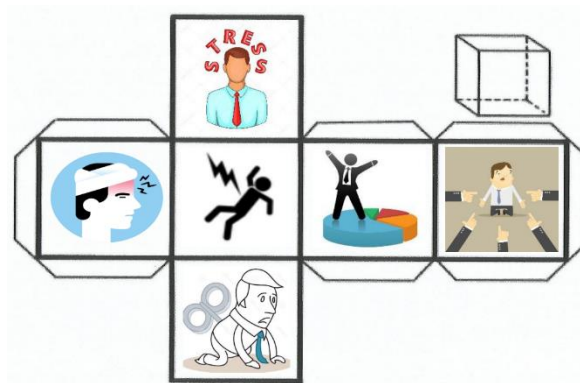
Enfermedad profesional (EP)

Accidente trabajo (AT)

Satisfacción laboral

Acoso laboral

Fatiga



DADO SEÑALIZACIÓN

Peligro grave para la salud

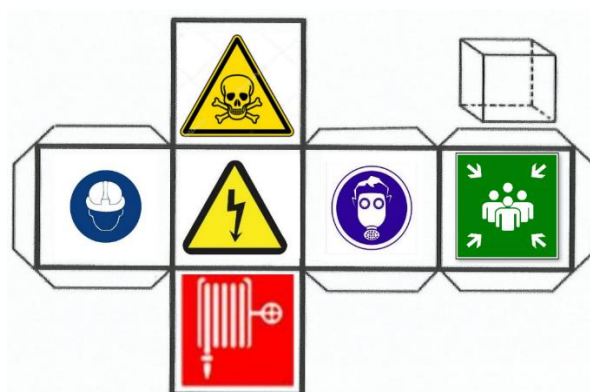
Uso obligatorio de casco

Peligro contacto eléctrico

Uso obligatoria máscara

Punto de encuentro

Indicación de la manguera



DADO EQUIPO PROTECCIÓN INDIVIDUAL

Pantalla facial

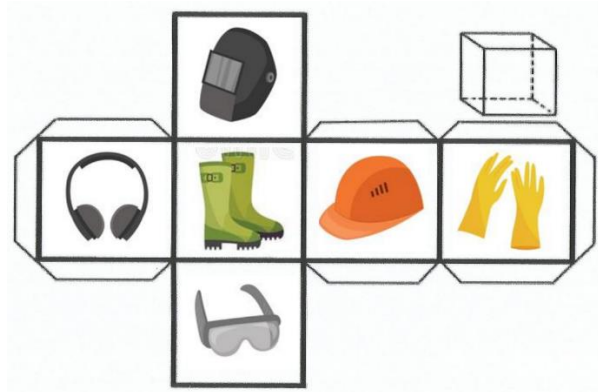
Cascos anti ruido

Botas seguridad

Casco

Guantes

Gafas de protección



DADO FUENTES DEL DERECHO LABORAL

Unión Europea

Contrato de trabajo

Ley prevención riesgos laborales (LPRL)

Estatuto de los trabajadores (ET)

