



**TRABAJO DE FIN DE MASTER EN EDUCACION SECUNDARIA  
OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACION PROFESIONAL Y  
ENSEÑANZA DE IDIOMAS.**



**Título: La Economía del Bien Común como medida  
transversal en la educación**



**Nombre del alumno:** Sonia Calduch Usó

**Nombre de la tutora:** Ana Isabel Marqués Marzal

**Curso académico de presentación:** 2018/2019



1 – Resumen-Abstract .....	1
2 – Introducción.....	2
3 – Marco Teórico	
3.1 – Importancia de la motivación y atención en la educación .....	4
4 - La Economía del Bien Común como nuevo modelo económico y la importancia de introducirla como medida transversal en la educación.....	9
5 - La metodología de participación activa y las herramientas elegidas para aplicarlas en el aula.	
5.1 - ¿Qué son las metodologías de participación activa? .....	11
5.2 - Características de la metodología de participación.....	13
5.3 – Metodologías de participación activa.....	14
5.3.1 – La Gamificación .....	14
5.3.2 – Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) .....	16
5.3.3 – Role Playing.....	17
6 – Metodología del TFM	
6.1 – Investigación cualitativa	
6.1.1 – Investigación acción participativa (IAP) .....	21
6.1.2 – Técnicas de recogida de datos .....	23
6.1.3 – Tratamiento de datos.....	24
6.1.4 – Informes sobre los datos recogidos.....	24
7 – Actividades que proponemos en el aula como propuestas de mejora	
7.1 – Objetivos Generales .....	25
7.2 – Objetivos Didácticos .....	26
7.3 – Competencias Clave Generales.....	26
7.4. – Actividades.....	26
8 – Conclusiones.....	42
9 – Bibliografía.....	45
10 – Webgrafía .....	49



## 1.-RESUMEN:

El Objeto de este TFM es la introducción de la Economía del Bien Común (en adelante EBC) en la asignatura de Economía en 4º curso de Educación Secundaria, como una medida transversal en la educación.

Los temas transversales pueden ser utilizados en cualquier área educativa y nos servirán para formar a los alumnos como seres humanos, para que respeten su entorno y respeten a las personas que viven en él. Es por este motivo que se plantea introducir este nuevo modelo de organización económica y social en la asignatura de Economía

Dada la falta de motivación y atención observada en el alumnado de secundaria en esta asignatura durante mi periodo de prácticas y dada la importancia de los temas transversales en la educación, sería beneficioso para el alumnado introducir en el aula este nuevo concepto de economía y conseguir al mismo tiempo con las metodologías aplicadas que el alumno/a estuviese más predispuesto a aprender y a participar. Se pretende introducir la EBC en el aula mediante la realización de actividades y juegos, utilizando metodologías de participación activa y la gamificación

Se ha recogido información de distintas fuentes, en primer lugar, referente a la Economía del Bien Común y de cómo introducirla en la Educación como un tema transversal, y por otro lado información relativa a la gamificación como propuesta didáctica para mejorar la motivación del alumnado. Se ha comprobado que existe una clara relación entre estos conceptos y ha sido utilizada para la introducción de la EBC en el aula mediante actividades y juegos, de tal forma que tratamos un tema transversal y planteamos una mejora educativa.

**Palabras clave:** motivación, metodologías de participación activa, juegos, gamificación, aprendizaje cooperativo, principios básicos de la Economía del Bien Común.

## ABSTRACT:

The object of this TFM is the introduction of the Economy of the Common Good in the subject of Economics in the 4th year of Secondary Education, as a transversal measure in education. Cross-cutting themes can be used in any educational area and will help us to train students as human beings, so that they respect their environment and respect the people who live there. It is for this reason that it is proposed to introduce this new model of economic and social organization in the subject of Economics

Given the lack of motivation and attention observed in high school students in this subject during my internship period and given the importance of cross-cutting issues in education, it would be beneficial for students to introduce this new concept of economics into their education and get, with the applied methodologies, a more proactive type of student. The aim is to introduce the EBC in the classroom through activities and games, using active participation methodologies and gamification

Information has been collected from different sources, firstly referring to the Economy of the Common Good and how to introduce it in Education as a cross-cutting



issue, and on the other hand, information related to gamification as a didactic proposal to improve student motivation. It has been proven that there is a clear relationship among these concepts and has been used for the introduction of EBC in classroom through activities and games, in such a way that we deal with a transversal theme and, at the same time, we propose an educational improvement.

**Keywords:** motivation, active participation methodologies, games, gamification, cooperative learning, basic principles of the Economy of the Common Good.

## **2.-INTRODUCCIÓN:**

La justificación de enfocar este trabajo de fin de Máster en la introducción de la Economía del Bien Común en el aula a través de actividades y juegos como una medida transversal, nace de la observación que he podido hacer del alumnado de 4º ESO en la asignatura de Economía durante mi periodo de prácticas y de los valores que se imparten en el Centro Illes Columbres donde las he realizado.

Durante mi estancia en el Colegio Illes Columbretes en el periodo de prácticas (es un centro donde se imparten clases desde los 3 años de infantil hasta el último curso de la Educación Secundaria Obligatoria), pude observar la poca motivación e interés que mostraban los alumnos por las asignaturas, principalmente en Economía. La mayoría de los alumnos no sentían ninguna motivación por los contenidos y se les hacía difícil entender el temario en general. Las metodologías de enseñanza utilizadas en esta asignatura no están adaptadas al perfil del alumnado que tenemos en la actualidad ya que sigue siendo la clase magistral y se realizan muy pocas actividades. Por otro lado, dado el carácter religioso del centro, se promulga con unos valores tales como:

- La transparencia en la gestión y el respeto a los principios éticos y legales.
- La disposición al diálogo como medio de participación y solución de conflictos.
- La búsqueda permanente de innovación y de mejora continua
- El cuidado por la sostenibilidad económica y medioambiental
- La apertura y cooperación a otras realidades educativas
- La defensa de un sistema de organización y trabajo que ponga en el centro a las personas y a los valores humanos.

Es por estas dos razones, la falta de interés y motivación del alumnado y los valores que defiende el centro Illes Columbretes por lo que he considerado adecuado implantar en el aula la Economía del Bien común como medida transversal a través de juegos y actividades que proporcionen una mejora educativa

La Economía en general, es una asignatura difícil de generar interés en los alumnos si es explicada sin actividades y juegos ya que hay mucha teoría y muchos conceptos que pueden provocar rechazo por parte del alumnado.



En la actualidad, la Economía gobierna gran parte de nuestras vidas, por lo que son necesarios un mínimo de conocimientos para entender la sociedad en la que vivimos, sus problemas y sus posibilidades de futuro. Bajo este punto de vista, la materia impartida en esta asignatura, debe ofrecer al alumnado la posibilidad de familiarizarse con unos conceptos económicos de gran importancia en la vida real de todos los ciudadanos y ciudadanas. Por otro lado, el estudio de esta materia debe contribuir a desarrollar en el alumnado, la capacidad para tomar decisiones responsables y el sentimiento de la necesidad de elegir.

Además, la Economía desempeña un papel primordial en la configuración de aptitudes y actitudes, por lo que la materia estará dirigida a fomentar en los alumnos actitudes relacionadas con la solidaridad y a fomentar una actitud crítica ante cualquier tipo de desigualdad, así como a la valoración de relaciones no competitivas, la importancia del ecosistema para la calidad de vida y el rechazo al despilfarro y el consumo innecesario.

Considero, que ese aprendizaje de la EBC introducida en el aula como tema transversal a través de juegos y actividades, permitirá a los alumnos que aprendan mejor los conceptos, que sepan entender cómo funciona una economía basada en los valores humanos y lo que considero más importante, que estén motivados y que se sientan más participativos, haciendo de esta forma más amenas las clases para despertar su interés y que participen de forma activa en este proceso de enseñanza-aprendizaje, además de potenciar la cooperación y la igualdad.

He podido comprobar que impartir las clases de manera tradicional en el alumnado con el que nos encontramos hoy en día no funciona si no se complementa con juegos y actividades. Estamos ante una sociedad en la que los adolescentes han nacido y crecido con las nuevas tecnologías por tanto tienen toda su información a su alcance, por tanto, es necesario que en las aulas se les motive con nuevas metodologías didácticas para poder alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Durante mi periodo de prácticas, tuve la oportunidad de realizar unas actividades y juegos planteados en la Unidad Didáctica que impartí en la asignatura de Economía y los resultados fueron muy positivos ya que los alumnos mostraron en ellas mucho interés y ganas de participar.

El principal objetivo que se pretende conseguir con esta mejora, es introducir en el aula un nuevo concepto de Economía que promulgue con los valores del centro con metodologías de participación activa y gamificación para conseguir el interés y la motivación y la curiosidad del alumnado. Enseñarles que, cooperando, jugando y participando pueden aprender las nociones básicas de la EBC y los valores que esta impone

También se plantea un cambio significativo en el modelo de enseñanza utilizado en el Illes Columbretes, dejando de lado las clases magistrales o expositivas para pasar a clases con actividades más dinámicas y divertidas donde al alumno no le cueste tanto esfuerzo aprender y donde a través de una participación activa y cooperativa puedan poner en práctica el concepto de EBC, dejando al profesor el papel de guía en estas actividades o juegos.



Para ello, como se utilizará la gamificación y metodologías de participación activa, se planteará una actividad o juego al finalizar la última Unidad Didáctica de cada trimestre. Para poner en prácticas estas actividades o juegos en el aula, se realizarán pequeños grupos entre los alumnos para trabajar en equipo, siempre lo más heterogéneos posibles, para intentar incentivar la participación de todos los miembros que lo compongan, la colaboración y la inclusión.

### **3.-MARCO TEÓRICO:**

A continuación, y basándonos en las teorías y citas de distintos autores que han hablado sobre la importancia de la motivación y la atención en la educación comentaremos estos dos conceptos y explicaremos los tipos de motivación y de atención que ellos definen.

#### **3.1-Importancia de la motivación y atención en la educación**

Siempre se menciona una falta de **motivación** como uno de los principales problemas en las aulas, tanto por parte de los docentes, que se sienten en muchas ocasiones frustrados porque su trabajo no está siendo del todo productivo, como por parte de los alumnos que no encuentran utilidad ni atractivo a todo aquello que se les enseña.

En este trabajo nos centraremos en la **motivación** del alumnado.

Bajo nuestro punto de vista la motivación es todo aquello que impulsa a una persona a realizar una o varias acciones con el fin de conseguir un objetivo. El concepto de motivación, se encuentra relacionado con el interés y la atención.

Existen dos tipos de motivación, motivación intrínseca y motivación extrínseca y así han sido definidas por distintos autores:

Para Aguado (2005), la motivación intrínseca es “aquella que está impulsada por el interés del individuo”. Por otro lado, la motivación extrínseca es “aquella que tiene como objetivo obtener un beneficio o recompensa externa o eludir un castigo”. De estas definiciones de Aguado, se puede deducir que la motivación intrínseca favorece un aprendizaje autónomo, obteniendo un aprendizaje de, más calidad ya que no encuentra apoyos externos.

Según Santrock (2002) La motivación intrínseca tiene sus pilares en factores internos, como la curiosidad, autodeterminación, el esfuerzo y el desafío mientras que la motivación extrínseca incluye incentivos externos, tales como las recompensas y los castigos.

Ajello (2003), nos define la motivación intrínseca como “aquellas situaciones donde la persona realiza actividades porque le apetece hacerlas, independientemente de que obtenga o no un beneficio” mientras que la motivación extrínseca es aquella que obedece a situaciones donde la persona se implica en actividades la mayoría de las veces por motivos externos a la actividad misma, como podría ser obtener una beneficio o recompensa”.

La motivación, es un aspecto tan complejo que ha sido en numerosas ocasiones motivo de estudio por distintos autores y que ocupa un papel fundamental en el



comportamiento de las personas. Actualmente, en mi opinión, es uno de los principales problemas con los que los docentes se encuentran en las aulas.

En términos generales, se puede decir que la motivación es el motor que mueve todas las conductas y permite provocar cambios no solo a nivel escolar sino también cambios en la vida en general. Por otro lado, el marco teórico sobre cómo se produce la motivación en las personas, de qué variables las determinan y de cómo se puede mejorar la motivación desde la docencia, son cuestiones no resueltas porque dependerán en la mayoría de los casos del enfoque psicológico que se adopte.

Los principales enfoques relacionados con la motivación en el ámbito educativo son el enfoque conductista, el humanista y el cognitivo.

El enfoque conductista defiende que las personas actúan siempre motivadas por los beneficios que puedan recibir.

El humanista se centra más en las cualidades del ser humano, su libre elección y la capacidad que tiene para desarrollarse. De este enfoque se estudian las teorías motivacionales: Jerarquía de las necesidades de Maslow, existencia, relación y crecimiento de Alderfer y la Teoría de las necesidades de McClelland.

El enfoque cognitivo señala que cuando sucede algo es porque se piensa que puede ocurrir, así, de esta forma, las percepciones de lo que sucede influye sobre los comportamientos y las emociones. Bajo este enfoque, si la persona cree que va a tener mucho éxito es probable que lo tenga y si piensa que fracasará posiblemente logre el fracaso. Bajo la teoría cognitivista los pensamientos guían la motivación. De este enfoque se revisa la Teoría de las expectativas de Vroom, la Teoría de la equidad de Adams y el Modelo de fijación de metas y objetivos al que se refiere Trechera.

