



MÁSTER UNIVERSITARIO EN PROFESORADO DE ENSEÑANZA
SECUNDARIA OBLIGATORIA Y BACHILLERATO, FORMACIÓN
PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE IDIOMAS POR LA
UNIVERSIDAD JAUME I

ESPECIALIDAD: FORMACIÓN PROFESIONAL

**¿ CÓMO DESPERTAMOS LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA DEL
ALUMNO?. INTERACCIÓN DE METODOLOGÍAS
TRADICIONAL Y ACTIVO-PARTICIPATIVA**

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

CURSO ACADÉMICO: 2018-2019

PRESENTADO POR: Héctor Gonzalvo Prades

DIRIGIDO POR: Dra. Ana I. Marqués Marzal

RESUMEN

La desmotivación de los alumnos en las aulas es una de las principales causas del fracaso escolar.

El objeto del presente trabajo consiste en llevar a cabo la interacción de dos metodologías educativas, la tradicional y la activo participativa, esta última mediante la técnica Role-Playing, como propuesta metodológica en la asignatura de Marketing Internacional.

Con el fin de implementarla adecuadamente, hemos llevado a cabo una revisión bibliográfica; por un lado, relativa al propio concepto de motivación y los distintos factores que influyen en la desmotivación de los alumnos, así como los posibles modos de actuación del docente en las aulas. Por otro lado, hemos analizado las ventajas e inconvenientes de estas metodologías y consecuentemente la interacción de ambas.

Finalmente y tras haberlas materializado en las aulas, hemos elaborado a conciencia un cuestionario con el fin de obtener un sincero y adecuado feedback de los alumnos.

Palabras clave: Motivación, metodología tradicional, activo-participativa, interacción, Role-Playing.

ABSTRACT

Student's demotivation in classrooms is one of the main causes of school failure.

The aim of the present project is to carry out the interaction of two educational methodologies. The traditional methodology and the active participatory methodology, the latter through role-play techniques as a methodological approach for our International Marketing's subject.

In order to implement it properly we have carried out a two-part bibliographic review. On the one hand, related to the concept of motivation and the different factors that influence discouragement of students, as well as teachers' course of action in classrooms. On the other hand, we have analyzed the advantages and disadvantages of these methodologies and consequently the interaction of both.

Finally, after having materialized them in the classrooms, we have conscientiously elaborated a questionnaire in order to obtain a sincere and adequate feedback from the students.

Key words: motivation, traditional methodology, active participatory, interaction, role-Playing.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. MARCO TEÓRICO	3
2.1. MOTIVACIÓN	3
2.1.1. Factores que influyen en la motivación de los alumnos	4
2.1.2. Modos de actuación del docente en las aulas	5
2.2. PROPUESTA METODOLÓGICA: MIX DE METODOLOGÍAS TRADICIONAL Y ACTIVO- PARTICIPATIVA	7
2.2.1. Metodología tradicional. Ventajas e inconvenientes	7
2.2.2. Metodología activo- participativa. Ventajas e inconvenientes.....	8
2.2.3. Interacción de ambas metodologías.....	10
3. ROLE-PLAYING.....	12
3.1. DESCRIPCIÓN	12
3.2. COMO APLICAR EL ROLE-PLAYING EN LAS AULAS	13
3.3. VENTAJAS E INCONVENIENTES	14
4. INSTRUMENTO.....	15
4.1. ELABORACIÓN DEL CUESTIONARIO	18
4.2. DISEÑO Y VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO	20
5. MATERIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA.....	24
5.1. ACTIVIDADES.....	24
5.1.1. Metodología tradicional o expositiva	24
5.1.2. Metodología activo- participativa	25
5.2. RESULTADOS	29
6. CONCLUSIONES.....	37
BIBLIOGRAFIA:	41

1. INTRODUCCIÓN

El motivo de haber elegido el presente trabajo final de master, basado en la interacción de la metodología de enseñanza tradicional con una determinada metodología activo-participativa, se debe a la falta de motivación y claridad de ideas de los alumnos de la asignatura de Marketing Internacional, no solo en relación con los distintos objetivos del marketing, sino también, con el propio concepto de marketing.

