

Hundir el contrato. Recurso innovador para el módulo de FOL.

Resumen

Presentamos una adaptación del clásico juego "Batalla Naval" o hundir la flota. Se trata de un juego de mesa tradicional de estrategia, que involucra a dos participantes. Este juego es muy fácil de llevar a cabo en el aula en formato papel.

Introducir este tipo de juego en el aula favorece muchos aprendizajes, como trabajar las coordenadas, desarrollar la atención, el seguir instrucciones, pensar estrategias, potenciar la memoria a corto plazo, desarrollar la inteligencia visual y espacial, fomenta la capacidad de trabajo.

Realizamos las siguientes adaptaciones del juego para crear "**Hundir el contrato**". En este caso cambiamos los barcos por características de los contratos laborales. Presentamos seis hojas con las seis modalidades de contratación actualizadas a la reforma laboral.

Así encontramos modalidad 1 = **contrato indefinido**, modalidad 2 = **fijos discontinuos**, modalidad 3 = **contrato de duración determinada por circunstancias de la producción**, modalidad 4 = **contrato de duración determinada por substitución**, modalidad 5 = **contrato para adquirir práctica profesional** y la modalidad 6 = **contrato de formación en alternancia**.

Palabras clave:

Reforma laboral, modalidades de contratación, fijo discontinuo, temporales, formativos.

	<p>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</p>
---	---

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.

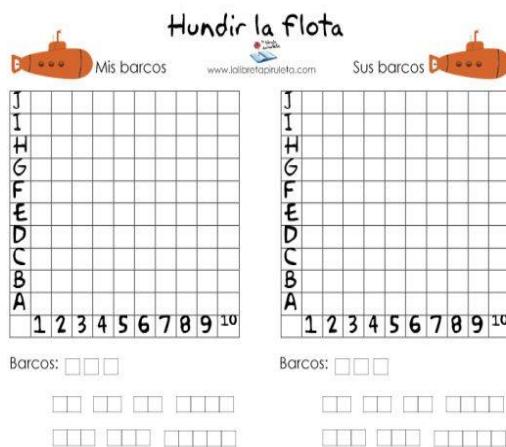
Desarrollo integral del alumnado, que se reflejará en los siguientes aspectos:

- 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.- HUNDIR EL CONTRATO LABORAL

Presentamos una adaptación del clásico **juego "Batalla Naval"** o hundir la flota. Se trata de un juego de mesa tradicional de estrategia, que involucra a dos participantes. Este juego es muy fácil de llevar a cabo en el aula en formato papel.

Introducir este tipo de juego en el aula favorece muchos aprendizajes, como trabajar las coordenadas, desarrollar la atención, el seguir instrucciones, pensar estrategias, potenciar la memoria a corto plazo, desarrollar la inteligencia visual y espacial, fomenta la capacidad de trabajo.



3.1.- INNOVACIÓN EDUCATIVA

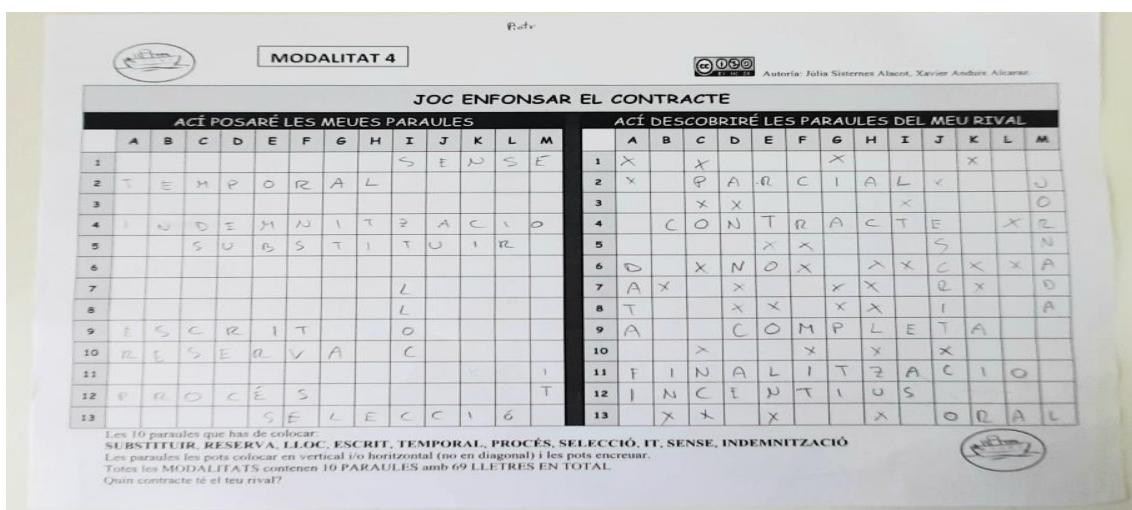
Realizamos las siguientes adaptaciones del juego para crear "**Hundir el contrato**". En este caso cambiamos los barcos por características de los contratos laborales. Presentamos seis hojas con las seis modalidades de contratación actualizadas a la reforma laboral.