Para Trechera (2005) el término motivación se define como “el proceso por el cual el sujeto se plantea un objetivo, utiliza los recursos adecuados y mantiene una determinada conducta, con el propósito de lograr una meta”.

Si se analizan las principales teorías sobre motivación, entre ellas la teoría de Weiner (1985, 1987), la motivación está basada en las atribuciones causales y las leyes que las regulan. La idea principal de estas teorías es que las atribuciones causales realizadas por un individuo condicionan sus expectativas de futuro y sus sentimientos, y ambos, expectativas y sentimientos, condicionan la acción.

Estas teorías destacan además el autoconcepto, las metas de aprendizaje y los patrones de atribución causal y al mismo tiempo, la interrelación de estos conceptos determinará en gran medida la motivación en los alumnos.

Entre otras teorías que destacan estos constructos, se encuentran teoría de la autovalía de Covington y Berry (1976), la teoría de las metas de aprendizaje de Dweck (1986), la teoría de Nicholls (1989), el modelo de eficacia percibida de Schunk (1985).

Además, como afirma Nuñez (1996) la motivación no es un proceso unitario, sino que engloba diversos componentes que ninguna de las teorías elaboradas hasta el momento sobre la motivación ha conseguido integrar, de ahí, que una de las metas más



importantes de los investigadores sea el tratar de clarificar qué constructos se engloban dentro de este complejo proceso que es la motivación.

Sin embargo, la mayoría de los especialistas coinciden en definir la motivación como un conjunto de procesos implicados en la actividad, dirección y persistencia de la conducta (McClelland, 1989; Beltrán, 1993; Montico, 2004).

Según Valenzuela Gonzáles (1999), la motivación es el con-junto de estados y procesos internos de la persona que despiertan, dirigen y sostienen una actividad determinada. Este concepto implica que un alumno motivado:

- (1) Convierte su interés por estudiar en acciones concretas
- (2) Dirige sus estudios hacia metas determinadas
- (3) Sostiene sus estudios en una forma tal que con esfuerzo y persistencia alcanza las metas.

Ajello (2003) señala que “la motivación debe ser entendida como la trama que sostiene el desarrollo de aquellas actividades que son significativas para la persona y en las que esta toma parte. En el plano educativo, la motivación debe ser considerada como la disposición positiva para aprender y continuar haciéndolo de una forma autónoma”.

Santrock (2002) la define como “el conjunto de razones por las que las personas se comportan de las formas que lo hacen”.

Trechera (2005) explica el concepto en función de su etimología diciendo que proviene del latín “motus” que se relaciona con aquello que mueve a una persona para actuar, definiéndola, por tanto, como el proceso por el cual una persona se fija un objetivo y utiliza una serie de recursos y un comportamiento determinado con el fin de lograr una meta.

Ospina, J. (2006) que considera que uno de los aspectos más importantes para que se dé el proceso de aprendizaje es la motivación, de hecho, la define como “el motor del aprendizaje; esa chispa que permite encenderlo e incentiva el desarrollo del proceso”.

Velásquez (2007) logró identificar cómo influye la motivación dentro de la clase y el rendimiento escolar en los adolescentes, de esta manera se estableció que la motivación es importante para lograr un buen rendimiento escolar, genera un clima de entusiasmo, alegría y aceptación que favorece el proceso enseñanza aprendizaje.

Las expectativas, percepciones, actitudes, así como la imagen o autoconcepto que tenga el alumno de sí mismo y de los logros que pretenda alcanzar, son factores que dirigen su conducta en el ámbito académico (García, F. et al 1997).

El perfil motivacional del alumno, la interacción con el entorno, el clima de la clase, así como la intervención y la labor del docente para cambiar esa percepción del alumno acerca de sus capacidades hacia sus tareas escolares, son puntos en los que debería reflexionar el profesorado para realizar un diagnóstico eficaz que le permita realizar formas de actuación o utilizar nuevas metodologías, más efectivas y que despierten el interés y la motivación del alumnado. (Alonso Tapia, J). Los conceptos motivación, interés y atención estarían entonces relacionados en el ámbito educativo.



**La Atención**, otro aspecto relacionado con la motivación y observado en las clases de Economía en los alumnos de 4º ESO en el Colegio Illes Columbretes, es el proceso conductual y cognitivo de concentración selectiva en un aspecto discreto de la información, ya sea considerada subjetiva u objetiva, mientras que se ignoran otros aspectos perceptibles.

La atención también ha sido denominada como la asignación de recursos de procesamiento limitados Anderson, John R. (2004).

**Dependiendo del grado de implicación** del alumno en el momento de gestionar su atención, podemos nombrar varios tipos de atención:

-Activa y voluntaria (deliberada): Cuando se orienta y proyecta mediante un acto consciente, con un fin de utilidad práctica y en su aplicación buscamos aclarar o distinguir algo. La motivación activa nuestra atención hacia ese objeto. Ejemplos:

- Cuando atendemos a un estímulo porque hay un interés subyacente, no por la potencia del estímulo en sí misma.

- Cuando mantenemos la atención en situaciones que nos interesan, pero a la vez nos fatigan

-Activa e involuntaria: Es la orientada por una percepción.

-Atención Pasiva: Es atraída sin esfuerzo. Como un simple movimiento de una hoja nos llama la atención

**Dependiendo por otro lado del grado de activación psicológica** y del objeto podemos hablar de otros tipos de atención:

-Atención selectiva: Es la capacidad de un organismo para concentrarse en una sola fuente de información, desechando otros estímulos que puedan interferir. Se refuerza cuando las disposiciones del sujeto permiten anticipar el ciclo perpetuo, que incluye los esquemas anticipatorios. Broadbent, Donald E. (1987), desarrolló un modelo, conocido como "metáfora del filtro" o "cuello de botella", para explicar la atención selectiva.

-Atención dividida: Consiste en los procesos que un sujeto pone en funcionamiento para atender, de modo simultáneo, varias demandas del ambiente que se le presentan a la vez en un momento o tarea dadas, distribuyendo los recursos atencionales entre las actividades o estímulos. En estos casos, las tareas que menos recursos demandan son las altamente automatizadas por el sujeto (por ejemplo, en el caso de la conducción). Estos procesos dependen de un procesador central ejecutivo que gestiona los recursos atencionales.

-Atención sostenida: Hace referencia a la persistencia de la atención en el tiempo para concentrarse en una tarea antes de que empiece a cometer errores. Resulta fundamental en las actividades escolares y laborales. Consideramos también tras nuestra observación en el grupo de alumnos que hemos tenido que para mejorar la atención del alumnado habría que tener en cuenta también la motivación de los mismos ya que pensamos que atención y motivación están directamente relacionadas en la mayoría de los casos.



<b>Atención focalizada</b>	Capacidad de responder por separado a estímulos táctiles, audiovisuales y auditivos. No se mide el tiempo.
<b>Atención sostenida</b>	Consiste en mantener una respuesta determinada durante un largo periodo de tiempo. Relacionándolo con la anterior, es la habilidad para mantener en el tiempo la atención focalizada.
<b>Atención alterna</b>	Capacidad para cambiar el foco atencional entre tareas que requieren respuestas cognitivas diferentes. Es decir, nos permite pasar de una tarea a otra, sin compartirlas porque no tienen nada en común y empezar una tras finalizar la otra sin confundirlas.
<b>Atención selectiva</b>	Habilidad para quitar el efecto de las distracciones que carecen de importancia para la tarea manteniendo la concentración en el estímulo verdaderamente relevante. Es decir, poder eliminar y prescindir de lo que no es ni útil ni necesario.
<b>Atención dividida</b>	Capacidad para atender a diferentes estímulos al mismo tiempo sin cometer errores en la ejecución. Ejemplo: conducir y poder hablar con el conductor.

*Figura 1: Distintos tipos de atención*

*Fuente:* <https://susanaherub.wordpress.com/atención/definición-y-tipos-de-atención/>

La emoción y la motivación, han sido considerados como determinantes de la atención, de este modo, un estado de motivación e interés elevado, estrecha nuestro foco emocional, disminuyendo la capacidad de atención dividida, así como el grado de afecto de los estímulos que nos llegan y los sentimientos que tengamos hacia ellos contribuyen a determinar cuál va a ser nuestro foco de atención prioritario-

Como hemos visto, se han ido sucediendo múltiples teorías para explicar la motivación, incluso desde posiciones contrarias.

Según González Torres (1997: 18), el concepto de motivación ha ido evolucionando desde una perspectiva más cuantitativa (teorías basadas en la reducción o ampliación del impulso) hacia otra más cualitativa, centrada en la interacción entre el estilo del alumno para aprender y los condicionantes de la propuesta educativa. Así, la motivación extrínseca es más dependiente de las recompensas y sanciones externas, la motivación intrínseca está más vinculada a la tarea, y la motivación internalizada (Harter, 1992).

Basándonos en la descripción de motivación que nos aporta Harter, podemos relacionar la motivación con la atención vinculada a la tarea.



Este, es principalmente el motivo de considerar la idea de introducir en la asignatura de Economía en 4º ESO la EBC, ya que considero que, a través de la utilización de nuevas metodologías, la motivación, atención e interés de los alumnos en esta asignatura mejorará considerablemente además de introducirles en un tema transversal hasta el momento desconocido por ellos y por gran parte del profesorado.

#### **4.-LA ECONOMIA DEL BIEN COMÚN COMO NUEVO MODELO ECONÓMICO Y LA IMPORTANCIA DE INTRODUCIRLA COMO MEDIDA TRANSVERSAL EN LA EDUCACION**

A lo largo de todo el siglo XX ha habido muchas teorías acerca del desarrollo cuyo objetivo siempre ha sido conseguir el desarrollo económico. Detrás de estas teorías, se encuentra siempre el crecimiento del producto Interior Bruto (PIB) como objetivo y la competencia como método para conseguirlo (Díaz, Sánchez y Morilla, 2017).

Nos encontramos en un periodo de crisis multidimensional. En 2008, con la aparición de la crisis financiera, el actual modelo económico se puso en evidencia.

Fue en el año 1968, en Roma, cuando se fundó el conocido “Club de Roma” tras que se reunieran investigadores, científicos y gente de política preocupada por los cambios medioambientales que estaban afectando a la sociedad y al planeta. El citado club, redactó en 1972 el Informe Meadows, con el objetivo de investigar la problemática ambiental que existía y relacionarla con distintos ámbitos. Con este informe, se hizo constancia por primera vez de las limitaciones del crecimiento y se plasma la grave crisis ecológica que tiene el sistema. Desde entonces, numerosos autores han publicado sobre la necesidad de un cambio y la insostenibilidad del sistema actual

En 1987, fue el informe Bruntland, realizado por la primera ministra noruega Gro Harlem, quien contrasta el desarrollo económico actual con el desarrollo sostenible.

El economista Mac-Neef (2011) cuestiona la obsesión por el crecimiento que provoca la economía neoliberal, señalando que en su opinión es “*un fracaso tremendamente peligroso y brutal*” y señala que, si predomina en la sociedad el interés económico, los seres humanos pasan a un segundo plano.

Yanis Varoufakis (2011), economista griego, catedrático universitario y escritor de varios libros de economía, centro la mayor parte de sus obras en los aspectos políticos y económicos de la globalización y más en particular en la crisis financiera del 2008 y la situación de muchos países ante ella. Analizó sus causas y las posibles soluciones. En sus obras, siempre ha destacado el mal funcionamiento del sistema capitalista y ha puesto énfasis en que Europa es exactamente lo contrario a una democracia poniendo en la peor situación a muchos países y trabajadores.

Urteko galdera (2017), publicaba en una revista la respuesta a la pregunta ¿Qué es ser humano hoy?, narrando un mundo actual en crisis, deshumanizado, y cada vez más falto de valores.



Diferentes voces son por tanto las que alertan de la necesidad de un nuevo cambio económico ante esta situación de crisis multidimensional desde hace mucho tiempo.

La situación actual por la que atraviesa actualmente la sociedad no es aceptable, y es por esta razón, aunque los estados luchan por un cambio hacia un desarrollo sostenible, que se debería de trabajar más para conseguirlo. El objetivo de los mandos al poder debería de ser luchar y aplicar nuevas políticas económicas para conseguir un cambio, una transformación en la sociedad y ofrecer una alternativa de gobierno global diferente a la actual

Esta transformación debería de recoger unos ámbitos de intervención de gran importancia como serían:

- El del bienestar y la dignidad de todos los seres humanos
- El de la mejora y conservación del medio ambiente
- El de la consecución de una economía democrática con la posibilidad de intervención en los ámbitos de sostenibilidad, igualdad y un bien para todos.