Durante mi estancia en prácticas, tanto en el primer periodo como en el segundo, en el Centro IES Caminas de Castellón de la Plana, centro público donde se imparte Educación Secundaria, Formación Profesional Básica y Ciclos de Grado Medio y Superior, el contacto permanente con los alumnos me permitió constatar una falta de motivación por la asignatura, probablemente y al margen de otras cuestiones, porque les resulta complicado conceptualmente asimilar los distintos tipos de marketing existentes, la utilización de los mismos y sus principales objetivos.

Mi percepción sobre la desmotivación del alumnado en relación con la asignatura, debía ser ratificada por alguien, poseedor de mayores experiencias con los alumnos y consecuentemente, con un criterio más y mejor formado sobre esta cuestión, por lo que bajo esta premisa, mantuve una larga conversación con mi tutor y profesor de Marketing Internacional, el cual ratificó mis sospechas al confirmar con rotundidad que uno de los principales problemas de nuestros estudiantes es la desmotivación académica.

Así pues y con el fin de profundizar sobre la importancia y existencia de la falta de motivación de los educandos, en esta tercera y última fase, me propuse, acudiendo a diversos medios y autores, obtener un mayor nivel de información relativa a esta cuestión. Los resultados fueron, a mi juicio y como mínimo, preocupantes :

- El abandono escolar temprano, jóvenes de entre 18 a 24 años que tienen como máximo el título de enseñanza secundaria obligatoria, a pesar de haber disminuido considerablemente en los últimos años, se situó en 2017 en el 18,3% según los datos publicados por la oficina de estadística europea Eurostat.
- En el conjunto de la Unión Europea, la tasa de abandono escolar fue del 10,6%, por lo tanto casi la mitad de la de España en el mismo periodo y Malta fue el único país europeo que registró una tasa superior (18,6%) , mientras que Rumanía fue el tercer estado miembro con un mayor abandono escolar. (18,1 %).

Aunque las causas y motivos de estas preocupantes cifras de fracaso escolar, son múltiples y diversas, la mayoría de estudiosos del tema, opinan que la desmotivación es una de las más importantes.

Por otro lado, los contenidos que se imparten en este modulo, son de gran utilidad para la futura vida profesional de los alumnos, ya que les permitirá entender totalmente en qué consisten los distintos tipos de marketing, pues, si bien es cierto, que hace décadas, el marketing no era muy utilizado en las empresas, también es

cierto, que de forma progresiva y a lo largo de los últimos años han descubierto que la aplicación del marketing les ofrece beneficios a corto, medio y largo plazo, al satisfacer los deseos y expectativas de los ciudadanos.

Este cambio en la forma de pensar en relación a la utilización del marketing ha hecho que actualmente muchas empresas e instituciones lo vean como una importante herramienta para conseguir sus objetivos y no como un gasto innecesario del cual prescindir. Así pues, hoy, invertir en marketing es invertir en la empresa, ya se persigan fines económicos o no.

En relación con este último punto, es importante significar que por ejemplo, el marketing de causa social o bien el marketing al servicio de la administración o de los servicios públicos, no persigue fines de lucro.

Por lo tanto, resulta fundamental, en base a todo lo expuesto con anterioridad, que se consiga despertar la motivación intrínseca en los alumnos con el fin de que den a esta asignatura la importancia que requiere, tanto con el fin de incrementar su rendimiento académico como por las ventajas que pueda ofrecerle para su ingreso en el mundo laboral.