Así encontramos modalidad 1 = **contrato indefinido**, modalidad 2 = **fijos discontinuos**, modalidad 3 = **contrato de duración determinada por circunstancias de la producción**, modalidad 4 = **contrato de duración determinada por substitución**, modalidad 5 = **contrato para adquirir práctica profesional** y la modalidad 6 = **contrato de formación en alternancia**.

En cada hoja creamos dos tablas donde trazamos cuadrículas de 13x13, ampliamos el tamaño respecto al juego tradicional 10x10, para poder colocar palabras como indemnización, finalización, etc.

En la primera tabla el jugador escribirá en las cuadrículas, las características del contrato que tiene escritas en la hoja, de forma horizontal y/o diagonal. La segunda tabla irá destinada a descubrir las palabras (características del rival).

En esta imagen encontramos un ejemplo de la tabla realizada para la modalidad 4.

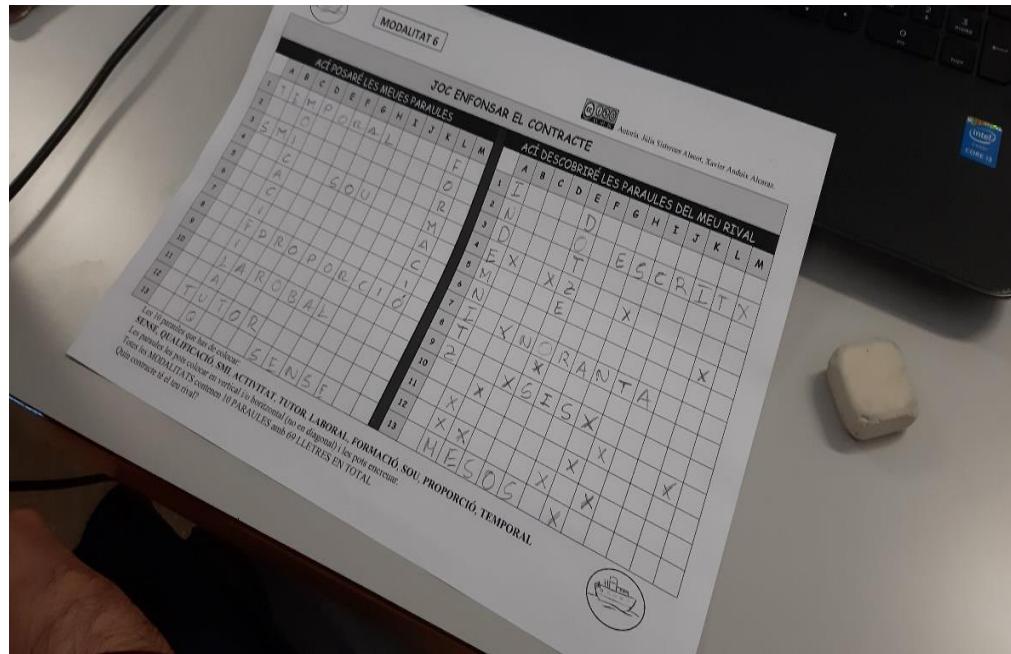


3.2 FUNCIONAMIENTO DE “HUNDIR EL CONTRATO” EN EL AULA DE FOL.

Al igual que en el juego tradicional, cada jugador/a dispone de un turno para lanzar bombas a una zona concreta. Todas las modalidades de contratos dispondrán de 10 palabras o características a descubrir, con el mismo número de letras: 69, para que el juego sea equitativo, y tengan las mismas oportunidades de tirada.

Una vez hundidas o encontradas todas las características del contrato cada jugador/a debe averiguar de qué contrato se trata. Si lo hacen de manera correcta serán recompensados/as positivamente.

Utilizar este juego como recurso educativo es una alternativa para hacer más atractivo este tema, ya que normalmente al alumnado le cuesta recordar y diferenciar las características de los diferentes tipos de contratos laborales.



3.3.- OBJETIVOS

- Despertar el interés y la motivación del alumnado hacia los contenidos y características de los contratos laborales. Queremos que con este juego el alumnado sea capaz de aprender y divertirse al mismo tiempo.
 - Aprender mediante el juego las principales características de los contratos laborales.
 - Ayudar al alumnado a pensar estrategias y prestar atención.
 - Aumentar la socialización del alumnado potenciando un buen clima en el aula.
 - Diferenciar y clasificar las principales características de las modalidades de contratación.
 - Asimilar y reforzar contenidos del contrato laboral de forma lúdica.
 - Potenciar la memoria a corto plazo, desarrollar la inteligencia visual y espacial, fomentando la capacidad de trabajo.
 - Consecución de competencias clave, criterios de evaluación y sus criterios de aprendizaje.