Ha habido muchos autores en busca de esta transformación económica, donde las personas aparecen como elemento fundamental, dando lugar a la aparición de otras teorías económicas entre ellas la Economía del Bien Común. La Economía del Bien Común (EBC) es un modelo teórico, pero también un movimiento social, cuyo principal objetivo es reorientar la meta de una sociedad hacia el Bien Común, mediante el diseño de los incentivos económicos, y el empleo de nuevos indicadores para medir el éxito, alternativos al PIB. (Felber, 2012)

Para Felber, propulsor principal de la EBC, el éxito económico debe dejar de ser un indicador de la dimensión monetaria, para convertirse en un indicador social como fin de la economía. El producto del bien común de una economía nacional y el balance del bien común de una empresa sustituyen al PIB y a los beneficios financieros, como indicadores del éxito.

La EBC, es por tanto un modelo económico, político y social basado en unos valores esenciales como son la solidaridad, la dignidad humana, la sostenibilidad medioambiental, la justicia la participación democrática y la transparencia (Felber, 2012).

Todo aquello que postula Felber en referencia a la EBC, aunque sea un movimiento reciente y aunque planteen una nueva forma de entender la economía, no dice más que lo que ya estipulaba en el preámbulo la constitución española de 1978:

*“La Nación española, deseando establecer la justicia, la libertad y la seguridad y promover el bien de cuantos la integran, en uso de su soberanía, proclama su voluntad de: Garantizar la **convivencia democrática** dentro de la Constitución y de las leyes conforme a un **orden económico y social justo**. Consolidar un Estado de Derecho que asegure el **imperio de la ley** como expresión de la **voluntad popular**. **Proteger a todos los españoles** y pueblos de España en el ejercicio de los **derechos humanos**, sus **culturas y tradiciones**, **lenguas e instituciones**. Promover el **progreso de la cultura y de la economía** para asegurar a todos una **digna calidad de vida**. Establecer una sociedad*



*democrática avanzada, y Colaborar en el fortalecimiento de unas relaciones pacíficas y de eficaz cooperación entre todos los pueblos de la Tierra.”*

La EBC como cualquier sistema económico, necesita regularse también con unas reglas. El sector público puede diseñar también un marco legal, pero en este caso cooperativo, ya que el objetivo de la EBC es la generación del Bien Común, lejos de conseguir a toda costa una maximización de los beneficios.

Para conseguir este cambio en la sociedad, es necesario, además de fundamental, conseguir un cambio en lo personal. Hay que conseguir formar a ciudadanos conscientes y responsables y esto lo conseguimos en la educación, implantando en las escuelas una educación comprometida con el Bien Común. El motivo no es otro que conectar a la educación con los retos, prioridades y estrategias de un país y dirigir la economía hacia una economía digital, colaborativa, convergente y humana.

Es esta la razón por la que se propone en este trabajo, aprovechando las creencias y los valores del centro Illes Columbretes, introducir en el aula la EBC como medida transversal.

## **5.-LA METODOLOGIA DE PARTICIPACION ACTIVA Y LAS HERRAMIENTAS ELEGIDAS PARA APLICARLAS EN EL AULA**

El término participación activa, pese a que lo estemos estudiando como algo novedoso y alternativo a las metodologías tradicionales y a las clases magistrales, no es nuevo, aunque cada vez estén cobrando en la docencia más protagonismo.

### **5.1.-¿Qué son las metodologías de participación activa?:**

Si retrocedemos en el tiempo, tanto diversos autores entre ellos (Herbart, Pestalozzi, Dewey, Fröebel, etc) como algunas instituciones ( la escuela única republicana, la escuela nueva o la Institución libre de Enseñanza) ya utilizaban esta denominación (Andreu y Labrador, 2008)

El informe Dering (1995), ya hablaba de este siglo XXI como el siglo de la sociedad del continuo aprendizaje e investigación. Posteriormente, el informe Bricall (2000), plantea en esa misma línea, tres facetas primordiales, innovación, capacidad de aprendizaje y conocimiento, recogiendo un aumento de vías de acceso a los nuevos conocimientos. Por esta razón, se plantea la necesidad de desarrollar unos cambios estructurales y de gran importancia en las instituciones educativas, poniendo en discusión el modelo clásico de enseñanza, sus medios, sus fines y sus currículos, así como los roles que desempeñaban hasta el momento alumnos y profesores (Pérez-Gómez, 2010 y Zabalza, 2006).

Si tenemos en cuenta este contexto, la educación ya no queda restringida dentro de las aulas, abarca algo más amplio, donde el alumno moviliza el conocimiento con el fin de poder adaptarlo a situaciones nuevas.

Tal y como decía Esteve (2003), el alumno necesita actualizar y manipular el conocimiento, poder seleccionar en un contexto determinado si es apropiado o no, tener



un aprendizaje continuo y entenderlo de manera que le permita poder adaptarlo a situaciones rápidamente transformables.

Este amplio enfoque de la educación, supone la consolidación de nuevos pensamientos y enfoques y, sobre todo, de nuevas prácticas pedagógicas (Margalef y Pareja, 2008).

La metodología de participación activa, es una forma de trabajo que concibe a los alumnos como agentes activos en la formación del conocimiento y no como agentes receptores simplemente, preparándolos para la vida y partiendo de sus intereses.

El fundamento teórico de esta metodología lo encontramos en la teoría del conocimiento de Piaget. Este enfoque parte de la base de que todas las personas poseen unas creencias, una experiencia y unas actitudes que las acompañan en el proceso de construcción del conocimiento en el que intervienen.

En base a esta teoría, la metodología de participación activa promueve la participación de forma activa de todos los miembros de un grupo, facilitando el proceso de enseñanza y el aprendizaje, fomentando a su vez la creatividad y aumentando la motivación.

En este trabajo se proponen las metodologías participativas o activas, en base a múltiples necesidades observadas en el centro Illes Columbretes en 4º curso de ESO en la asignatura de Economía.

Las metodologías activas se pueden considerar, como la respuesta más adecuada por un lado para trasladar todo aquello que dicta la normativa en materia de educación en relación al desarrollo de las competencias claves en los alumnos como para dar respuesta a la diversidad que encontramos en el alumnado por su carácter inclusivo. Se observa que generalmente, toda metodología activa permite la integración de algunos elementos como la gamificación, el aprendizaje por diálogo, y la aplicación de las TICS en el aula.

Numerosos autores coinciden en que las metodologías de participación activa se basan en la acción del alumnado en su aprendizaje, ya que, si ellos se involucran en este proceso y tratan de construirlo con la ayuda y guía del docente, les proveerá de situaciones lo más reales posibles de aprendizaje.

De Miguel (2006) define la participación activa como “la forma de proceder que tienen los profesores para desarrollar su actividad docente”

David Kolb (1984) defiende el aprendizaje activo y cooperativo, por ser más natural y familiar para los alumnos que los métodos de enseñanza tradicionales de carácter presencial

Según la definición que nos da López (2005), las metodologías de participación activa, son “un proceso interactivo basado principalmente en la comunicación estudiante-estudiante, profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-medio que potencia la implicación responsable de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes.



## **5.2- Características de la metodología de participación:**

- Ser lúdica: a través del juego se impulsa el aprendizaje y se posibilitan un espacio para que los participantes exterioricen situaciones no elaboradas problemáticas. (No significa que todo lo divertido es bueno, ya que muchas veces cosas que nos divierten nos perjudican).
- Ser interactiva: Propone la interacción entre los miembros del grupo y el diálogo
- Ser flexible y creativa: No responde a modelos de aprendizaje rígidos
- Fortalecer la cohesión grupal y fomenta la solidaridad
- Facilitar la reflexión tanto colectiva como individual
- Promover el pensamiento crítico
- Ser comprometedora: Fomenta el compromiso de los miembros del grupo en el proceso de aprendizaje.
- Ser procesal: posibilita un cambio en la conducta aumentando la atención y la motivación

De esta forma se definen entonces como “aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza - aprendizaje en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y su protagonismo” (Labrador - Piquer & Andreu, 2008, p. 6).

Este tipo de estrategias metodológicas que potencian la autonomía del alumno en su propio aprendizaje y son muy importantes porque refuerzan su responsabilidad, autoestima, interés y motivación.

Hablamos de autonomía cuando el docente delega en sus alumnos responsabilidad para actuar de forma voluntaria en vistas a su autoaprendizaje. Como definen Williams, Saizow, Ross y Deci (1997), se entendería como el grado en el que los profesores reconocen la capacidad de los alumnos y fomentan su participación activa en actividades de aprendizaje.

Hablaríamos entonces de un proceso activo por parte de los docentes que según estos autores facilitarían la participación de los alumnos en su autoaprendizaje.

Diversas investigaciones (Black & Deci, 2000; Deci, Schwartz, Sheinman & Ryan, 1981; Reeve, 2002) han demostrado que cuando en las aulas se crea un ambiente de aprendizaje que apoyan la autonomía de los estudiantes, éstos mejorarán su motivación intrínseca; mientras que en las que se percibe una mayor participación y control de su comportamiento por parte del profesor, provocarán una disminución de su atención y en consecuencia una reducción de la motivación.

Para Matos (2009) la motivación intrínseca es el mejor ejemplo de ese comportamiento autónomo y, autodeterminado; mientras que la motivación extrínseca supondría un mayor control en el alumno y, por lo tanto, sería menos autónoma.



### **5.3-Metodologías de participación activa**

Existen numerosas metodologías de participación activa: aprendizaje por descubrimiento, el estudio del caso, videofórum, contrato de aprendizaje...etc. pero en esta propuesta de mejora, utilizaremos la gamificación, y el Aprendizaje basado en proyectos y el Rol Playing en las actividades propuestas para introducir la EBC en el aula como medida transversal

#### **5.3.1-La Gamificación:**

Gamificar es aplicar estrategias de juegos en contextos ajenos al juego, con el fin de conseguir que los participantes adopten distintos comportamientos.

Karl. M. Kapp (2012) define la gamificación como “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

Diversas investigaciones avalan la gamificación favorece el desarrollo de habilidades sociales (Perrotta et al, 2013), aumenta la concentración, el pensamiento crítico, la planificación estratégica y contribuye a la resolución de problemas (Higgins et al., 1999), así como fomenta la motivación hacia el aprendizaje (Kenny y McDaniel, 2009).

En la actualidad, inmersos en un profundo cambio cultural y social, motivado por la aparición en la sociedad de las nuevas tecnologías y que ha transformado las relaciones y dinámicas en las que se desenvuelven las personas, el sistema educativo ha de reflexionar sobre las estrategias que puede utilizar para introducir estos recursos en el aula (Kim, 2015).

Según el Real Decreto 1105/2014 de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria y del Bachillerato, en esta etapa tiene como misión la consecución, entre otros, del siguiente objetivo:

*e) “ Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.”*

Actualmente la gamificación es utilizada en distintos ámbitos entre los que se destaca la educación. Se trata, no de conseguir que el alumno mejore su comportamiento a base de recompensas, sino de que se sienta motivado en involucrado en el proceso de aprendizaje

Según Mc. Robbie y Tobin (1997), los alumnos se implican más en el aprendizaje basado en la comprensión, cuando se trata de tareas interesantes y motivadoras. Es por este motivo, que en este trabajo se pretende utilizar la participación activa (juegos y otras metodologías de participación activa) como mejora educativa en la asignatura de Economía en 4º ESO, con el fin de introducir una medida transversal en el aula, en este caso la EBC y al mismo tiempo mejorar la atención, la motivación y el interés del alumnado por la asignatura.



Se entiende por juego, toda aquella actividad cuya finalidad es conseguir en entretenimiento y la diversión de la persona que la desarrolla. Jugar es algo innato de la naturaleza que hacemos desde niños y está presente en todas las culturas, además de ser un componente didáctico

Según Piaget (1980), “los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla”.

Los juegos son primordiales también para desarrollar habilidades como la coordinación, la capacidad de razonar, la imaginación, la creatividad y la cooperación además de incidir directamente sobre la autoestima, con lo cual, utilizar ese componente didáctico del juego en el ámbito educativo fomentará el aprendizaje y al mismo tiempo el interés y la motivación del alumnado.

Uno de los principales objetivos de la introducción de la gamificación en las aulas, es entonces, convertir las aburridas clases magistrales para los alumnos en acciones más entretenidas y de aprendizaje más significativo. Mediante la gamificación, las clases se convierten en un hecho más divertido, en el que se van descubriendo las inquietudes y las motivaciones de los alumnos. Para el docente, el encontrarse con una clase de alumnos motivados le permite desempeñar de forma más fácil el cumplimiento de los objetivos didácticos.

Pero, ¿Cómo se motiva a un alumno?, Esta es una pregunta que se escucha a diario entre los profesores. A través de la gamificación, intentaremos acercarnos a los intereses de los alumnos y compartir más su terreno.

Se ha constatado que cuando los juegos se combinan con pedagogía pueden crear una vía de aprendizaje muy efectiva y atractiva para el estudiante. Han sido varios los autores que han hablado sobre la incidencia positiva del juego en la educación. Aunque es muy reciente la incorporación de esta técnica en la educación, sí que ha sido empleada en el entorno empresarial con resultados muy satisfactorios

La gamificación introduce un nuevo enfoque en la docencia al utilizar los elementos usados en los juegos sin la ambición de desplegar narrativas complejas ni costosas configuraciones gráficas (Ibáñez, 2014).

Cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje puede ser gamificado aplicando las principales mecánicas y dinámicas del juego a la práctica educativa, para conseguir unos objetivos determinados (Zichermann, 2010).

