

## La nómina como recurso educativo

### 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 veamos con la dificultad de hacer más atractivo y motivador este proceso de enseñanza aprendizaje.

El juego es un recurso muy valioso en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los nuevos estudios sobre neuroeducación muestran cómo el juego contribuye a crear una **experiencia que motiva y estimula** tanto al alumnado como al profesorado. El cerebro adquiere aprendizaje de forma más eficiente si el alumnado está motivado.

La **nómina** es uno de los conceptos del módulo de FOL más importante. Por eso creemos **necesario dedicarle un juego completo**. Además, gran parte de nuestro alumnado se siente un poco atemorizado en la realización de los cálculos pertinentes, hasta que le coge el truco y consigue más confianza en sí mismo/a.

Presentamos un juego de mesa físico. En él podrán jugar a la vez diferentes alumnos (recomendamos entre dos y cuatro). En **Nómina FOL**, a diferencia de la mayoría de juegos de mesa, NO gana quien primero llegue a la casilla de meta. Gana quien obtenga la nómina con retribución más alta, y que por supuesto que esté bien confeccionada.

Palabras clave:

Nómina, FOL, metodología activa, juego mesa, retribución, cálculo, bases de cotización.



**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](mailto: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).

- Desarrollo personal (Educando en valores, fomentando una convivencia democrática, educando por la igualdad de sexos, respetando y mejorando el medio ambiente, manteniendo limpias las instalaciones del centro...)

### 3.- NÓMINA FOL

La **nómina** es uno de los conceptos del módulo de FOL más importante. Por eso creemos necesario dedicarle un **juego completo**. Además, gran parte de nuestro alumnado se siente un poco atemorizado en la realización de los cálculos pertinentes, hasta que le coge el truco y consigue más confianza en sí mismo/a.

Presentamos un **juego de mesa físico**. En él podrán jugar a la vez diferentes alumnos (recomendamos entre dos y cuatro). En el tablero, encontramos una casilla de salida y una casilla de meta, ambas de **color rojo**. Estas indican el inicio y final del juego.



Tablero Nómica FOL

#### 3.1.- INNOVACIÓN EDUCATIVA

El juego es un recurso muy valioso en este proceso de enseñanza aprendizaje. Los nuevos estudios sobre neuroeducación muestran cómo el juego contribuye a crear una **experiencia que motiva y estimula** tanto al alumnado como al profesorado. El cerebro adquiere aprendizaje de forma más eficiente si el alumnado está motivado.

Utilizar este juego de nómina, es una buena forma de divertirse aprendiendo e indirectamente conseguir que el aprendizaje perdure más. Este es un aspecto básico que no se ha conseguido con otras metodologías más tradicionales.

En el tablero se pueden observar que hay unas casillas de color azul. Éstas dan instrucciones para avanzar, retroceder o bien quedarse en la misma posición.

También pueden observar que hay unas casillas de color azul. Éstas dan instrucciones para avanzar, retroceder o bien quedarse en la misma posición.



Otras casillas son de color crema. Éstas proponen situaciones laborales como:

- Baja por enfermedad: dos turnos sin tirar.
- Suspensión de empleo y sueldo: vuelve a la ensenada.
- Trabajador/a ejemplar: avanza en la casilla 24.
- La empresa realiza un ERTE: vuelve a la casilla 2.
- Permiso para realizar un examen: un turno sin tirar.
- Aumenta la productividad de la empresa: avanza a la casilla 28.
- Llegas tarde al trabajo: vuelve a la casilla 7.

Por último, tenemos unas **casillas de color verde** con el símbolo del **euro**. Cada vez que un jugador llegue a una de estas casillas tiene que coger una carta verde. En estas **cartas verdes**, encontraremos diferentes conceptos salariales y no salariales que contendrán datos para completar la nómina a realizar.

Por ejemplo, podemos encontrar:

- Se regula un nuevo convenio: aumenta el SB en 75 €.