El objetivo general de la presente metodología en el aula, consiste en despertar la motivación de los alumnos de la asignatura de Marketing Internacional mediante la interacción de la metodología tradicional de enseñanza con una determinada metodología activo-participativa, en concreto, la técnica Role-Playing, haciéndoles en mayor medida partícipes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Paralelamente al objetivo general descrito, los objetivos específicos que se pretenden conseguir son, fomentar la socialización y cooperación entre los alumnos, mejorar los problemas socio-afectivos, estimular el pensamiento crítico, aumentar la responsabilidad en el aprendizaje, obtener una mayor involucración de los alumnos, llevar a cabo trabajos colaborativos e incrementar el respeto a las opiniones ajenas.

Se ha hecho uso de las TICs durante las clases, aprovechando la gran variedad de posibilidades que nos ofrecen estas en el sistema educativo, así como mostrar la utilidad de las mismas a los alumnos.

Por último y con el fin de conocer el grado de satisfacción y motivación del alumnado con la puesta en práctica de esta metodología educativa, hemos utilizado como herramienta un cuestionario totalmente anónimo, pues de este modo los alumnos pueden expresar con total libertad sus opiniones al respecto.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. MOTIVACIÓN

Actualmente existe, entre la mayor parte de docentes, un alto nivel de coincidencia en que la desmotivación, que afecta de forma generalizada a los estudiantes, es uno de los mayores problemas en las aulas.

Según Valle, A. , Rodriguez, S. y Regueiro, B. (2015), *“la definición clásica de la motivación, podemos considerarla, como un conjunto de procesos implicados en la activación, dirección y persistencia de la conducta.”*

Lieury, A. y Fenouillet, F. (1997-2006) explica el concepto de motivación como *“ el conjunto de mecanismos biológicos y psicológicos que motivan la acción, la orientación (para acercarse a una meta o, por el contrario, para alejarse) y, por último, la intensidad y la persistencia: a más motivación, mayor y persistente es la actividad.”*

Chiavento, I. (1999), define a la motivación como el resultado de la interacción entre el individuo y la situación que lo rodea. Dependiendo de la situación que viva el individuo en ese momento, de cómo la viva, habrá una interacción entre él y la situación que motivará o no al individuo.

Para el psicólogo David McClellan (1989), la motivación de un individuo se debe a la búsqueda de satisfacción de tres necesidades:

- La necesidad de logro: relacionada con aquellas tareas que suponen un desafío, la lucha por el éxito, la superación personal.
- La necesidad de poder: referida al deseo de influir en los demás, de controlarlos, de tener impacto en el resto de personas.
- La necesidad de afiliación: se refiere al deseo de establecer relaciones, de formar parte de un grupo; todo aquello relacionado con relacionarse con los demás.

Según la RAE (2018), la desmotivación es la *“ falta o perdida de motivación”*, mientras que la motivación y así la define en su tercera acepción, es: *“ Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”*.

Según indica Alonso Tapia, J. (2005), debemos tener en cuenta cuatro apreciaciones que cambien nuestra mentalidad en relación con el concepto que tenemos acerca de la motivación. El primero es que esta, no depende solo del estudiante, sino que esta depende de la interacción de él con el entorno; en segundo lugar debemos conocer que la motivación no cambia al cambiar sólo un aspecto del entorno y sí actuando sobre el clima de aprendizaje general. La tercera de las apreciaciones, indica que la motivación no es estática, pues depende de las condiciones y de los resultados y experiencias parciales. Finalmente, la cuarta de las apreciaciones, también relacionada con las anteriores, determina que no basta con una intervención puntual, sino que es necesario que esta sea mantenida en el tiempo.

2.1.1. Factores que influyen en la motivación de los alumnos

Tras las distintas definiciones de los autores citados en el apartado anterior, cabe deducir de forma generalizada y en el marco académico que, la motivación será la voluntad de aprender, de alcanzar una meta y que las fuerzas que actúan sobre la motivación, podrán ser de naturaleza intrínseca o extrínseca.