La gamificación es una forma de hacer la educación más atractiva para motivar y conseguir una participación activa del alumnado. La gamificación puede ser una opción muy recomendable para incentivar la motivación intrínseca, con el planteamiento de juegos y/o actividades que permitan al alumno tomar sus propias decisiones, establecer sus propios objetivos y la manera de llegar a ellos.



Dicho de otra forma, las actividades mediante juegos deben de plantearse de manera que le permita al alumno explorar libremente, buscar diferentes aproximaciones y aprender de los errores.

Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) La definen como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.11).

Para Karl.M. Kapp (2012) es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (p.9)

Para Llorens, F. et al. (2016) La gamificación supone una reestructuración completa del proceso de enseñanza para que se puedan introducir aspectos clave del juego como son la autonomía, la motivación, la progresividad, el feedback y la evaluación de los errores cometidos, evaluación en tiempo real, reglas sencillas y claras y diversión, sobre todo, para conseguir los beneficios que su uso aporta en el ámbito educativo.

La utilización de la gamificación en el aula, permite vivir el aprendizaje como una experiencia motivadora y significativa, favoreciendo la adquisición de los contenidos teóricos de los temas (Cerro, G. 2015). A su vez, Área, M. y González, C. (2015) afirman que también fomenta el trabajo cooperativo y la participación.

### 5.3.2-Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP):

Esta metodología tiene sus raíces en el constructivismo, que creció a partir de los trabajos de educadores y psicólogos como fueron Bruner, Piaget, Vygotsky y Dewey. Nace como una metodología basada en la investigación que permite un aprendizaje activo para los alumnos y aumentando el grado de motivación que el alumno adquiere en la resolución de estos proyectos.

El Aprendizaje basado en Proyectos, es una metodología en la que los estudiantes en el proceso de aprendizaje adquieren un rol activo, favoreciendo la motivación. Consiste en la realización de un proyecto de forma cooperativa, trabajando en grupo habitualmente. Previamente a la realización del proyecto, este habrá sido estudiado y analizado por el profesor con el fin de asegurarse de que los alumnos tienen todo el material e información necesaria para resolverlo.

En el ABP, el profesor adquiere un rol menos activo. La función del docente principalmente es crear una situación de aprendizaje que permita a los alumnos desarrollar el proyecto. Esto implicará la búsqueda de fuentes de información, materiales, resolución de problemas, gestionar el trabajo en equipo, facilitar el proyecto para que tenga éxito y evaluar los resultados

Por otro lado, en esta metodología, el alumnado colabora entre sí y diseña el proyecto, no solo recogen y memorizan la información, sino que aprenden al mismo tiempo. Para Trujillo (2015), el rol del alumnado en esta metodología lo define de la siguiente manera: “se espera que participe activamente en procesos cognitivos superiores: priorización de las tareas, resolución de problemas, recogida e interpretación de datos, planteamiento de relaciones lógicas, conclusiones críticas y creencias.



Esta estrategia metodológica, permite desarrollar el pensamiento crítico en las personas, creando personas más críticas y racionales capaces de enfrentarse a los problemas de la vida diaria.

Ausbel(1976), recoge la idea del ABP en una de sus frases: “la educación apoyada en el constructivismo implica la experimentación y la resolución de problemas a la vez que considera que los errores no son contrarios al aprendizaje sino más bien son la base del mismo”

Villar Sola (2013), define el aprendizaje basado en proyectos como: “un nuevo paradigma en el que el alumnado, mediante grupos reducidos de trabajo, es capaz de diseñar, resolver, y evaluar proyectos que le permiten construir conocimiento, trabajar de forma colaborativa, desarrollar habilidades y comprometerse con el proceso de enseñanza aprendizaje”

Los estudiantes encuentran mediante la utilización de esta metodología proyectos divertidos, motivadores y retadores porque desempeñan en ellos un papel activo tanto en su escogencia como en todo el proceso de planeación (Challenge 2000 Multimedia Project, 1999, Katz, 1994).

### 5.3.3- Role Playing:

El Role Playing es una metodología de participación activa que comienza a tener fuerza dentro de la educación a partir de autores como Eduardo Pavlosky, Jacob Levy o Moreno.

El psiquiatra, educador y teórico Jacob Levy Moreno trabajó durante los años 60 el psicodrama como un método de psicoterapia inspirada en la improvisación teatral.

Consistía en terapias de juego, especialmente dirigidas a trabajar con niños con un aspecto lúdico-educativo.

El Role Playing facilita la comprensión de contenidos teóricos. Estimula y motiva a partir de lo experiencial. Obliga a pensar y a resolver situaciones creativamente. Propone “el juego” como un desafío personal donde cada integrante constituye una pieza significativa y constitutiva del resultado, obligándolo a reconocer sus propias habilidades y deficiencias.

En la puesta en práctica del Role Playing, los participantes, interpretan a un personaje. A diferencia de la dramatización, los personajes no siguen un guion pautado, sino que recurren a la improvisación, aunque si guiada por un director o guía. Es un juego cooperativo. Todos los participantes actúan, son actores y espectadores.

La simulación o interpretación de roles es un método educativo muy antiguo usado en muchísimas disciplinas y en ámbitos tanto educativos como profesionales.

Los ejercicios de simulación e interpretación de roles son uno de los métodos educativos más antiguos, usados para el entrenamiento en muchísimas disciplinas e incluso en ámbitos profesionales.

En la actualidad, el Role-Playing sigue siendo apoyado por distintos autores.



Moreno (1970) comienza a utilizar el Role-Playing (juego de roles), como método corregir la percepción visual de los alumnos, haciendo que vean diversas situaciones desde otro punto de vista diferente al suyo. Señala además que “la educación debe cultivar la espontaneidad y la creatividad como puntos esenciales del desarrollo personal y como una de las bases para el cambio social”

Emunah (1994) define el Role Playing como " un estado interior intermedio entre la fantasía y la realidad “. Dice, que la modalidad es ficticia, pero que nos permite hacer cosas que están fuera del alcance en la vida real, como cambiar patrones de conducta, expresar emociones etc y que aunque la modalidad sea ficticia, la experiencia que se tiene es muy real.

Perazzo (2004) lo describe como un proceso de cocreación que tiene como base inicial la espontaneidad-creatividad de cada individuo a transformar, conjuntamente, un modo de relación mediado por roles en algo único y nuevo y al mismo tiempo de uno y de todos.

Prats, J. y Santacana, J., (2011) defienden que las posibilidades de enseñar mediante juegos de simulación son muchas. El Role Playing es un instrumento que permite recrear situaciones y problemáticas y además destacan que “la simulación estimula el pensamiento divergente, tan importante para comprender la historia, y es una herramienta para formarnos en la toma de decisiones, emulando el pasado y simplemente ubicándonos en el presente”. Es una técnica a través de la cual se simula una situación que se presenta en la vida real. Al ponerlo en práctica, el alumno adopta el papel de un personaje que le es asignado y simula una situación como si fuese la vida real. El objetivo es imaginar e ir tomando decisiones según las distintas situaciones que se vayan dando.

En la utilización de estas metodologías mediante actividades, la imaginación del docente para usar los recursos con originalidad y un toque motivador es fundamental.

Por los resultados obtenidos en una reciente investigación (Proyecto sobre estrategias de enseñanza y estrategias de aprendizaje en la universidad, dirigido por el profesor Bernardo Gargallo, Catedrático de la Universidad de Valencia) se afirma que los alumnos cuyos profesores trabajan con metodologías centradas en el aprendizaje activo desarrollan estrategias de aprendizaje de más calidad, tienen mejores actitudes y están más motivados que aquéllos cuyos profesores trabajan con metodologías centradas en la enseñanza de tipo tradicional, y están más motivados, en consecuencia obtienen mejor rendimiento académico.

No obstante, estas metodologías requieren también una gran implicación del docente de la asignatura para obtener los resultados esperados, ya que por sí solas, estas metodologías no garantizan ni la participación ni el aprendizaje.

Finalmente, hay que tener presente, que lo importante de estas metodologías activas es enseñar a aprender para el conocimiento teórico práctico de un determinado campo, para la utilización, aplicación y desempeño de habilidades, así como para la cooperación y participación conjunta y la actuación democrática y responsable.



Existe un amplio acuerdo entre todos los autores que han hablado de la importancia de estas metodologías para potenciar el autoaprendizaje, en considerar que las metodologías de participación activa, además de guiar e incentivar la implicación del alumno en su propio aprendizaje, son muy importantes porque potencian su autoestima, interés, responsabilidad y su motivación

. Para concluir, podemos decir que la introducción de la EBC en la asignatura de Economía como medida transversal a través de la gamificación y otras metodologías de participación activa, potenciarían a su vez la autoestima y la motivación del alumnado.

## **6.-METODOLOGÍA DEL TFM:**

La metodología elegida para este trabajo es la investigación cualitativa.

La investigación se puede definir como un proceso mediante el cual llegamos a resultados fiables para los problemas planteados a través del análisis, interpretación y obtención sistemática de los datos (Mouly, 1978)

Esta definición generalizada de lo que es la investigación, engloba las distintas realidades de estudio y las diferentes formas de analizar esa realidad que se resume en una investigación cualitativa o cuantitativa. La diferencia entre ellas, la encontramos en el proceso seguido por cada una de ellas para la obtención de los datos y según la naturaleza de los problemas que queramos estudiar o la forma de percibir la realidad que queramos investigar.

En este trabajo, como ya se había comentado anteriormente, se ha elegido la metodología cualitativa.

La base fundamental de esta investigación, es la constante observación y el análisis del comportamiento de las personas en cada situación. La conducta de las personas varía según el contexto, según las experiencias, entorno o contexto en el que se desarrolla una situación. Las conclusiones en la utilización de este método, serán por tanto las obtenidas a partir de la reflexión y de la información recogida.

El principal objetivo del método de investigación cualitativo, quizá podría ser la necesidad de aplicar un método que recoja todas las consecuencias que tienen los distintos comportamientos humanos según sus ideologías y cultura.

Podríamos definir este método de investigación como la recogida de datos basados en la observación de conductas espontáneas, respuestas o discursos para posteriormente interpretar sus significados, según contextos culturales. Este método de investigación, no aporta datos numéricos de encuestas, entrevistas o experimentos, muy aplicado en los muestreos, por eso no se considera cuantitativo. En la metodología cualitativa, se construye el conocimiento en base al comportamiento y a todas las conductas observables de un grupo de personas.

El método de investigación cualitativa es un método muy antiguo, los griegos ya observaban el comportamiento de las personas, aunque no fue hasta mediados del siglo XX cuando comenzaron a surgir teorías sobre él.

Si hacemos un breve repaso por la historia para situarnos en las diferentes etapas de desarrollo de la investigación cualitativa, podemos señalar, que es principalmente en la década de los 70 en España y ya en los 60 en otros países, cuando aparecen diversos factores hacen que la investigación cualitativa en educación comience a tener auge.

Karl Marx (1937) y la Teoría Crítica de la Universidad de Fráncfort, fue quien puso en práctica el concepto de la metodología cualitativa, pero no fue hasta 1986 cuando a través del psicoanálisis de Sigmund Freud cuando comenzaron a teorizarse las técnicas cualitativas para analizar la información

Las fases de la investigación cualitativa, son las siguientes (figura 2):



Figura 2: Las fases de la Investigación Cualitativa.

Fuente: <https://susanaherub.wordpress.com/atencion/definicion-y-tipos-de-atencion/>

**6.1-La investigación cualitativa**, utiliza distintas técnicas para ayudar a recoger los datos que vamos a emplear para la interpretación, explicación y predicción de los resultados.

Entre estas técnicas encontramos:

- Etnografía
- Técnicas proyectivas
- Investigación etnográfica aplicada a la educación
- Investigación acción-participativa

Siguiendo distintos estudios en el ámbito educativo desde una perspectiva cualitativa, realizado por autores como Cook y Reichardt (1986, (Stenhouse (1984), Elliott (1990),) entre otros), me centraré en este trabajo en uno de los métodos más utilizados en este tipo de investigación como es la investigación acción-participativa.



Es cierto, como bien apunta Erickson (1989) que nos encontramos con una serie de términos que se refieren a métodos cualitativos (etnográfico, observacional, fenomenológico, etc.) que guardan muchas similitudes con los demás aunque sean levemente diferentes.

### **6.1.1-Investigación acción participativa (IAP):**

La técnica de Investigación acción-participativa, es un método de estudio y acción de tipo cualitativo que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, basando la investigación en la participación de los propios colectivos a investigar. Así, se trata de que los grupos de población o colectivos a investigar pasen de ser “objeto” de estudio a “sujeto” protagonista de la investigación, controlando e interactuando a lo largo del proceso investigador (diseño, fases, evolución, acciones, propuestas), y necesitando una implicación y convivencia del personal técnico investigador en la comunidad a estudiar (T. Alberich (2006)

Con esta metodología se consigue que muchos miembros de la comunidad educativa como puedan ser profesores, familias y alumnos que muchas veces están enfrentados, tengan un interés común como es la convivencia en los centros escolares o en la educación de los niños o jóvenes escolares.