Convenio Colectivo

Constitución española



DADO PROFESIONES

Repartidora

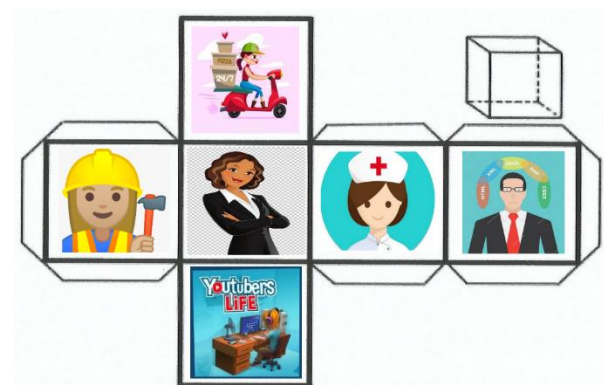
Obrera

Empresaria

Enfermera

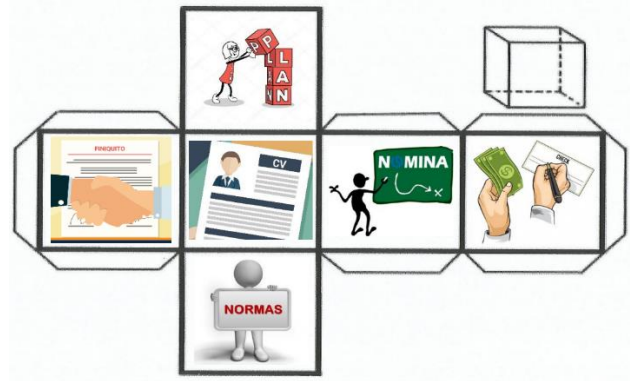
Informático

Youtuber



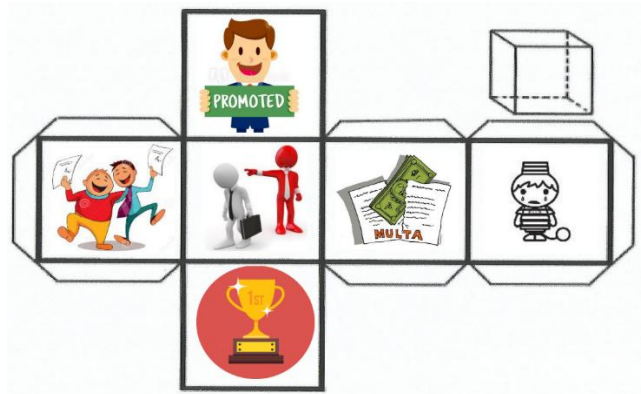
DADO DOCUMENTOS

Plan de prevención
Contrato laboral
Currículum Vitae
Nómina
Cheque
Normas



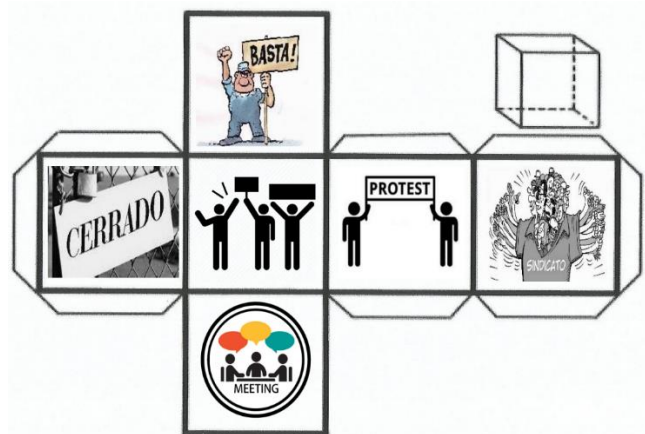
DADO PODER DE DIRECCIÓN Y PODER SANCIONADOR

Promocionado
Contratados
Despedido
Multa
Encarcelado
Premio



DADO CONFLICTOS LABORALES Y SU GESTIÓN

Piquete
Cierre centro de trabajo
Huelga
Protesta
Sindicato
Reunión



4.- ¿CÓMO JUGAMOS?

Se puede jugar de forma individual o con más jugadores. Se aconseja jugar como un “party game”.

Formamos grupos de 3 personas, a cada alumno le proporcionamos 3 dados. Cada alumno lanza sus dados.

Comenzamos por “Érase una vez...” se inventa una historia que involucre los 9 resultados de los dados.

Cada alumno tiene que continuar la historia donde el anterior la ha dejado y debe mantener una secuencia lógica.

Se aconseja otorgar puntos como premio por la rapidez de improvisación, por la inventiva, la imaginación y la originalidad.

¡Vamos a jugar!

“LA CREATIVIDAD ES LA INTELIGENCIA DIVIRTIÉNDOSE”

Albert Einstein

5.- IMPACTO DE LAS ACTUACIONES EN LOS RESULTADOS FORMATIVOS Y DE DESARROLLO PERSONAL DEL ALUMNADO

Los resultados han sido muy positivos, no sólo cuantitativamente (notas) sino cualitativamente (calidad y nivel de aprendizaje).

Es una experiencia lúdica, creativa y colaborativa que genera una gran motivación entre el alumnado.

Potencia la autoestima de los participantes, al contar una historia delante de una audiencia hace que poco a poco vayan perdiendo el miedo a hablar en público y adquieran una mayor confianza de sus capacidades.

6.- PRINCIPALES PROBLEMÁTICAS QUE SE PRESENTAN Y SOLUCIONES QUE SE APLICAN

Uno de los primeros temores que hay que vencer para su uso en el aula y que puede suponer un freno para muchos docentes, es la creación de los cubos aplicados a los contenidos del currículo.

Como soluciones proponemos la creación de los cubos en grupos como la formación profesional básica, para que valoren el proceso de creación del juego como un método innovador que desarrollaran de forma colaborativa. De esta forma restamos carga de trabajo para el profesorado.

Júlia Sisternes Alacot
Profesora de FOL
jv.sisternesalacot@edu.gva.es



Autoría: Júlia Sisternes Alacot. Está sujeta a una licencia de [Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)