

¿Montamos un CASINO en el CIP TAFALLA?

Montar un casino de juegos en un centro educativo pilló de sorpresa al alumnado de 2º de Formación Profesional Básica, y al profesorado nos generó cierta inquietud, por enmarcarlo en un nuevo proyecto. Todos los estudios estadísticos que se han realizado demuestran que el juego de azar y las apuestas se han disparado entre los más jóvenes, incluso en los menores de edad, efecto probablemente de la desaprensiva publicidad que auspicia su consumo.

Por ello nos propusimos el reto de trabajar los contenidos de los distintos módulos profesionales del curso por medio de **metodologías activas** basadas en el aprendizaje colaborativo, diseñando una Unidad de Trabajo que fomentara el interés y la motivación del alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje, a la par que nos brindaba la posibilidad de trabajar el consumo responsable en el sector del juego.

La metodología **ABCP, aprendizaje colaborativo basado en proyectos**, tiene una incidencia directa sobre principios metodológicos generales: la construcción de aprendizajes significativos y funcionales, la utilización de las nuevas tecnologías de la información, la comunicación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, y el desarrollo de competencias personales y sociales, tales como el aprender por sí mismo, trabajar en equipo, resolver problemas, prevenir y resolver conflictos, desarrollar el emprendizaje y la innovación.

Desde el primer momento de la puesta en marcha del proyecto, cambió la dinámica en el aula, ya que los y las alumnas pasaron a ser **los protagonistas de su propio aprendizaje** y el profesorado asumió el papel de facilitador o acompañante. El trabajo colaborativo hizo que el alumnado tuviera que trabajar diferentes habilidades personales y sociales, como autonomía y responsabilidad e iniciativa y creatividad, para la resolución de los diferentes retos.

El alumnado tuvo que usar **las TIC** de forma autónoma. Tuvieron que utilizar aplicaciones en la nube para la recopilación, gestión o generación de recursos (Google Drive, Gmail, Calendar, Formularios...); aprender aplicaciones ofimáticas para la valoración y análisis de resultados (hojas de cálculo, gráficos, organigramas y diagramas...), así como diferentes aplicaciones multimedia para

la presentación y promoción de su empresa (página web de la empresa, presentaciones multimedia, Powtoon, Publisher...)

Iniciamos el proceso con una técnica de definición de roles, que les ayudara a crear los equipos de trabajo. A finales de enero crearon la **empresa CASINO REAL CIP TAFALLA**, eligiendo su forma jurídica, su organización y equipos de trabajo y todo aquello relacionado con su imagen corporativa. Al ser una empresa de juego, era necesario elegir y construir los juegos, sus normas y aplicar la **probabilidad** y la **estadística** para prever los resultados económicos. Era importante construir unas máquinas de juego que fueran rentables en base a esos estudios de probabilidad matemática, y testarlas.

Desde el inicio, el alumnado, tenía que reflexionar sobre la **ética** del juego en los casinos, generando debates sobre la **responsabilidad social corporativa** que este tipo de empresas tienen con la sociedad. Una charla de la Asociación ARALAR de ludópatas de Navarra, dejó claro el riesgo que supone la adicción al juego (juego patológico). El alumnado pudo apreciar como una inadecuada formación sobre los consumos de juego de azar puede llevar a la ruina, complicando la vida y deteriorando las esferas personal y familiar.

Al alumnado le preocupaba abrir el casino y no tener clientes. El proceso se inició con una investigación sobre el **consumo de juego** entre el alumnado del CIP Tafalla. Se pasó un cuestionario anónimo por las aulas del CIP TAFALLA (online y en papel) y los resultados del mismo despejaron sus dudas. Confirmaron los mismos resultados que en los estudios estadísticos; que un porcentaje alto de nuestro alumnado consume juegos de azar (52% de las personas encuestadas), siendo más significativos los datos por sexos: el **70%** de los hombres encuestados juegan, frente a un 33% de las mujeres. También resultó llamativo que todas las personas encuestadas hubieran empezado a jugar con 16 años o menos. Y salió a la luz una creencia engañosa para el jugador, y es que el 60% del alumnado, **cuando juega, lo hace para GANAR DINERO**. Los estudios de probabilidad dicen que las posibilidades de perder son muchísimas más que las de ganar. Llegaba el momento de que el alumnado del centro lo comprobara.

De esta forma se anunció la apertura del casino y así se hizo la semana del 19 al 23 de febrero. Este momento de visibilización del trabajo realizado supuso un

importante **reto comunicativo**, de **negociación** y **planificación**; hizo que el alumnado fuera consciente de la importancia de sus aprendizajes previos (estudios de probabilidad y estadísticos, la organización y gestión empresarial y las habilidades sociales y comunicativas en la atención al cliente) para la obtención de unos resultados de aprendizaje significativos. Es así como el alumnado pudo comprobar cómo los resultados prácticos se correspondían con los teóricos y el proyecto de negocio.

El Casino Real CIP TAFALLA, tal como preveía el estudio de gestión económica empresarial previo, obtuvo **beneficios** en todas sus mesas de juego, con un total de **15.788€ en una semana** de juego; casi 88€ al minuto.

De esta forma, los estudios probabilísticos previstos se corroboraban (la banca siempre gana) y dejaban claro la peligrosidad de la creencia de jugar para ganar dinero. Podemos consumir juego por diversión, por socialización, por entretenimiento..., pero no por necesidad. Siendo además fundamental hacerlo en establecimientos seguros y con decisiones responsables.

En cuanto a la valoración del Proyecto, y aunque siempre hay áreas de mejora, creemos que para el alumnado ha sido una buena experiencia ya que el clima del aula ha mejorado, se redujo el absentismo, se cumplieron con los resultados de aprendizaje intermodulares y se produjo una mejora considerable de sus competencias personales y sociales. *Además, en el proyecto colaboraron otros grupos del Centro, como 1º de Formación Profesional Básica, en la decoración del espacio del Casino, y Grado Medio de Soldadura y Calderería, en la automatización de la máquina tragaperras.*

Todo esto permitió visibilizar la importancia de la Formación Profesional Básica en un Centro Integrado.

Queremos finalizar con alguna de las opiniones del alumnado que ha participado:

"este proyecto me ha hecho sentirme bien y capaz de llevar a cabo lo que me propongo" (Veselín); *"me ha cambiado la visión de los juegos de azar, no era tan consciente de sus efectos cuando hay un uso irresponsable"* (Karen)

SI CONSUMES JUEGO, QUE SEA SEGURO Y RESPONSABLE.

Martín Ciérvide, Begoña Cortés y Amaia Zufiaur