- Has ascendido de categoría profesional: cobras 125 € más.
- Has conseguido dos bienios: cobras 40 € más.
- Recibes un coche como salario en especie: valorado en 120 €/mes.
- Realizas horas extra por valor de 180 €.
- Este más cobras una paga extra adicional de 1200 €.
- Te pagan dietas por valor de 200 € exentas de cotización a la SS e IRPF.
- La empresa realiza una regularización del IRPF: aumenta 8%.
- La empresa aumenta en número de pagas extra a 3.

A cada alumno/a le daremos dos fichas. Iniciarán turnos de tirada e irán cogiendo tarjetas hasta llegar las dos fichas a línea de meta. Entonces, con los conceptos indicados en las cartas verdes recopiladas confeccionarán su propia nómina.

Para confeccionar la nómina, partiremos de unos datos iniciales que el alumnado deberá tener en cuenta para realizar los cálculos. Se lo indicamos antes de empezar el juego. En nuestro caso, hacemos esta propuesta (la podéis adaptar/modificar):

- Todos/as partimos de un SB de 1.300 €.
- Todos/as partimos de 2 pagas extra del SB cada una.
- Todos partimos de un IRPF del 12%
- AT y EP 1%

En Nómica FOL, a diferencia de la mayoría de juegos de mesa, NO gana quien primero llegue a la casilla de meta. Gana quien obtenga la nómina con retribución más alta, y que por supuesto que esté bien confeccionada. El alumno/a ganador/a será recompensado/a de manera positiva con FOLCOINS.

### **3.2 OBJETIVOS DEL JUEGO**

Aprender, a través del juego, a confeccionar un recibo de nómina.

- Colaborar con el resto de compañeros/as (si se decide realizar el juego por parejas o pequeño grupo).
- Interpretar el contenido de un recibo de salario.
- Relacionar los diferentes elementos que integran la estructura del salario: (salario base, salario en especie, complementos salariales, percepciones no salariales).
- Diferenciar el salario bruto del salario neto.
- Identificar y diferenciar las diferentes prestaciones salariales y extrasalariales.
- Realizar los cálculos de la BCC y la BCP.
- Conocer y calcular las obligaciones de la empresa y de la persona trabajadora referidas a la cotización de la Seguridad Social.
- Conocer el destino de las cotizaciones sociales.
- Despertar el interés y la motivación del alumnado para que pueda realizar correctamente los diferentes cálculos.
- Ayudar al alumnado a mejorar y/o adquirir habilidades sociales.
- Consecución de competencias clave, criterios de evaluación y sus criterios de aprendizaje.