Decimos que es una investigación en primer lugar de “acción” porque tan solo por el mero hecho de acercarse a algún sujeto para hacer una observación o entrevista permite acercarse a otra persona, generando vínculos que no existían con anterioridad y transformando al mismo tiempo las creencias y/o relaciones en las escuelas.

Kemrnis y Taggart (1988) señalan que "la investigación-acción significa observar, actuar, planificar, y reflexionar de forma más precisa y cuidadosa de lo que se suele hacer en la vida diaria.

La Investigación/acción se define por Kurt Lewin (1946) como forma de estudio de las realidades sociales, con la intención de intervenir en las situaciones para mejorar la acción.

Por otro lado, decimos que es participativa, porque pretende afrontar los problemas para cambiar la realidad a partir de la participación y los recursos disponibles.

La vertiente educativa de esta investigación, ha estado inspirada en las ideas y prácticas de, Hilda Taba (1957), Paulo Freire (1974), John Elliot (1981, 1990), Lawrence Stenhouse (1988), y otros.

En palabras de Miguel Martínez (2009, p. 239), “analizando las investigaciones en educación, como en muchas otras áreas, se puede apreciar que la gran mayoría de investigadores prefieren las investigaciones acerca de un problema, antes que las investigaciones para solucionar un problema”, y añade además la investigación-acción cumple con ambos propósitos.

Stenhouse (1984) señala que la investigación desarrollada sobre los profesores no tiene gran capacidad para desarrollar su práctica. Sin embargo, si la tiene investigación realizada por los profesores sobre su propia actividad, e incluso opina que el desarrollo profesional de los docentes depende de su capacidad de adoptar una postura investigadora en relación con su ejercicio docente.



Bartolomé y Anguera (1990) señalan que los cambios educativos no producen ninguna innovación, si no se consigue cambiar antes las actitudes y la mentalidad y las actitudes del docente.

La investigación acción participativa, contempla al profesor como investigador, el cual asume la labor de estudiar su labor educativa y poner los medios necesarios para mejorarla.

Según los estudios empíricos llevados a cabo a partir de este método, (Cohen, 1990) señala algunas características propias de esta técnica:

-Hace un análisis de situaciones relacionadas con problemas prácticos para intentar llegar a una solución y resolverlos.

-Analiza la acción desde el punto de vista de los participantes, siendo participativa, ya que todos los participantes toman parte en la investigación ya sea directa o indirectamente.

-Es cooperativa ya que todos los miembros que participan trabajan juntos para profundizar en el problema. Esta investigación parte siempre de una preocupación que es compartida por un grupo, y donde juntos intentan descubrir lo que pueden hacer.

-Las modificaciones que son llevadas a la práctica, son continuamente evaluadas por los propios participantes.

-Existe siempre una evaluación crítica de su acción.

En este proceso, se intenta siempre introducir los cambios de manera experimental, reflexionar sobre ellos y ponerlos de nuevo en práctica, de manera que el ciclo del procedimiento sería repetitivo (Figura 3):



*Figura 3: fases de la investigación acción participación.*

*Fuente: Hilmer José Palomares (2005)*



### **6.1.2-Técnicas de recogida de datos:**

Los métodos que se emplean en esta técnica para la recogida de datos son variados. Las estrategias a utilizar en cada momento vendrán dadas por la propia naturaleza del problema planteado y de las características de la propia investigación.

En este trabajo, utilizaré la observación y la entrevista para la recogida de datos como técnicas propias de la investigación cualitativa. Técnicas, y consistirá en la introducción del profesor en este caso como investigador en el aula o en el escenario de estudio de manera que funcione como instrumento para esa recogida de datos

Como dicen Taylor y Bogdan (1986) "El profesor se involucra en el medio de los informantes para la recogida de datos de manera espontánea y natural y no de forma intrusa".

Esa relación entre los informadores o participantes y el investigador, dará lugar a la recogida de datos descriptivos: los propios diálogos o palabras ya sean habladas o escritas de las personas, desarrollo de los fenómenos que ocurran durante la investigación recogidos a través de la observación del investigador. Este, también es participante de la situación que está observando, pretendiendo convertirse en uno más analizando además sus propias acciones, intenciones y reacciones además de observar a los demás.

Por el mero hecho de introducirse en el centro o institución o en las mismas y de formar parte del grupo de investigación durante un periodo de tiempo, es por lo que se deduce que la mayor parte de observadores son también participantes de esta investigación. Aunque hay autores que no defienden la teoría del docente como participante, otros muchos coinciden en esto. En este trabajo, he centrado la investigación en el aula, con lo cual no cabría la posibilidad de plantear la no participación del docente o profesor ya que eso nos supondría una limitación para la recogida de datos, ya que además el profesor es la persona clave.

Tanto antes como durante el estudio, el observador ha de plantearse unas estrategias a seguir.

Una vez definido el problema, tendrá que tomar decisiones de quienes van a ser los observados o entrevistados y cuál será el escenario de observación. También se encargará de informar al estudiante en este caso que es quien será el informador, la naturaleza del trabajo a realizar, el tiempo que establece para realizarla y para la observación, la confidencialidad de los datos, así como deberá informarles si se va utilizar cualquier otra técnica de recogida de datos.

Una vez ya definido el escenario de estudio, las preguntas de investigación que se hayan diseñado para el estudio serán las que guiarán el proceso.

Durante el proceso de observación, al principio se recogerán datos con una perspectiva más ancha que se irán estrechando a medida que la investigación avance.



### **6.1.3-Tratamiento de datos:**

En este proceso de investigación, el tratamiento o codificación de datos se realizará de forma simultánea al proceso de recogida. Se trata de extraer de los datos recogidos en la fase de observación inicial todas las características y categorías y redactar una lista con conceptos tipologías e interpretaciones e identificarlas.

Esta codificación de datos deberá hacerse de forma generalizada con todos los datos recogidos.

### **6.1.4- Informes sobre los datos recogidos:**

En los informes habrá que explicar de manera concreta los aspectos no tan generales de la metodología utilizada, así como los procedimientos de investigación que se han seguido en el estudio, detalle del escenario de estudio y diseño del modelo de investigación que se ha seguido.

Erickson (1989) señala que el informe debe de tener tres tipos de contenidos:

-Descripción particular: Descripción analítica del informe con la citación de distintos autores que nos sirvan como ejemplo de lo descrito en este apartado y que sirvan como prueba de que el análisis realizado es válido

-Descripción general. Se realizará una descripción del informe más generalizada.

-Comentario interpretativo. Se refiere a la interpretación que precede y sigue a cada descripción particular del texto; a la discusión teórica que señala la significación más general de los patrones identificados en los acontecimientos mencionados y la reseña de los cambios que se produjeron en el transcurso de la indagación.

Resumiendo, diremos que la investigación acción participativa como método de investigación cualitativo debido a la participación de los protagonistas del estudio, del contexto, de la reflexión crítica de los participantes y del interés por promover cambios sociales, marca diferencias importantes con otras metodologías dentro de este enfoque cualitativo.

Este tipo de investigación acción participativa promueve la integración de dos variables como son el conocimiento y la acción y hace que los usuarios o participantes se involucren, conozcan e interpreten la realidad que es objeto de estudio, y la transformen a través de acciones y soluciones que ellos mismos como participantes proponen como soluciones o alternativas a los problemas identificados, con el fin de generar cambios y transformaciones importante

Esta transformación constituye uno de los ejes que dirigen esta metodología.

Considero que este método de investigación incita a procesos reflexivos muy importantes, a una acción de manera continua y a la consecución de cambios muy profundos en el pensamiento de las personas que participan, siendo esta la razón de la elección de esta metodología.



Para concluir, decir, que, bajo nuestro punto de vista, los métodos y técnicas de la investigación cualitativa, plantean la posibilidad de estudio particular de problemas que se presentan en el ámbito educativo, ya que se puede trabajar en el lugar o centro y se pueden crear distintas soluciones o alternativas que sean válidas para propiciar una mejora educativa.

## **7.-ACTIVIDADES QUE PROPONEMOS EN EL AULA COMO PROPUESTAS DE MEJORA:**

Para poder introducir la EBC en el aula y conseguir al mismo tiempo aumentar el interés y la motivación de los alumnos por la asignatura, se proponen a lo largo de los trimestres una serie de actividades utilizando las metodologías de participación activa y la gamificación comentadas con anterioridad, y serán planteadas como una propuesta de mejora educativa.

De forma general para todas las actividades, definiré los objetivos generales y didácticos que se pretenden alcanzar, así como las competencias clave que se debe adquirir.

### **7.1-Objetivos Generales:**

-Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el dialogo afianzando sus derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

-Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

-Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y las oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

-Facilitar la Introducción de la Economía del Bien Común en el aula para promover la reflexión crítica del alumno y aprender a valorar la empresa en función de su compromiso social, medioambiental y económico e implantarlo como medida transversal en la educación.

-Mejorar la motivación, participación, atención e interés del alumnado en el aula.



### **7.2-Objetivos Didácticos:**

<b>CONCEPTUALES</b>	<b>ACTITUDINALES</b>	<b>PROCEDIMENTALES</b>
-Conocer los principios básicos de la EBC y entender de la importancia de la introducción de la EBC en la asignatura de economía como medida transversal.	-Valorar la importancia para la sociedad del cambio en el sistema actual económico para la persecución de un bien común.	-Formular las razones que justifican la importancia para la sociedad de un cambio económico
-Analizar los 5 nodos de la EBC: comunicación, conocimiento, empresa, municipios y organización.	-Aplicar los principios de la EBC para realizar actividades en el aula.	-Diferenciar entre los principios de esta nueva economía con los de otros sistemas económicos.
-Comprender la importancia de la EBC para la sociedad y para el bienestar general.	-Solidarizarse con los problemas medioambientales y contemplar las posibilidades de un Desarrollo Sostenible	-Planear un análisis sencillo de posibles alternativas para un Desarrollo sostenible Futuro y una mejora del bien común.

### **7.3-Competencias Clave generales:**

<b>SABER / CONCEPTUAL</b>	<b>SABER HACER / ACTITUDINAL</b>	<b>SABER SER / PROCEDIMENTAL</b>
<p>-Saber qué es y porque surge la EBC.</p> <p>-Saber la importancia de introducir en las aulas la EBC.</p> <p>-Saber que cuales son los diferentes nodos de aplicación de la EBC</p> <p>-Saber qué cambios provocaría en el sistema y en el ser humano políticas económicas que persiguen un bien común para todos.</p> <p>-Saber que es el desarrollo sostenible y como el actual sistema económico impide que se consiga.</p>	<p>-Saber actuar de forma crítica</p> <p>-Saber mostrarse solidario con los problemas que nos rodea.</p> <p>-Saber tener una actitud positiva ante los problemas medioambientales.</p> <p>-Saber tener actuaciones a favor de un desarrollo sostenible.</p> <p>Saber trabajar en beneficio de la consecución de objetivos comunes.</p>	<p>-Saber justificar las razones de la importancia que tiene para la sociedad de un cambio económico.</p> <p>-Saber reconocer los puntos transversales de la EBC</p> <p>-Saber planificar trabajos de forma cooperativa</p> <p>-Saber diferenciar municipios y empresas que actualmente apliquen los principios de la EBC.</p>

### **7.4-Actividades:**

Como ya había comentado con anterioridad, se planteará una actividad al finalizar cada trimestre, excepto en el último trimestre que se plantearán dos actividades. Dado que la asignatura de Economía se imparte en las aulas a lo largo del curso en 5 clases



semanales de lunes a viernes, excepto martes, con una duración de 50' cada una, se detallará el temario de cada trimestre cronológicamente y temporalizado la duración y las actividades de cada sesión. Se ha tomado como referencia el calendario escolar para el curso 2019-2020.

### Actividad 1: “Crítica fallera”

#### **Cronograma:**

PRIMER TRIMESTRE (1T) Del 9 de septiembre al 21 de diciembre
UNIDADES DIDÁCTICAS DEL 1T: Tema 1: la Economía como ciencia Tema 2: La Empresa 1º parte Tema 3: La Empresa 2da.parte Introducción a la EBC parte I
ACTIVIDAD 1  La primera actividad se realizará del 12 al 20 de diciembre

#### **Contenidos Específicos para la actividad:**

-Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
-Facilitar la Introducción de la Economía del Bien Común en el aula para promover la reflexión crítica del alumno y aprender a valorar la empresa en función de su compromiso social, medioambiental y económico e implantarlo como medida transversal en la educación.
-Mejorar la motivación, participación, atención e interés del alumnado en el aula.



**Competencias Específicas para la actividad:**

SABER / CONCEPTUAL	SABER HACER / ACTITUDINAL	SABER SER / PROCEDIMENTAL
<p>-Saber qué es y porque surge la EBC.</p> <p>-Saber que cuales son los diferentes nodos de aplicación de la EBC</p> <p>-Saber qué cambios provocaría en el sistema y en el ser humano las políticas económicas que persiguen un bien común para todos.</p>	<p>-Saber actuar de forma crítica</p> <p>-Saber mostrarse solidario con los problemas que nos rodea.</p> <p>Saber trabajar en beneficio de la consecución de objetivos comunes.</p>	<p>-Saber planificar trabajos de forma cooperativa</p> <p>-Saber diferenciar municipios y empresas que actualmente apliquen los principios de la EBC.</p>

**Desarrollo:**

Dado que el Colegio Illes Columbretes está situado en una ciudad fallera como es Burriana, al igual que la mayoría de colegios burrianenses, participan cada año en estas fiestas falleras mediante la creación de una falla que es expuesta y quemada en el colegio, como es tradición en las fiestas de San José.

