

Dominó Fol. Recurso gamificado.

Resumen

Con este dominó queremos potenciar los **juegos de mesa**. En él intentamos sacar a nuestro alumnado de las pantallas del ordenador. Entre las horas de estudio y las horas que pasan jugando a videojuegos, consideramos necesario desconectar un poco de las pantallas de visualización, tanto por salud visual como por salud mental.

Desgraciadamente, encontramos más casos de jóvenes que presentan conductas adictivas ante los videojuegos. Cada vez se relacionan menos entre ellos/ellas. A nuestro entender, creemos necesario fomentar los **juegos tradicionales presenciales, no virtuales**.

Adaptamos el juego tradicional del dómino a los contenidos de FOL. Utilizamos el formato de ficha tradicional rectangular de color negro detrás, pero en cambio por delante no aparecen números sino conceptos de prevención de riesgos laborales.

El alumnado deberá ir **relacionando los diferentes conceptos** con el fin de emparejar las fichas. Hay que estar bien atentos y concentrados/as para emparejar adecuadamente cada una de las fichas.

Palabras clave:

Dominó, FOL, Prevención riesgos laborales, juego tradicional, relación de conceptos.



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).

- 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.- EL DOMINÓ DE LA PREVENCIÓN

Con este dominó queremos potenciar los **juegos de mesa**. En él intentamos sacar a nuestro alumnado de las pantallas del ordenador. Entre las horas de estudio y las horas que pasan jugando a videojuegos, consideramos necesario desconectar un poco de las pantallas de visualización, tanto por salud visual como por salud mental.

Desgraciadamente, encontramos más casos de jóvenes que presentan conductas adictivas ante los videojuegos. Cada vez se relacionan menos entre ellos/ellas. A nuestro entender, creemos necesario fomentar los **juegos tradicionales presenciales, no virtuales**.

Adaptamos el juego tradicional del dómino a los contenidos de FOL. Utilizamos el formato de ficha tradicional rectangular de color negro detrás, pero en cambio por delante no aparecen números sino conceptos de prevención de riesgos laborales.



3.1.- INNOVACIÓN EDUCATIVA

El alumnado deberá ir **relacionando los diferentes conceptos** con el fin de emparejar las fichas. Hay que estar bien atentos y concentrados/as para emparejar adecuadamente cada una de las fichas.

El dómino tradicional está compuesto por 28 fichas. Nosotros proponemos 35 fichas: 28 que serán para relacionar los conceptos y añadimos 7 **fichas de comodín**. Esto nos

permitirá adaptar el juego al número de alumnos que tenemos en clase. Así evitaremos que los jugadores/as se quedan bloqueados/as sin poder hacer una tirada en la partida.

Realizamos una **ficha de inicio** que se utilizará para empezar y cerrar la partida, haciendo pareja con la última ficha que incluimos. De esta manera, el juego podrá seguir en dos direcciones: derecha e izquierda.



En la siguiente imagen encontramos a un grupo de alumnos poniendo en pràctica el juego.



3.2 FUNCIONAMIENTO DEL DOMINÓ DE PREVENCIÓN.

Participará toda la clase. Formaremos grupos con un máximo de 5 alumnos.

Cada juego de dómino tiene 35 fichas, saldrán a 7 cada uno/a. Si el número de participantes fuera inferior, las fichas sobrantes se dejarían en la mesa para robar en caso de que algún jugador/a se quedará sin poder tirar en la partida.

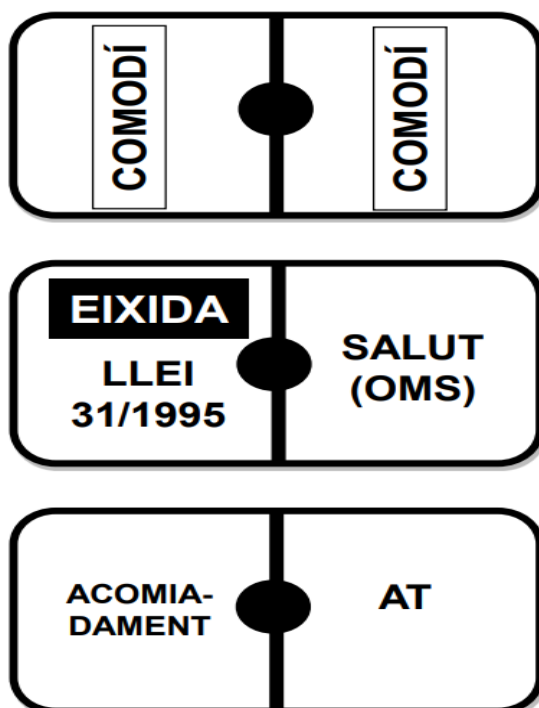
Empezaremos colocando todas las fichas hacia abajo y las tendremos que mezclar bien.