*Pasar tiempo jugando con alumnos, nunca es tiempo perdido.*

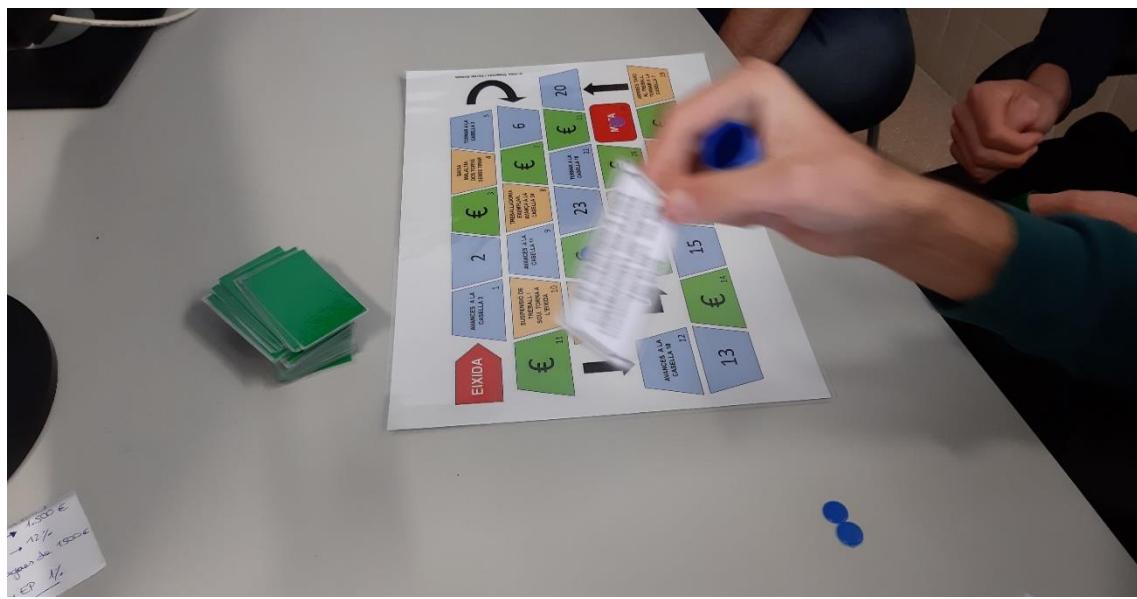
*Dawn Lantero*

### **3.3.- CONTENIDOS QUE SE TRATAN EN NÓMINA FOL.**

En este juego los contenidos que se tratan están relacionados con el salario y la nómina.

- El salario.
- Forma de pago (retribución dineraria, salario en especie).
- Estructura del salario.
- El recibo de salario.
- Devengos (percepciones salariales y no salariales).
- Cálculo de las bases de cotización (BCC, BCP).
- Deducciones (cotizaciones a la Seguridad Social, impuesto IRPF, otras deducciones).

**En las cartas verdes podemos encontrar conceptos salariales y no salariales con datos necesarios para completar la nómina.**



Alumnado jugando a Nómica FOL.

### **3.4.- NORMAS DEL JUEGO NÓMINA FOL**

Se trata de un juego donde **participará toda la clase**. Pueden jugar **individualmente**, por **parejas** o en **pequeños grupos**. Todo depende del número de alumnos que tengamos en clase. Nosotros, en los grupos superiores, lo hemos realizado de forma individual, mientras que en los grupos de nivel inferior lo hemos hecho por parejas. Tanto en un caso como en otro, el funcionamiento suele ser correcto.

**Elegimos al azar** un grupo de alumnos para compartir un tablero. Recomendamos entre 2 a 4 personas como máximo. Es interesante no agruparlos por vínculos de amistad, con lo que se pueden socializar con el resto de compañeros/as.

**Cada grupo de jugadores/as partirá con un número mínimo de fichas** (mínimo 2). Así tienen más posibilidades de coger cartas verdes, que serán las que sumarán complementos a su nómina.

**Iniciamos la partida:** ¿Quién empieza? Cada jugador tira el dado para ver quién saca el número más alto e inicia el juego. Se colocan las fichas en la casilla roja de salida.

A continuación, van tirando correlativamente siguiendo las instrucciones del tablero (hay casillas de retroceso y otras que hacen avanzar). Finalmente están las **casillas verdes** que tienen el símbolo del euro. Estas son las que interesan conseguir, cuantas más tenga nuestro alumnado más posibilidades de incrementar el salario de su nómina.

Cuando un jugador/a sitúa todas sus fichas en la casilla de meta, **¡no ha ganado!** Con la llegada a meta de las fichas, finaliza la partida, pero habrá que **confeccionar la nómina con las tarjetas conseguidas**. El resto de jugadores/as continúan la partida hasta poder entrar todas las fichas a línea de meta.