En esta primera actividad, se propone la realización de un boceto o dibujo, con su correspondiente crítica fallera de una falla que será propuesta a la dirección del colegio como la falla que realizará el centro con motivo de la celebración de estas fiestas.

Se pretende dar a conocer mediante la crítica fallera y el boceto de la falla, el Nodo Municipios de la EBC. Dado que ya hay muchos municipios que trabajan por el bien común, los alumnos tienen que ser capaces de reflejar con claridad en su trabajo las diferencias entre un municipio del bien común y otros municipios.

En la EBC, los ayuntamientos han de cumplir su compromiso de promover entre las empresas del pueblo y los vecinos los principios de la EBC sin buscar maximizar su propio beneficio. Han de proponer medidas de inclusión de cláusulas medioambientales y sociales, así como la toma de decisiones basadas en la transparencia y en la participación del ciudadano de forma democrática

Con el fin de que los alumnos puedan realizar correctamente la crítica fallera se les explicará mediante un dibujo (figura 4), las diferencias entre un municipio del bien común y otros municipios, así podrán plasmarlo en los muñecos y en las críticas.



Figura 4. Imagen Diferencias del municipio común y el municipio de la EBC

Fuente: [nodo-municipios@economia-del-bien-comun.es](mailto:nodo-municipios@economia-del-bien-comun.es)

La forma de realizar los bocetos será mediante un dibujo de la falla y las críticas quedará plasmada mediante un guion que posteriormente se leerá o mediante comentarios insertados en el dibujo tipo comic (Figura 5)



Figura 5. Ejemplo de Boceto de falla y crítica fallera

Fuente: Dibujo publicado en la revista "El Fallero mayor de 1954"

Las fallas es algo muy arraigado a todos los burrianenses con lo cual pensamos que es una actividad que además de enseñarles conceptos básicos de la EBC les motivará y les proporcionará interés por la asignatura.

Para realizar de forma adecuada esta actividad y promover el trabajo cooperativo y la participación, de forma que los alumnos trabajaran en grupos de 4 o 5 alumnos. Cada



grupo, asignará un nombre a su proyecto para que se le pueda identificar y realizará además su propio boceto y su propia crítica fallera.

Tras la finalización del trabajo de todos los grupos, se expondrán en la pared del aula todos los bocetos y un representante de cada grupo comentará su crítica fallera.

Posteriormente, se elegirá por votación y por mayoría entre todos los alumnos el mejor boceto que será el propuesto al equipo directivo del centro.

Para la votación al mejor boceto, los miembros de todos los grupos escribirán en un post-it el nombre del grupo que ha realizado el mejor boceto y lo pegará en la pizarra. La votación será de forma individual por todos y cada uno de los alumnos no pudiendo votar a su propio grupo.

### Temporalización:

Esta Actividad se realizará en 5 sesiones de 50' cada una tras finalizar el primer trimestre.

<b>SESION 1</b> <b>50'</b> <b>Día 12</b> <b>Diciembre</b>	<b>SESION 2</b> <b>50'</b> <b>Día 13</b> <b>Diciembre</b>	<b>SESION 3</b> <b>50'</b> <b>Día 16</b> <b>Diciembre</b>	<b>SESION 4</b> <b>50'</b> <b>Día 17</b> <b>Diciembre</b>	<b>SESION 5</b> <b>50'</b> <b>Día 18</b> <b>Diciembre</b>
Clase magistral para explicar la actividad y el nodo municipio de la EBC. Reparto de grupos de trabajo	Análisis y montaje del proyecto. Deliberación entre los miembros del grupo para llegar a un consenso sobre la guía a seguir en el proyecto.	Realización del proyecto y crítica fallera	Realización del proyecto y crítica fallera	Votaciones y elección del proyecto que será mostrado en dirección como propuesta fallera.



### **Metodología, evaluación y recursos:**

<p><u>Metodología de participación activa utilizada:</u> Aprendizaje Basado en Proyectos:</p>
<p><u>Recursos necesarios:</u> Un aula, colores y/o rotuladores, folios, bolígrafos, gomas y lápices.</p>
<p><u>Evaluación:</u> En las sesiones 2, 3 y 4 se evaluarán la cooperación y participación de cada integrante del grupo, así como el pensamiento crítico que desarrollen en el proyecto, observando y analizando en todo momento su participación e interés por la actividad, para recoger estos últimos datos el profesor utilizará la entrevista con los alumnos.</p> <p>Al finalizar esta primera actividad, a los alumnos que hayan participado de forma activa en ella se les compensará con un incremento de 0,25 puntos en la nota total de esta primera evaluación.</p>

### **Actividad 2: “Juego de mesa”**

#### **Contenidos Específicos para la actividad:**

<p>-Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el dialogo afianzando sus derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.</p>
<p>-Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</p>
<p>-Mejorar la motivación, participación, atención e interés del alumnado en el aula.</p>



**Competencias Específicas para la actividad:**

SABER / CONCEPTUAL	SABER HACER / ACTITUDINAL	SABER SER / PROCEDIMENTAL
<p>-Saber qué es y porque surge la EBC.</p> <p>-Saber la importancia de introducir en las aulas la EBC.</p> <p>-Saber qué cambios provocaría en el sistema y en el ser humano políticas económicas que persiguen un bien común para todos.</p>	<p>-Saber actuar de forma crítica</p> <p>-Saber mostrarse solidario con los problemas que nos rodea.</p> <p>-Saber trabajar en beneficio de la consecución de objetivos comunes.</p>	<p>-Saber reconocer los puntos transversales de la EBC</p> <p>-Saber planificar trabajos de forma cooperativa</p>

**Cronograma:**

<p>SEGUNDO TRIMESTRE (2T)</p> <p>Del 8 de enero al 3 de abril</p>
<p>UNIDADES DIDÁCTICAS DEL 1T:</p> <p>Tema 4: Economía personal</p> <p>Tema 5: Dinero, Seguros y Crédito</p> <p>Tema 6: El sector público</p> <p>Introducción a la EBC parte II</p>
<p>ACTIVIDAD 2</p> <p>La segunda actividad se realizará los días 1 y 2 de abril</p>

### Desarrollo:

En esta segunda actividad, introduciremos el juego en el aula a través de la baraja de cartas Arkhan Horror (Figura 6). Se trata de un juego de mesa, ambientado en un escenario terrorífico y que a su vez potencia el bien común. Es un juego cooperativo que difumina los límites entre los juegos de rol y los juegos de cartas.



*Figura 6. Juego de cartas por el Bien Común.*

*Fuente [www.juegosalcubo.es](http://www.juegosalcubo.es)*

Para llevar a cabo esta actividad, se dividirá a los alumnos en grupos de 4. El juego consiste en que los alumnos adopten un rol y actúen de forma cooperativa para solucionar los problemas que vayan surgiendo.

El escenario en el que se desarrolla el juego es una antigua ciudad llamada Arkhan donde tras la desaparición en un evento benéfico de cuatro ciudadanos se decide investigar si existe algún pasado oscuro en la ciudad. Algunos jugadores adoptarán el rol de investigadores con el fin de buscar cualquier cosa que pueda explicar lo sucedido y lograr encontrarlos. Para esta labor, los investigadores necesitarán apoyo de otros ciudadanos y es aquí donde comienza toda una aventura por el Bien Común, que variará mucho según las decisiones tomadas al principio del juego. El juego da la posibilidad de descartar a los enemigos mediante cartas comodines, de forma que se consiga un equipo de trabajo que participe con el investigador para conseguir resolver el problema y hacer el bien para el pueblo. En la figura 7 se muestra la tipología del juego.



*Figura 7: Imagen del desarrollo del juego.*

*Fuente [www.juegosalcubo.es](http://www.juegosalcubo.es).*

### **Temporalización:**

Esta Actividad se realizará en 2 sesiones de 50' cada una tras finalizar el segundo trimestre.

<b>SESION 1</b> 50' Día 1 abril	<b>SESION 2</b> 50' Día 2 de abril
Clase magistral para explicar la actividad, dividir la clase en grupos para iniciar el juego y asignar los roles en cada grupo.	Se empleará toda la sesión para jugar una partida de cartas bajo la supervisión del profesor.

### **Metodología, evaluación y recursos:**

<u>Metodología utilizada:</u> La gamificación
<u>Recursos necesarios:</u> Diversos juegos de cartas Arkhan por el Bien Común, un aula.
<p><u>Evaluación:</u> En las dos sesiones se evaluará sobretodo el grado de implicación de los participantes del juego así como la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos sobre la EBC para que sus decisiones sean en favor de la consecución del Bien Común mediante la observación. Mediante las entrevistas individuales se evaluará si los alumnos se han visto motivados, interesados y divertidos al mismo tiempo con la actividad.</p> <p>Al finalizar esta segunda actividad, a los alumnos que hayan participado de forma activa en ella se les compensará con un incremento de 0,25 puntos en la nota total de esta segunda evaluación.</p>



**Actividad 3: “Salvemos el pueblo”**

**Contenidos Específicos para la actividad:**

<p>-Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el dialogo afianzando sus derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.</p>
<p>-Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y las oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.</p> <p>-Facilitar la Introducción de la Economía del Bien Común en el aula para promover la reflexión crítica del alumno y aprender a valorar la empresa en función de su compromiso social, medioambiental y económico e implantarlo como medida transversal en la educación.</p>
<p>-Mejorar la motivación, participación, atención e interés del alumnado en el aula.</p>

**Competencias Específicas para la actividad:**

SABER / CONCEPTUAL	SABER HACER / ACTITUDINAL	SABER SER / PROCEDIMENTAL
<p>-Saber qué es y porque surge la EBC.</p> <p>-Saber que cuales son los diferentes nodos de aplicación de la EBC.</p> <p>-Saber que es el desarrollo sostenible y como el actual sistema económico impide que se consiga.</p>	<p>-Saber actuar de forma crítica</p> <p>-Saber mostrarse solidario con los problemas que nos rodea.</p> <p>-Saber tener una actitud positiva ante los problemas medioambientales.</p> <p>-Saber trabajar en beneficio de la consecución de objetivos comunes</p>	<p>-Saber reconocer los puntos transversales de la EBC</p> <p>-Saber diferenciar municipios y empresas que actualmente apliquen los principios de la EBC.</p>



**Cronograma:**

<p>TERCER TRIMESTRE (3T)</p> <p>Del 14 de abril al 24 de junio</p>
<p>UNIDADES DIDÁCTICAS DEL 1T:</p> <p>Tema 7: Interés e Inflación</p> <p>Tema 8: El Desempleo</p> <p>Tema 9: Economía internacional</p> <p>Introducción a la EBC parte III</p>
<p>ACTIVIDAD 2</p> <p>La tercera actividad se realizará los días 14 y 15 de mayo</p>

**Desarrollo:**

El juego está basado en una estrategia de rol que promueve los objetivos del desarrollo sostenible, para luchar contra las enfermedades, la degradación del medio ambiente, la pobreza, la falta de educación, las desigualdades sociales y el hambre.

Ha sido diseñado por un grupo de jóvenes de nacionalidad polaca y española, junto con otro grupo de voluntarios. Decidieron crear un juego de rol (*Smile Urbo*) mediante el cual los participantes del juego pudieran desarrollar mejor la comunicación personal y mejorar habilidades como la cooperación, la participación y el desarrollo personal.

A partir de un escenario que se ha simulado para el juego, los participantes, en este caso jugadores, deberán adoptar un rol activo. Se convertirán en miembros de una aldea intentarán resolver de forma cooperativa, como lo harían en un municipio que aplicara la EBC, la problemática actual a la que se enfrenta la aldea en diferentes ámbitos, económicos, educativos, de salud y medioambientales.

Esta pequeña comunidad atraviesa unos tiempos difíciles, alta tasa de desempleo, contaminación del agua, falta de medios para la educación que hace que los jóvenes emigren de la aldea hacia la ciudad, contaminación del agua falta de sanidad.

Los jugadores deberán ponerse en el rol de un agricultor tradicional, de unos propietarios del mercado, del director de la escuela, como líder espiritual, miembro de una ONG, como pescador y como agricultor moderno. Todos ellos formarán la junta del pueblo y ante la llegada de un inversor que plantea a la comunidad comprar una pequeña porción de tierra para construir un hotel aprovechando el ecosistema que les rodea, los jugadores se verán inmersos en un debate, controlado por el profesor, que tendrán como



objetivo alcanzar el consenso máximo posible por el bienestar común para todos y para el futuro del pueblo.

Cada jugador tiene un papel muy importante dentro del juego ya que solo con la colaboración y el diálogo entre todos se alcanzará el bien común.

Para poner en práctica la actividad en el aula y dado que hay varios roles a interpretar, con el fin de que puedan participar todos los alumnos, se formará por cada rol un grupo de 3 alumnos (el rol signado será asignado por el profesor/a para evitar discusiones entre los alumnos). A uno de los alumnos se le asignará el rol del inversor.