A continuación y con el fin de determinar de forma más específica cuáles son los factores más relevantes que influyen en la motivación de los alumnos, creo oportuno extraer algunos de los aspectos de Jesús Alonso Tapia que mejor se adaptan a este apartado.

Existen cuatro patrones relevantes a lo largo del proceso motivacional de los educandos; cada uno de ellos diferente, pero determinante para conseguir despertar la motivación de los alumnos según Alonso Tapia, J. (1997):

- 1) *“ La motivación depende de características estables, como inteligencia y disposición al esfuerzo”.*(Alonso Tapia, J. 1997)

Resulta obvio que en el aula existen distintos tipos de alumnos, algunos con mayores capacidades para asimilar de manera más rápida y eficaz los contenidos de una determinada asignatura, sin embargo existen otras personas que a pesar de tener una menor inteligencia son muy constantes y además conscientes de que con el esfuerzo podrán alcanzar los distintos objetivos que se propongan.

Por otro lado, aquellos alumnos con un bajo nivel de inteligencia y a su vez una baja predisposición al esfuerzo y la perseverancia, necesitarán por parte de los docentes una fuerte dosis de comprensión y paciencia que les permita redoblar sus esfuerzos hacia estos alumnos y conseguir finalmente despertar su motivación.

- 2) *“ La motivación depende de la creencia en la posibilidad de modificar o no las habilidades, destrezas y capacidades propias.”* (Alonso Tapia, J. 1997).

Este segundo factor, está enfocado en diferenciar a los alumnos que tienen como objetivo preservar la autoestima y de aquellos que tienen como meta aumentar sus conocimientos, es decir, aprender según Dweck y Elliot (1983). Estas autoras ya han corroborado que *“ hay diferencias en el grado en que los sujetos estudiados consideran que la inteligencia, las habilidades y las destrezas pueden modificarse”.*

Una de las opciones para mejorar la motivación del alumnado por el aprendizaje sería modificar o mejorar la idea propia que tienen los alumnos sobre sus posibilidades en mejorar sus capacidades y habilidades, siendo también importante el papel del profesorado en este factor, ya que contribuye a generar las diferentes creencias emocionales.

- 3) *“La motivación depende de conocer formas eficaces de pensar y de afrontar el trabajo”* (Alonso Tapia, 1997).

Cabe recordar que las personas no solo debemos aprender con el objetivo de aprobar, sino también, obtener la capacidad para encontrar soluciones a nuestros problemas.

(Pardo, 1990 y Alonso Tapia, 1990).

Lo que se trata de explicar es que el alumnado no aprende porque no esté bien motivado, sino que no está suficientemente motivado porque no sabe afrontar sus problemas escolares y consecuentemente, no aprende.

Anteriormente a desertar de una tarea, la cual no sale como se esperaba, aquello que se debe hacer es dedicar más esfuerzo para encontrar su solución(Kuhl, 1987).

- 4) *“La cantidad y el tipo de ayudas que recibe el sujeto también influyen, y de modo notable, en la motivación”*. (Alonso Tapia, J. 1997).

El foco de atención que los profesores ejercen en el aprendizaje de los alumnos, va disminuyendo conforme estos van ascendiendo en los distintos niveles académicos. De este modo, si quieren seguir motivando a los alumnos, los docentes deberán analizar sus estrategias de trabajo.

Para finalizar, es importante que los profesores sepan obtener ventajas de los errores cometidos por los alumnos, no aportando gravedad a los mismos, sino haciéndoles ver que, en el camino que conduce a la meta, hay que estar preparados para afrontar los inevitables errores que aparecerán.

2.1.2. Modos de actuación del docente en las aulas

Una parte significativa de los docentes tienen la percepción de que los alumnos no dedican el tiempo suficiente al estudio de los contenidos de las asignaturas y consecuentemente no aprenden lo suficiente, es más, algunos afirman que cada vez aprenden menos porque su interés por aprender es cada vez menor.