**Cuando todos/as han llegado a la casilla de meta, se procede a confeccionar el recibo de salario.**

**¡Gana quien consiga la nómina más alta!**

Repartimos un modelo a cada jugador/a o grupo. Todos parten de los mismos datos:

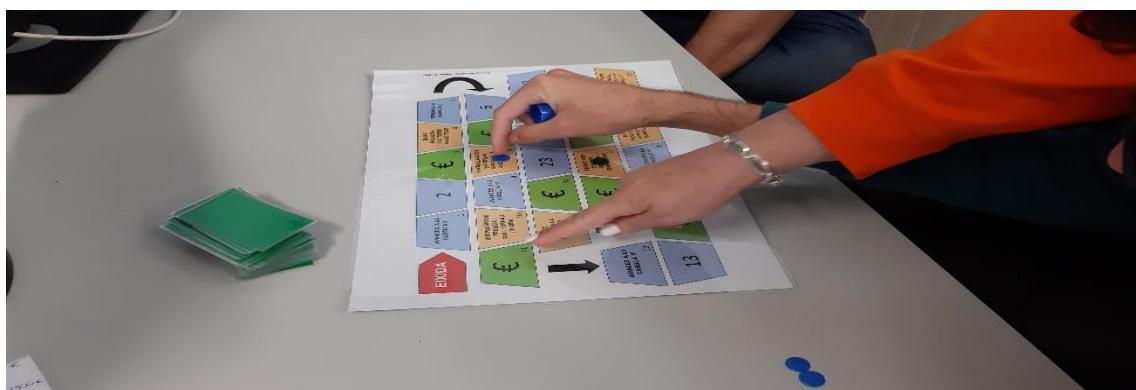
**Salari base 1.300 €**

**2 pagues extra anuals del salari base cadascuna.**

**IRPF 12%**

**AT i EP 1%**

Cada jugador/a o grupo entregará su nómina y el profesorado comprobará que los cálculos sean correctos. El alumno/a que tenga la nómina más alta y que esté realizada de forma correcta será el ganador del juego y por lo tanto recompensado positivamente con FOLCOINS. El resto de alumnos que hayan realizado correctamente la nómina también serán compensados positivamente.



#### 4.- EVALUACIÓN DEL JUEGO

Con este juego queremos que el alumnado participe activamente, colabore con el resto de compañeros/as y además **consolide los contenidos del recibo de salario**.