A continuación, en la figura 8 se muestra un breve dibujo que muestra de lo que hemos descrito con anterioridad, los roles que adoptarían cada personaje, así como de la postura que defenderían en el rol que se les haya asignado para este juego.

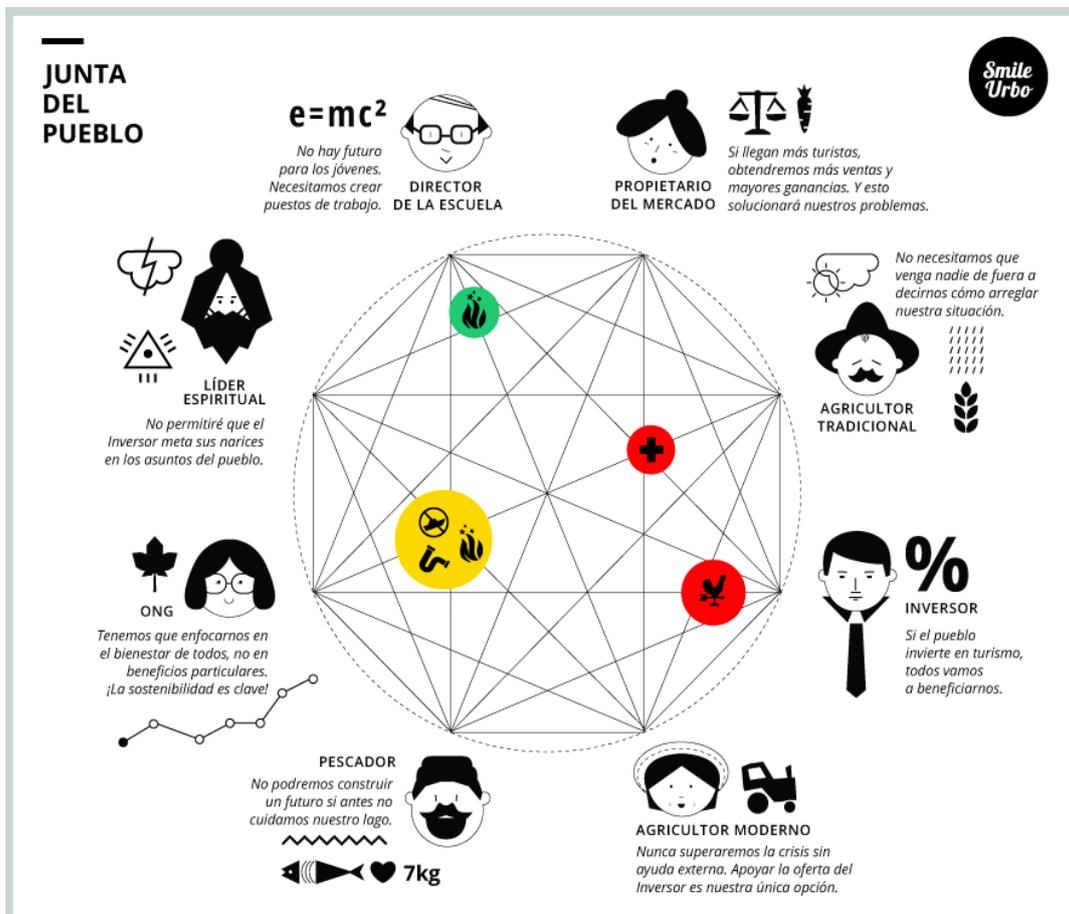


Figura 8: SmileUrbo, una de las propuestas ganadoras de la última edición del World Summit Youth Award.

Fuente: <https://muhimu.es/educacion/smile-mundo/>



**Temporalización:**

Esta Actividad se realizará en 2 sesiones de 50' cada una tras finalizar el segundo trimestre.

<b>SESION 1</b> <b>50'</b> <b>Día 14 mayo</b>	<b>SESION 2</b> <b>50'</b> <b>Día 15 de mayo</b>
Clase magistral para explicar la actividad, dividir la clase en grupos para iniciar el juego y asignar los roles en cada grupo.	Se empleará toda la sesión para el juego. El diálogo y el tiempo serán guiados por el profesor par a intentar llegar al consenso en los 50' que tiene de duración.

**Metodología, evaluación y recursos:**

<u>Metodología utilizada:</u> La gamificación y role playing.
<u>Recursos necesarios:</u> Un aula, cartulinas y bolígrafos para signar los roles.
<p><u>Evaluación:</u> En las dos sesiones se evaluará sobretodo el grado de implicación de los participantes del juego así como la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos sobre la EBC para que sus decisiones sean en favor de la consecución del Bien Común mediante la observación. Mediante las entrevistas individuales se evaluará si los alumnos se han visto motivados, interesados y divertidos al mismo tiempo con la actividad.</p> <p>Al finalizar esta segunda actividad, a los alumnos que hayan participado de forma activa en ella se les compensará con un incremento de 0,10 puntos en la nota total de esta tercera evaluación.</p>



**Actividad 4: Y este mes ¿A qué jugamos?™**

**Contenidos Específicos para la actividad:**

-Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
-Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y las oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
-Facilitar la Introducción de la Economía del Bien Común en el aula para promover la reflexión crítica del alumno y aprender a valorar la empresa en función de su compromiso social, medioambiental y económico e implantarlo como medida transversal en la educación.
-Mejorar la motivación, participación, atención e interés del alumnado en el aula.

**Competencias Específicas para la actividad:**

SABER / CONCEPTUAL	SABER HACER / ACTITUDINAL	SABER SER / PROCEDIMENTAL
<p>-Saber qué es y porque surge la EBC.</p> <p>-Saber la importancia de introducir en las aulas la EBC.</p> <p>-Saber que cuales son los diferentes nodos de aplicación de la EBC</p> <p>-Saber qué cambios provocaría en el sistema y en el ser humano políticas económicas que persiguen un bien común para todos.</p>	<p>-Saber actuar de forma crítica</p> <p>-Saber tener actuaciones a favor de un desarrollo sostenible.</p> <p>Saber trabajar en beneficio de la consecución de objetivos comunes.</p>	<p>-Saber reconocer los puntos transversales de la EBC</p> <p>-Saber planificar trabajos de forma cooperativa</p>



**Cronograma:**

TERCER TRIMESTRE (3T) Del 14 de abril al 24 de junio
UNIDADES DIDÁCTICAS DEL 1T: Tema 7: Interés e Inflación Tema 8: El Desempleo Tema 9: Economía internacional Introducción a la EBC parte III
ACTIVIDAD 2  La tercera actividad se realizará los días 16,17,18 y 19 de junio

**Desarrollo:**

Esta actividad consiste en que los alumnos plasmen a través de un calendario que deberán de confeccionar para el año escolar 2019-2020 (incluirá los meses desde septiembre a diciembre del 2019 y desde enero a junio del 2020), los 10 puntos más importantes que defiende la EBC.

Deberán de buscar una imagen, o bien dibujarla, será elección de cada grupo de trabajo, de estos 10 principios y asignarlas a los meses por orden correlativo:

Septiembre-Aprecio

Octubre-Solidaridad

Noviembre-Confianza

Diciembre-Consumo responsable

Enero-Democracia

Febrero-Cooperación

Marzo-Respeto hacia el medio ambiente

Abril-Igualdad de género

Mayo-Valores humanos

Junio-Reducción de residuos

Mostramos un ejemplo de cómo sería la actividad (Figura 9):



Octubre 2019						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sab	Dom
	1 <i>Día del docente</i>	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12 <i>Día del voluntario de América</i>	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			



Figura 5: Ejemplo del calendario a confeccionar.

Fuente propia.

Se plantea, que, para el próximo curso escolar, cada mes organice en clase una actividad al final de cada Unidad Didáctica sobre el tema correspondiente al mes en curso, de manera que se siga poniendo en práctica y aprendiendo la EBC en el aula.

**Temporalización:**

Esta Actividad se realizará en 4 sesiones de 50’ cada una tras finalizar el segundo trimestre.

SESION 1 50’ Dia 16 junio	SESION 2 50’ Dia 17 de junio	SESION 3 50’ Dia 18 junio	Sesión 4 50’ Dia 19 junio
Clase magistral para explicar la actividad, dividir la clase en grupos para iniciar el juego	Confección de dibujos o búsqueda de imágenes a través de Internet	Montaje del calendario	Puesta en común los calendarios y exposición en el aula.

**Metodología, evaluación y recursos:**

<u>Metodología utilizada:</u> metodología de participación activa, aprendizaje basado en proyectos.
<u>Recursos necesarios:</u> Un aula, cartulinas, bolígrafos y colores, tijeras, pegamento y un dispositivo con conexión a internet.
<u>Evaluación:</u> En todas las sesiones se evaluará, sobretodo, el grado de implicación de los participantes en la actividad. Mediante las entrevistas individuales se evaluará si los alumnos se han visto motivados, interesados por esta actividad.  Al finalizar esta segunda actividad, a los alumnos que hayan participado de forma activa en ella se les compensará con un incremento de 0,15 puntos en la nota total de esta tercera evaluación.



## 8.-CONCLUSIONES:

Aunque no he tenido la oportunidad de realizar estas actividades en las clases de Economía durante mi periodo de prácticas en el Illes Columbretes, si he podido comprobar por la UD que impartí en las clases de Iniciación a la Actividad Económica Empresarial en 3º ESO, que, al aplicar la gamificación y las metodologías de participación activa en las actividades propuestas en esta UD, los alumnos mostraron más interés y estaban más motivados que en las clases magistrales. Lo pude comprobar mediante un cuestionario al final de las actividades y los resultados fueron muy satisfactorios, y es por esto que propongo este planteamiento explicado en mi TFM como mejoras educativas para introducir la EBC en el aula como medida transversal.

También por la realización de estas actividades realizadas durante el periodo de prácticas, he podido comprobar, que estas propuestas metodológicas divierten los alumnos durante el desarrollo de las actividades y eso les ayuda a reflexionar, facilitar el autoaprendizaje, encontrar mejor las posibles soluciones y realzando su pensamiento crítico.

Al introducir las metodologías de participación activa y la gamificación en las aulas, el nivel de satisfacción por parte de los alumnos es muy elevado y como el principal objetivo era que los alumnos muestren interés por la asignatura y se motiven, pensamos que con ello se consigue.

Por otro lado, además de considerarlo así por esta experiencia, nos basamos también en las citas o descripciones que hacen algunos autores que demuestran estas teorías.

Como bien cita Santrock (2002), la motivación intrínseca tiene sus bases en la curiosidad, esfuerzo, autodeterminación y el desafío del alumno, y esto es lo que conseguiremos al introducir estas metodologías en el aula.

Ospina, J. (2006) también considera a la motivación como uno de los aspectos más importantes dentro del proceso de aprendizaje.

En general, la motivación, es la encargada de activar la atención hacia un objeto y es por esto por lo que motivación y atención van directamente relacionadas y lo consideramos crucial para que los alumnos muestren más interés por la asignatura.

(Harter, 1992). nos da una definición de motivación que la relaciona con la atención basada a una tarea o actividad.

En nuestra opinión y tras conocer las definiciones de distintos autores, ese contexto que rodea al alumno y sus circunstancias personales, está en relación con la motivación. Es por esto, que ante unas mismas condiciones de aprendizaje, la motivación será diferente en función del tipo de alumno.

Cabe destacar también los beneficios que provoca en el aprendizaje del alumno el trabajo cooperativo, y es por esto que, en nuestra propuesta de mejora, todas las actividades se plantean con metodologías cooperativas, ya que suponen una genuina ventaja para la educación.



Para Johnson, Johnson y Holubec (1999), el aprendizaje cooperativo es el uso didáctico de grupos de trabajo reducidos en los cuales los alumnos trabajan conjuntamente para sacar el máximo provecho a su autoaprendizaje, el suyo propio y el de sus compañeros.

Hay hallazgos empíricos como los realizados por Goikoetxea, E., Pascual, G. (2005), que nos demuestran que nos demuestran también la eficacia del aprendizaje cooperativo.

Siguiendo también la definición de Suarez, C. (2007) , los beneficios del trabajo cooperativo, los podemos clasificar en el incremento del rendimiento académico, mejora de la integración social, y mejora del nivel intrapersonal, con lo cual, bajo esta definición, el autor mantiene que a largo plazo la retención de la información por parte del alumnado sería mayor y supondría además un mayor rendimiento de trabajo para todos los miembros del grupo y por tanto un aumento de la motivación intrínseca

Cada vez más, la importancia de los temas transversales en la sociedad y en particular en la educación está más de moda, además de que los consideramos necesarios.

Bajo nuestro punto de vista, la transversalidad, es un instrumento que permite relacionar la sociedad, con el sistema educativo y con la familia y por eso consideramos de gran importancia introducir temas trasversales en las aulas. Es un instrumento muy favorable para proporcionar a los alumnos una formación mayor en temas ambientales, de salud y sobre todo en aspectos sociales.