No obstante, deberíamos tener en cuenta que esa falta de interés aparece sobretudo, cuando los métodos de transmisión no generan, en muchos casos, ninguna motivación en la mayoría de alumnos. Es más, los relativos cambios que se han generado en las últimas décadas quedan empujados con los enormes cambios culturales que se han producido en nuestra sociedad en el mismo periodo de tiempo.

Según los autores Valle, A. Rodríguez, S. y Regueiro, B. (2015), a lo largo de los últimos años se han producido una serie de cambios importantes a nivel cultural y social, los cuales, guardan una relación directa con las TICs. Todo ello ha provocado tanto en el ámbito laboral , como en el educativo, una nueva forma rápida de acceder a la información y a la comunicación.

El principal recurso de las nuevas tecnologías es la información, y es por ello, que se ha convertido en un instrumento educativo importante, además de generar un gran interés por parte de la mayoría del estudiantado, siendo una herramienta de motivación relevante.

“En este contexto parecen tener sentido las palabras de Pozo y Monereo (2001) al señalar que en la escuela se enseñan contenidos del siglo XIX, con profesores del siglo XX, a alumnos del siglo XXI, bajo estos planteamientos, estamos ante un primer problema motivacional vinculado a los contenidos y a su enseñanza.”

Es innegable la importancia que tiene en las aulas la figura del docente, así como que su modo de actuar, en una u otra dirección, de una u otra forma, repercutirá en la motivación de los alumnos.

Según Pérez, R. Díez, E. (1989) con el fin de motivar adecuadamente a los educandos, conviene tener en cuenta las siguientes cuestiones:

1. Evitar las críticas negativas ante los intentos de colaboración de los alumnos.
2. Programar trabajos en grupo o sesiones donde cada alumno pueda colaborar según su nivel.
3. El reconocimiento del éxito de un alumno o de un grupo de alumnos motiva más que el reconocimiento del fracaso y si aquel es público mejor.
4. El aprendizaje significativo crea motivación, no ocurre lo mismo con el aprendizaje memorístico y repetitivo.
5. Cuidar de que los alumnos con un bajo nivel de motivación consigan pequeños éxitos académicos para que aspiren en un futuro próximo hacia metas que exigen esfuerzos superiores.
6. Tener presente que los alumnos con baja motivación, en un principio suelen manifestar cierta resistencia a abandonar su deficiente situación motivacional puesto que temen que el posible cambio pueda aumentar su, ya de por sí, precaria situación.
7. Fomentar el trabajo cooperativo frente al competitivo.
8. Presentar tareas asequibles a las posibilidades de los alumnos.
9. Promover actividades en las que los riesgos de fracaso sean moderados.
10. Programar sesiones de diálogo por grupos de manera que los alumnos menos motivados puedan expresar sus opiniones sin miedo a ser rechazados por sus compañeros.
11. Las tareas creativas son más motivantes que las repetitivas.

2.2. PROPUESTA METODOLÓGICA: MIX DE METODOLOGÍAS TRADICIONAL Y ACTIVO- PARTICIPATIVA

Según Vicente, S. y Andrés, A. (2007) *“por metodología entendemos la estrategia educativa destinada a propiciar y provocar aprendizaje, es decir, la forma de seleccionar, organizar y secuenciar las actividades”*.

El hecho de elegir un método de enseñanza u otro viene dado por distintas cuestiones:

Principalmente, definir el objetivo que queremos lograr, el tiempo del que disponemos, el número de alumnos en el aula, los contenidos y métodos didácticos de los que disponemos, así como de la experiencia del docente y su propio estilo. No se trata de catalogar un método como correcto o incorrecto, ya que cualquier método puede ser eficaz, si se tiene en cuenta y se lleva a cabo una buena elección de los factores mencionados con anterioridad. Cuando se lleva a la práctica, es importante saber que las estrategias metodológicas son complementarias. (Vicente, S. y Andrés, A. 2007). Por lo tanto, llevar a la práctica en las aulas, dos estrategias metodológicas complementarias de enseñanza-aprendizaje, en las que el educador determinará, cuando utilizar el sistema tradicional y cuando implementar metodologías activo-participativas, podría despertar en el alumnado, al utilizar las ventajas de cada una de ellas, su motivación intrínseca y por lo tanto alcanzar los objetivos generales y específicos de la metodología indicados en la introducción.