Hagamos que nuestro alumnado sea el centro del aprendizaje no los peones del juego”

Anónimo

3.4.- CONTENIDOS

En este juego los contenidos que se trabajan y se refuerzan, son los relacionados con las diferentes modalidades de contratación laboral reguladas por el **RD-Ley 32/2021**, de medidas urgentes para la reforma laboral, la garantía de la estabilidad en el trabajo y la transformación del mercado laboral.

El contrato indefinido.

El contrato fijo discontinuo.

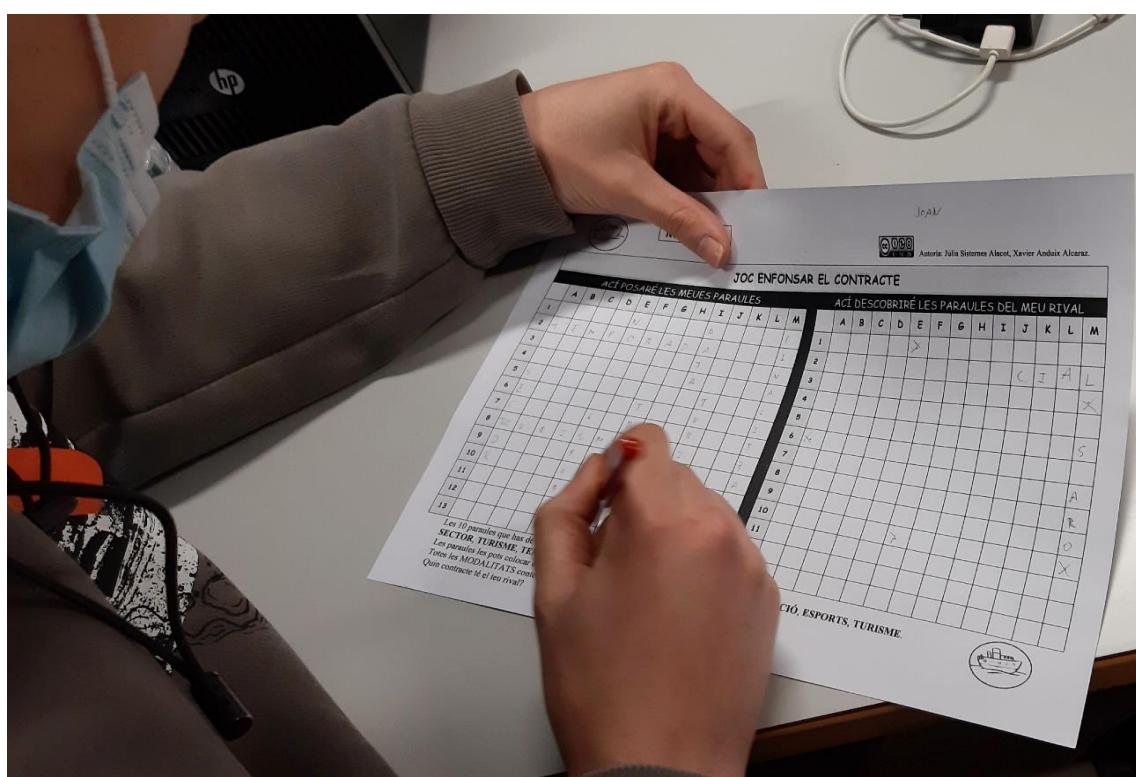
Contrato de duración determinada, por circunstancias de la producción.

Contrato de duración determinada, de sustitución.

Modificación, suspensión y extinción del contrato de trabajo.

Contrato de formación en alternancia.

Contrato para adquirir práctica profesional.



Nuestros alumnos jugando a hundir el contrato.