Los ejes transversales vinculan y conectan muchas asignaturas en el currículo escolar y consideramos que al introducir la EBC en la asignatura, va a proporcionar beneficios en general en toda la docencia, ya que suponen una mejora de las estrategias aplicadas de forma tradicional en el aula en todos los niveles y mejoran de forma significativa para los alumnos las conexiones con los problemas sociales, medioambientales, morales y éticos presentes en el entorno que les rodea.

Los temas transversales, además consideramos que están directamente vinculados con las estrategias educativas de participación e innovación educativas, y es esta nuestra razón de proponer la introducción de este tema transversal que hemos elegido a través de las metodologías descritas.

Pensamos, que ya que esta mejora podría suponer una experiencia privilegiada para todos los colectivos involucrados en la docencia, asociaciones, familias, alumnos y equipo de docentes, que podrían colaborar en la futura implantación de la EBC en el centro a través de actividades, que aunque en los inicios se pueda empezase este proyecto de carácter espontáneo, posteriormente podría constituir para el centro, y más aun siendo un centro religioso que promulga con estos valores, un proyecto educativo dentro de la institución.

Queremos concluir diciendo, que, aunque nos hubiese gustado poder llevar a cabo esta propuesta e implantarla en el aula durante el periodo de prácticas, la falta de tiempo y atraso que tenían en la materia para finalizar el temario antes de terminar el curso ha sido para nosotras una limitación y no ha sido posible. Es por esta razón, y dado que



sabemos que los temas transversales se introducen en los currículos para poder cumplir objetivos específicos que permitan transformar la educación, cosa que consideramos necesaria en la actualidad, por lo que hacemos y planteamos esta propuesta de mejora.



## 9.-BIBLIOGRAFIA:

- Antolín Alonso, R. (2014). Motivación y rendimiento escolar en Educación Primaria.
- Aparicio, J. C. S. Videojuegos y gamificación para motivar en educación.
- Aranda, A. F., Pastor, V. M. L., Oliva, F. J. C., & Romero, R. (2013). La evaluación formativa en docencia universitaria y el rendimiento académico del alumnado. *Aula abierta*, 41(2), 23-34.
- Areces, P. D. V. Á. (2011). *Una nueva gobernanza global: propuestas para el debate*. N. Sartorius (Ed.). M. Pons.
- Artaraz, M. (2002). Teoría de las tres dimensiones de desarrollo sostenible. *Revista Ecosistemas*, 11(2).
- Bartolome~ M.; Anguera, T. (1990). La investigación cooperativa: vía para la innovación en la Universidad. PPU. Barcelona. CARR
- Bezanilla, J. M., & Miranda, A. (2012). La socionomía y el pensamiento de Jacobo Levy Moreno: una revisión teórica. *Revista de psicología GEPU*, 3(1), 148-180.
- Brell, M. (2006). Juegos de rol. *Educación social: revista de intervención socioeducativa*, 33, 104-113.
- Cabrera, E. M. R. " Relación Entre Motivación De Logro Y Rendimiento Académico En La Asignatura De Actividades Prácticas (Tecnología) En Los Estudiantes De Séptimo, Octavo Y Noveno Grado Del Instituto Departamental San José De La Ciudad De El Progreso, Yoro, Honduras.
- Canós, L., & Mauri, J. (2005). Metodologías activas para la docencia y aplicación de las nuevas tecnologías: una experiencia. *XX Simposium Nacional de la URSI, Gandía (Valencia)*.
- Casado Escribano, N. (2010). El video como recurso didáctico en el nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje.
- Chorney, A. I. (2013). Taking the game out of gamification.
- Cohen, L.; Manion, L. (1990). Métodos de investigación educativa. La Muralla. Madrid.
- Colmenares A.M. (2011): "Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción" *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, Vol. 3, No. 1, 102-115.
- D.A. Kolb, "Experiential Learning: experience as the source of
- De Miguel Díaz, M., Alfaro Rocher, I., Apodaca Urquijo, P., Arias Blanco, J., García Jiménez, E., & Lobato Fraile, C. (2006). *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias: orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior*. Madrid: Alianza Editorial.



- Del Cerro, G. (2015). Aprender jugando, resolviendo: diseñando experiencias positivas de aprendizaje. XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Educar para transformar: Aprendizaje experiencial.
- Díaz Cruzado, J., & Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre (2013)*,
- Dongo, A. (2008). La teoría del aprendizaje de Piaget y sus consecuencias para la praxis educativa. *Revista de investigación en psicología*, 11(1), 167-181.
- Elliott, J. (1990). La investigación-acción en educación. Morata. Madrid
- Erickson, F. (1989). Métodos cualitativos de investigación sobre la enseñanza en Wittrock, M.C La investigación de la enseñanza II. PsidósIMEC Barcelona
- Estebaranz García, A. (1991). El cuestionario como instrumento de recogida de datos cualitativos en estudios etnográficos. Un estudio de valores. *Enseñanza (1991, p. 165-185)*.
- Extremera, A. B., Gallegos, A. G., Fuentes, J. A. S., & Molina, M. M. (2013). Apoyo a la autonomía en Educación Física: antecedentes, diseño, metodología y análisis de la relación con la motivación en estudiantes adolescentes. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (24), 4
- Extremera, A. B., Gallegos, A. G., Fuentes, J. A. S., & Molina, M. M. (2013). Apoyo a la autonomía en Educación Física: antecedentes, diseño, metodología y análisis de la relación con la motivación en estudiantes adolescentes. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (24), 46-49.
- Fernández, L. (2007). ¿Cómo se elabora un cuestionario? Universitat de Barcelona. Institut de Ciències de l'Educació. Secció de Recerca. Butlletí LaRecerca. Fichas 8. Marzo, 2007.
- Francés, M. J. P. (2010). La importancia de enseñar economía. *Pedagogía Magna*, (8), 134-138. (Introducción concepto economía)
- García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (1997). Motivación, aprendizaje y -rendimiento escolar.
- García Bacete, F. J., & Doménech Betoret, F. (1997). Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar.
- García, Jesús Hernández, et al. "Componentes de la motivación: evaluación e intervención académica." *Aula abierta* 71 (1998): 91-120.
- García-Barrera, A. (2015). Importancia de la competencia argumentativa en el ámbito educativo: una propuesta para su enseñanza a través del role playing online. *Revista de Educación a Distancia*, (45).



- Gómez-Álvarez Díaz, R., Morales Sánchez, R., & Rodríguez Morilla, C. (2017). La Economía del Bien Común en el ámbito local. *CIRIEC-España. Revista de economía pública, social y cooperativa*, 90, 189-222.
- González Cabanach, R., Valle Arias, A., Núñez Pérez, J. C., & González García, J. A. (1996). Una aproximación teórica al concepto de metas académicas y su relación con la motivación escolar. *Psicothema*, 8 (1).
- Ibáñez, M. B. (2016). Gamificación en la Educación. *VIII Jornada Profesional de la Red de Bibliotecas del Instituto Cervantes: Gamificación, el arte de aplicar el juego en la biblioteca*. Madrid: Instituto Cervantes.
- Investigación-acción (Marqués, M. y Ferrández, R. 2012)
- Johnson, D.W., Johnson, R.T. y Holubec, e.j. (1999): El aprendizaje cooperativo en el aula. Buenos Aires: Paidós.
- kemmis, S., MC Taggart, r. (1988). Cómo planificar la investigación acción. Laertes. Barcelona.
- Labrador, M., & Andreu, M. (2008). Metodologías activas. *València: Editorial de la UPV*.
- learning and development”, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1984
- Llorens Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ, P., Satorre Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas.
- Martínez, F. (2002). El cuestionario. Un instrumento para la investigación en las ciencias sociales. Barcelona: Laertes psicopedagogía
- Martínez, M. (2009). Ciencia y arte en la metodología cualitativa. México: Trillas.
- Martínez-Riera, J. R. (2009). *Influencia del Role-Playing en el proceso de enseñanza-aprendizaje de Enfermería*. Universidad de Alicante.
- Matos-Fernández, L. (2009). Adaptación de dos cuestionarios de motivación: Autorregulación del Aprendizaje y Clima de Aprendizaje. *Persona*, (012), 167-185.
- Morales Zúñiga, L. C. (2014). El pensamiento crítico en la teoría educativa contemporánea. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 14(2).
- Moreira, M. A., & González, C. S. G. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-38.
- Mouly, G.J., (1978). Educational Reserch: the Artand Science of Investigation. Allyn and Bacon, Boston.
- Naranjo, J., Yannelys, V., & Garófalo Hernández, A. A. (2012). Aprendizaje basado en tareas aplicado a la enseñanza de las Telecomunicaciones. *Ingeniería Electrónica, Automática y Comunicaciones*, 33(3), 1-7.



- Navarro-Benítez, Gloria. "Influencia de la atención, memoria y motivación en el rendimiento académico." (2015).
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118.
- Ordóñez Tovar, J. A. (2011). ¿Competitividad para qué? Análisis de la relación entre competitividad y desarrollo humano en México.
- Pereira, M. L. N. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista educación*, 33(2), 153-170.
- Pereira, M. L. N. (2010). Factores que favorecen el desarrollo de una actitud positiva hacia las actividades académicas. *Revista educación*, 34(1), 31-53.
- Stenhouse, L. (1987). *La investigación como base de la enseñanza*. Moratao Madrid.
- Tapia, J. A. (1992). *Motivar en la adolescencia: teoría, evaluación e intervención*. Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid.
- Tapia, J. A. (1998). *Motivación y aprendizaje en el aula: cómo enseñar a pensar*. Santillana.
- Taylor, S.J, Bogdan, r (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós. Barcelona
- Tejedor, E.J., (1986)."La estadística y los diferentes paradigmas de investigación educativa." en *Rev. Educar* n° 10 pág. 79-101.
- Trechera, J.L. (2005). Saber motivar: ¿El palo o la zanahoria? Consultado el 20 de junio de 2017, de: <http://www.monografias.com/trabajos28/saber-motivar/saber-motivar.shtml>.
- Vallejo Ruiz, M., & Molina Saorín, J. (2011). Análisis de las metodologías activas en el grado de maestro en educación infantil: la perspectiva del alumnado. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 36(14-1), 207-217.
- Valles, M. S. (2000). *Técnicas cualitativas de investigación social*. Síntesis Editorial.
- Vallet-Bellmunt, T., Rivera-Torres, P., Vallet-Bellmunt, I., & Vallet-Bellmunt, A. (2017). Aprendizaje cooperativo, aprendizaje percibido y rendimiento académico en la enseñanza del marketing. *Educación XXI*, 20(1).
- Velásquez Inga, C. (2014). *La motivación extrínseca y su relación con el rendimiento académico en el idioma inglés en los estudiantes de nivel secundaria turno tarde de la Institución Educativa Emblemática Elvira García y García Pueblo Libre, Lima, 2014.-*



## 10.- WEBGRAFIA:

- <http://echanizbarrondo.blogspot.com/2017/10/que-es-ser-humano-hoy.html>
- <http://www.congreso.es/consti/constitucion/indice/titulos/articulos.jsp?ini=1&tipo1>
- <http://www.decrecimiento.info/2017/02/el-neoliberalismo-mata-mas-gente-que.html>
- [http://www.economiasostenible.org/wp-content/uploads/Resen%CC%83a\\_Economia\\_Bien\\_Comun\\_Felber.pdf](http://www.economiasostenible.org/wp-content/uploads/Resen%CC%83a_Economia_Bien_Comun_Felber.pdf)
- <http://www.eduforics.com/es/aprendizaje-basado-proyectos/>
- <http://www.terras.edu.ar/biblioteca/40/Caracterizacion-curricular-de-los-temas-transversales.pdf>
- <https://desarrollosostenible.wordpress.com/2006/09/27/informe-brundtland/>
- <https://es.scribd.com/doc/88699020/Metodologia-Activa-Participativa>
- <https://es.slideshare.net/jafel/relacion-memoria-atencion>
- [https://es.wikipedia.org/wiki/Metodolog%C3%ADa\\_activa](https://es.wikipedia.org/wiki/Metodolog%C3%ADa_activa)
- <https://muhimu.es/educacion/smile-mundo/>
- <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4639/RODRIGO%20MATEO%2C%20CESAR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/viewFile/10156/10266>
- <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/metodologias-activas-en-el-aula-cual-escoger/45543.html>
- <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7201.pdf>
- <https://www.google.com/search?q=temas+trasnversales+en+la+educacion&oq=temas+trasnversales+en+la+educacion&aqs=chrome..69i57j0l5.5919j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- <https://www.google.com/search?q=temas+trasnversales+en+la+educacion&oq=temas+trasnversales+en+la+educacion&aqs=chrome..69i57j0l5.5919j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- <https://www.juguetronica.com/blog/gamificacion-en-aula-para-ensenanza-motivadora/>
- <https://www.sostenibilidad.com/desarrollo-sostenible/el-informe-meadows/>
- [https://www.ted.com/talks/yanis\\_varoufakis\\_capitalism\\_will\\_eat\\_democracy\\_unless\\_we\\_speak\\_up/transcript?goback=.gde\\_3730521\\_member\\_201872333&language=es](https://www.ted.com/talks/yanis_varoufakis_capitalism_will_eat_democracy_unless_we_speak_up/transcript?goback=.gde_3730521_member_201872333&language=es)