2.2.1. Metodología tradicional. Ventajas e inconvenientes

El INAP en su informe sobre < Métodos de aprendizaje> define el método expositivo como *“ la presentación de un tema lógicamente estructurado con la finalidad de facilitar información organizada siguiendo criterios adecuados a la finalidad pretendida.”*

Por otro lado, la metodología tradicional según varios investigadores, se entiende como aquella en la que el profesor es el protagonista y guía de las exposiciones en el aula. Dicha metodología trata de estimular la satisfacción personal del alumno, pero en contraprestación, encontramos la escasa conectividad con los estudiantes, por ello es importante que el profesor realice una correcta y coherente planificación de las clases transmitiendo la utilidad de estas para generar confianza en su alumnado, demostrando dominio sobre los diferentes temas explicados, haciendo hincapié en lo necesario y no en lo innecesario. (Del vas, J. 2010).

Las clases expositivas o magistrales son ampliamente conocidas por la practica totalidad de los alumnos, por ser la forma más habitual y extendida que los docentes utilizan con el fin de impartir sus clases.

Esta metodología se caracteriza por una extensa exposición durante las clases, predominantemente unidireccional, con pocas o nulas interrupciones por parte de los alumnos, de tal forma que estos asumen el papel pasivo que les corresponde, lo cual

no suele despertar su interés y por lo tanto, y a nivel general, la motivación por aprender, transcurridos los primeros minutos, decae con facilidad.

No obstante, y sobre esta metodología de enseñanza, no podemos aseverar con rotundidad que sea mejor o peor que otros métodos de enseñanza, ya que resulta fundamental determinar en que momentos del curso o en que fases de la asignatura, será más apropiado utilizar esta metodología.

Algunas de las ventajas e inconvenientes, según el autor (Cruz, M.A. 1981) son las siguientes:

Ventajas:

- La información llega a un gran número de alumnos al mismo tiempo.
- Reduce la materia a los contenidos fundamentales.
- Posibilidad de presentar los contenidos en poco tiempo, favoreciendo el desarrollo del programa.
- Aunque el alumno tenga poca predisposición a trabajar, se avanza en el programa educativo.
- Ayuda a enfrentarse a contenidos desconocidos y de difícil comprensión.
- Permite integrar un conjunto de actividades para facilitar la construcción del conocimiento y el aprendizaje de los alumnos.

Inconvenientes :

- La eficacia esta condicionada por el nivel atencional de los alumnos.
- Relación unidireccional profesor- alumno.
- Falta de control sobre la comprensión del alumnado.
- Predomina la actividad del profesor sobre la actividad del alumno.
- Favorece la pasividad del alumnado.
- Reduce las fuentes de información a aquello que dice el profesor.
- Función limitada del profesor en el aula como transmisor de información.

2.2.2. Metodología activo- participativa. Ventajas e inconvenientes

En los últimos años el aprendizaje participativo-activo ha recibido una enorme atención. Según los autores Bonwell y Eison (1991) la metodología activo-participativa se basa en un método educativo, el cual involucra a los estudiantes en su propio aprendizaje ya que estos, deben estar pensando sobre las actividades que realizan.

Dicho de otro modo, el aprendizaje activo se define como cualquier actividad que los alumnos puedan llevar a cabo durante la clase, aparte de escuchar, mirar y tomar apuntes. Un profesor pone en practica el aprendizaje activo siempre que realice preguntas, exponga casos, fomente el trabajo individual y colaborativo para llegar a una conclusión grupal y así poder compartir los resultados (Felder y Brent, 2009).