4.- NORMAS DEL JUEGO

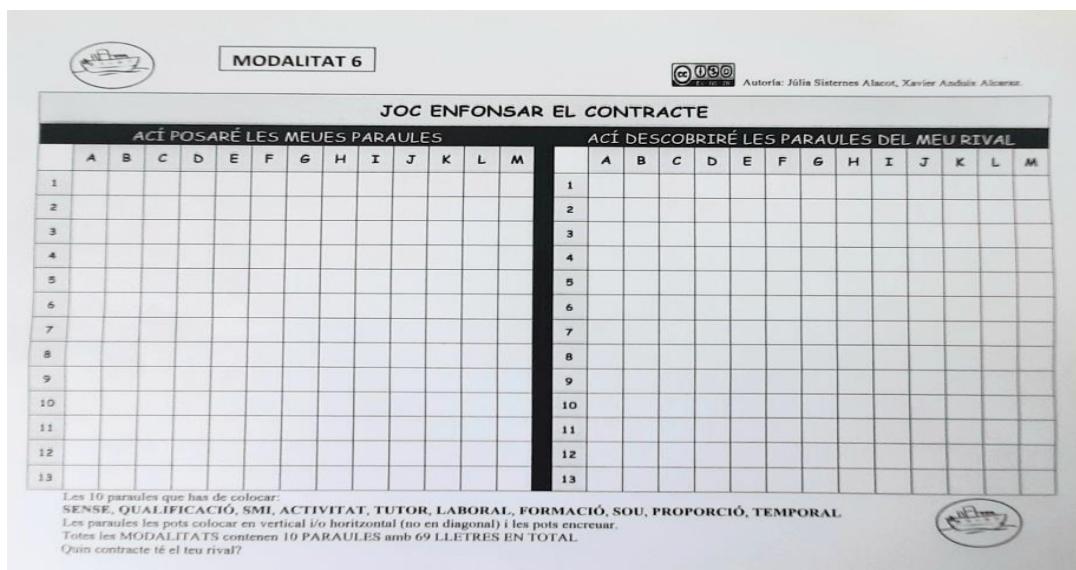
En HUNDIR EL CONTRATO participará todo el **grupo clase** jugando por parejas.

Se repartirá una plantilla para cada alumno/a. **Cada plantilla corresponde a una modalidad de contratación.**

En cada plantilla hay asignadas **10 palabras con 69 letras en total**. Todas las modalidades tienen el mismo número de caracteres.

La **primera tabla** va destinada para que el jugador/a coloque sus 10 palabras. Lo puede hacer en vertical y/o horizontal (no en diagonal) y las puede cruzar. **Es necesario que su rival no pueda ver su hoja.**

La **segunda tabla** va destinada a descubrir las palabras del rival que también serán 10 con 69 letras en total.



Las jugadas se hacen por turnos, el jugador/a que inicie la partida dirá una coordenada (letra y número) en la que creo que el rival pueda tener una palabra. El rival dirá **agua** cuando no tenga ninguna letra en esa posición, **tocado** cuando tenga alguna, y **hundido** cuando haya descubierto toda la palabra. El jugador/a pierde el turno cuando diga una coordenada agua, mientras que seguirá tirando cuando acierte una letra (tocado).

30'



MODALITAT 1

©Júlia Sisternes / Xavier Anduix

JOC ENFONSAR EL CONTRACTE

ACÍ POSARÉ LES MEUES PARAULES													ACÍ DESCOBRIRÉ LES PARAULES DEL MEU RIVAL												
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1				E					N	O			1											F	
2					T			P					2											I	C
3	J				C			A					3					T		N				N	I
4	O				A			R			D		4					S	E	C	T	O	R	S	A
5	R	E			R			O			A		5	E				M	U					L	L
6	N	S	T		I			A			T		6	H				E	S	P	O	R	T	I	I
7	A	C	N		A								7	S				O	I					T	C
8	D	R	O		L								8	I				R	S					Z	
9	A	I	N	C	E	N	T	I	V	I	S		9	R				A	H					A	
10													10	U				D	E					C	
11													11	T	R	E	B	A	L	L				I	
12													12											O	
13													13												X

Les 10 paraules que has de cololar:
ESCRIT, ORAL, INCENTIUS, JORNADA, CONTRACTE, COMPLETA, PARCIAL, NO, DATA, FINALITZACIÓ
 Les paraules les pots cololar en vertical i/o horizontal (no en diagonal) i les pots encreuar.
 Totes les MODALITATS contenen 10 PARAULES amb 68 LLETRES EN TOTAL.
 Quin contracte té el teu rival?

Fixe discontinu

Tabla completada por nuestros alumnos

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

Con este juego queremos que el alumnado participe activamente, que **consolide las principales características de los contratos laborales de forma lúdica y divertida.**

Con las 6 plantillas que hemos elaborado para cada modalidad de contratación, repasamos los contenidos de cada tipo de contrato laboral. Después de jugar notamos que el alumnado ya está muy familiarizado con los contenidos y **diferencia fácilmente las distintas modalidades de contratación.** Con ello se genera una gran satisfacción tanto para el alumnado como para el profesorado.

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

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

Uno de los problemas que podemos encontrar es el tiempo que le dedicamos a la realización del juego, para agilizar la partida y no dedicar mucho tiempo en el lanzamiento de bombas, recomendados que la elección de las coordenadas la hagan de forma rápida, si queremos hacer esta actividad en unos 30 minutos aproximadamente.

La falta de interés por participar por parte de algún miembro de nuestro alumnado cuando se presenta la actividad. Este desinterés suele desaparecer cuando ven la posibilidad de participar en parejas, que va a ser una actividad evaluable y sobre todo cuando ven que existe un premio por el trabajo bien hecho.

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](#)