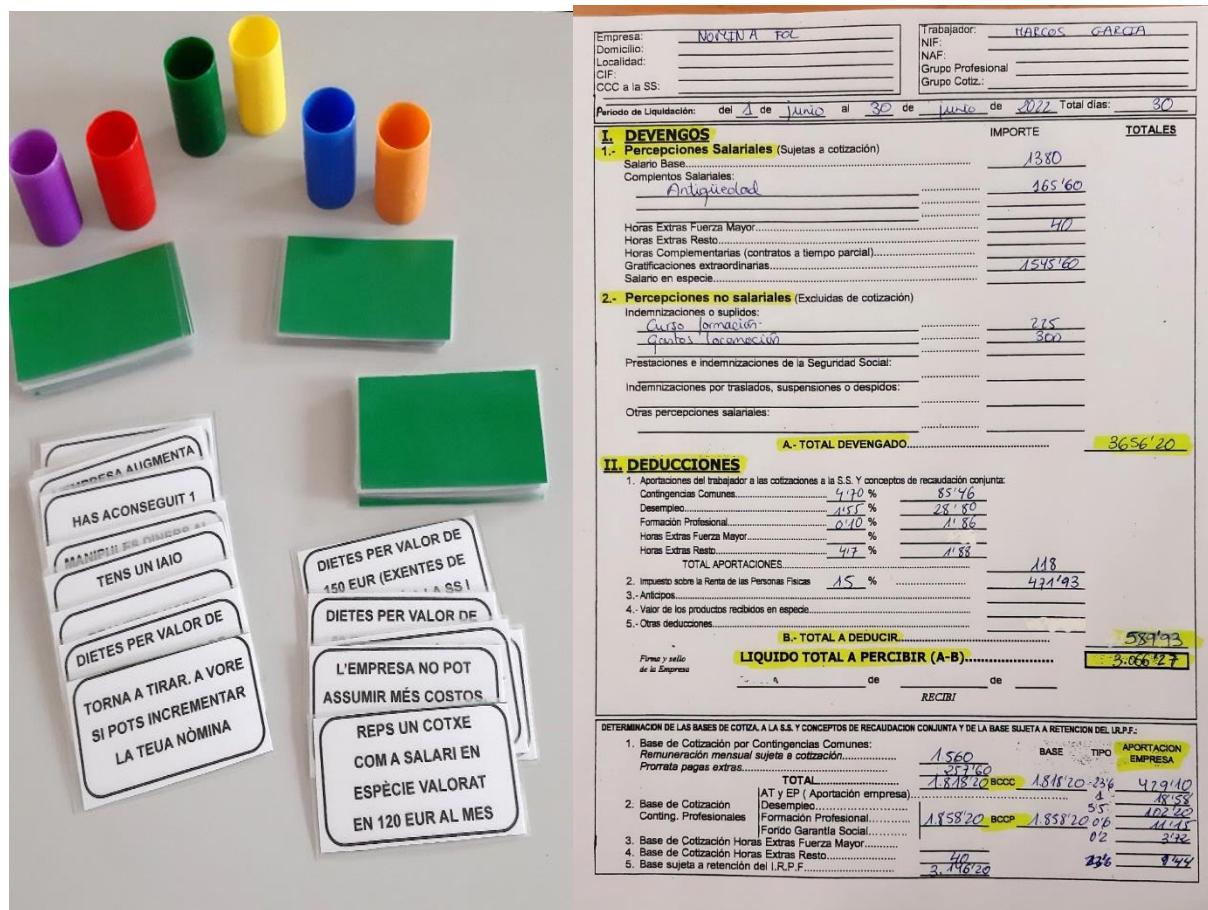
Que pueda **diferenciar los distintos apartados que componen la nómina y realice de manera correcta los cálculos correspondientes**. Buscamos motivar al alumnado, con la intención de que hagan estas tareas de forma lúdica y divertida.

**Compensaremos positivamente al alumnado** que obtenga la nómina más elevada con FOLCOINS, que le otorgará ciertos privilegios. También entregaremos FOLCOINS al

alumnado para reconocer su esfuerzo y valorar su compromiso, si ha realizado todos los cálculos correctamente.

**Todo el alumnado será evaluado** en su participación en el juego. Para realizar una valoración justa y equilibrada, realizaremos una rúbrica donde valoramos diferentes variables que se ajustan al juego.

Para realizar la evaluación recomiendan utilizar un **% de la nota final de la evaluación**. Concretamente nosotros aplicamos un 15% de la nota a todos los juegos en los que se ha participado a lo largo del trimestre.



**“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 facilitando su aprendizaje.

A través de este juego, los alumnos mejoran su interpretación del recibo de salarios. También les hace reflexionar de las obligaciones de la empresa y persona trabajadora referidas a la cotización de la Seguridad Social.

## **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 del material necesario, creación del tablero, realización de cartas y pensar su contenido, plastificar el material... Al final es un trabajo extra fuera de las horas de docencia. Hay que dedicar un tiempo extra a pensar qué juego realizar, crear las reglas del mismo, qué material utilizar y su preparación. Tiempo que no todo el profesorado está dispuesto a sacrificar.

Como soluciones proponemos que podamos compartir este tipo de material en jornadas como las realizadas en los encuentros de centros innovadores.

Animar a todo el profesorado a que aporte su granito de arena a la innovación. El trabajo realizado y compartido entre centros nos pueden ayudar a ser mucho más innovadores y eficientes.

Júlia Sisternes Alacot  
Profesora de FOL  
[jv.sisternesalacot@edu.gva.es](mailto:jv.sisternesalacot@edu.gva.es)



Autoría: Júlia Sisternes Alacot. Está sujeta a una licencia de [Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons](#)