Cómo máximo habrá que coger 7 fichas por jugador/a.

En caso de ser menos de 5 jugadores/as hay que repartirlas equitativamente y dejar las sobrantes hacia abajo en un lado de la mesa, reservándolas, porque se utilizarán más tarde.

Ganará la partida el primer alumno/a que se quede sin fichas.

El resto de alumnos irá completando la serie hasta que todos se queden sin fichas. **El profesorado después comprobará que se ha completado correctamente el juego del dominó fol.**



3.3.- OBJETIVOS

- * Despertar el interés y la motivación del alumnado hacia los contenidos de prevención de riesgos laborales.
- * Aprender prevención de riesgos laborales, fomentando al mismo tiempo el uso de juegos de mesa.
- * Potenciar la capacidad de concentración, atención, memoria y observación.
- * Relacionar los diferentes conceptos de prevención de riesgos con las características y consecuencias de los mismos.
- * Ayudar al alumnado a mejorar y adquirir habilidades sociales y competitivas.
- * Consecución de las competencias clave, criterios de evaluación y criterios de aprendizaje.



Grupo de alumnos poniendo en práctica el juego.

“Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando”

Francesco Tunucci.

3.4.- CONTENIDOS

En este juego los contenidos que se trabajan y se refuerzan, son los relacionados con la prevención de riesgos laborales.

Prevención de riesgos y salud laboral.

Gestión de la prevención de la empresa.

Los riesgos ambientales en el trabajo.

Los riesgos en las condiciones de seguridad, ergonómicos y psicosociales.

Los primeros auxilios en la empresa.

4.- NORMAS DEL JUEGO

Participará todo el **grupo clase** jugando por parejas. Formaremos grupos como máximo de 5 personas. Nuestro juego Dominó FOL tiene 35 fichas, salen a 7 fichas por persona.

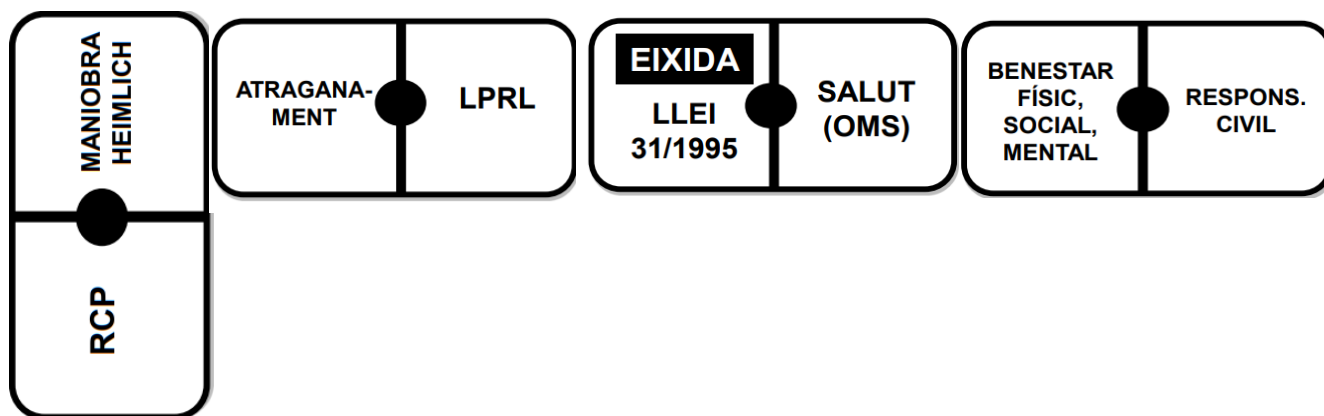
Si el número de participantes fuese inferior, las fichas sobrantes se dejan en la mesa para robar en caso de que algún/a jugador/a se quedara sin poder tirar en la partida.

Comenzamos colocando las fichas boca abajo, las tendremos que mezclar bien para que queden bien repartidas.

En caso de ser menos de 5 jugadores hay que repartirlas equitativamente, dejando las sobrantes boca abajo para utilizarlas más tarde.

Ganará la partida, el primer alumno que se quede sin fichas. El resto de alumnado continuará completando la serie hasta que todos se queden sin fichas. El profesorado comprobará durante todo el proceso que se está completando correctamente el juego.

Hay una **ficha de inicio** que se utilizará para empezar y terminar la partida, haciendo pareja con la última ficha. De esta forma, el juego podrá seguir en dos direcciones: derecha e izquierda.



Ejemplo de secuencia del juego

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, realización del diseño, confección de fichas 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 que juego realizar, crear las reglas del mismo, que 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, congresos, formación a través de los cefires.

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



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/)