Por lo tanto, la metodología de participación activa, consiste en involucrarse en el proceso, asumiendo una actitud critica con el fin de encontrar soluciones constructivas. En base a las experiencias, los alumnos descubren nuevos conocimientos, respeto por las opiniones ajenas, así como por el control y protagonismo del proceso. En definitiva la participación es un medio para aprender a aprender y alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Esta metodología, a pesar de presentar ciertos inconvenientes que posteriormente indicaré, posee importantes ventajas que debemos utilizar adecuadamente con el fin de despertar la motivación en el alumnado.

Al igual que he indicado anteriormente que la metodología tradicional, no es mejor o peor que otros métodos de enseñanza y que será el educador quien decida en que fases del curso debe aplicarla, también será el quien decida hacer uso, en los momentos que considere más oportunos, de este sistema de enseñanza activo-participativa.

Las principales ventajas de la utilización de una metodología basada en la participación activa son:

- Las clases serán más agradables y vivaces. La calidad del aprendizaje aumentara. (Felder et al., 2009).
- La motivación por parte de los alumnos aumenta. (Bownell et al., 1991).
- Los estudiantes están más involucrados que en una clase magistral.
- Proporciona evidencias del aumento del nivel de aprendizaje de los alumnos. (Prince, 2004).

Por otro lado, algunos de los inconvenientes del aprendizaje participativo-activo son:

Según Acosta, M. (2012):

- Algunos compañeros dominan el trabajo en equipo y no permiten la participación de los demás.
- Alumnos acomodados en los demás.
- Los resultados del trabajo realizado son tanto grupales como individuales.

Según Felder, R.M. y Brent, R. (1999):

- Realizar ejercicios excesivamente largos, generan un descenso de la atención de los alumnos.
- Solicitar voluntarios para responder, lo cual implica no exigir un mismo esfuerzo por parte de todo el alumnado.

2.2.3. Interacción de ambas metodologías

Para clasificar las diversas metodologías didácticas y así, poder analizar sus características, Fortea, M. (2009), basándose en los autores Brown y Atkins (1988) indica que *“proponen que las diferentes metodologías de enseñanza pueden ser ubicadas en un continuo: en un extremo estaría la lección magistral en la que la participación y el control del estudiante es mínimo, mientras que en el polo opuesto se sitúa el estudio individual o autónomo en el que es mínima la participación y control del profesor.”*

Como indica Fernández, A. (2008), la clasificación de las distintas metodologías educativas, se circunscriben a tres categorías:

- “ Métodos de enseñanza basados en las distintas formas de exposiciones magistrales ”.
- “ Métodos orientados a la discusión y/o al trabajo en equipo ”.
- “ Métodos fundamentados en el aprendizaje individual ”.

Y sobre cada una de estas metodologías, plantea distintos criterios a tener en cuenta por parte del profesorado en función del número de estudiantes en el aula, de los niveles cognitivos de estos, del número de horas disponibles... (ver tabla I)

Tabla I: Metodologías educativas

CRITERIOS DE SELECCIÓN	METODOS DE ENSEÑANZA	Exposiciones		Discusiones o trabajo en grupo			Aprendizaje individual	
		Formales	Informales	Seminario	Estudio caso	Enseñanza por pares	Dirección de estudios	Trabajo individual
Niveles de los objetivos cognitivos		INF	INF	SUP	SUP	SUP	SUP	SUP
Capacidad para propiciar un aprendizaje autónomo y continuado		DEBIL	DEBIL	MEDIANO	MEDIANO	ELEVADO	ELEVADO	ELEVADO
Grado de control ejercido por el estudiante		DEBIL	DEBIL	MEDIANO	ELEVADO	ELEVADO	ELEVADO	ELEVADO
Número de estudiantes que se puede abarcar		GRANDE	GRANDE	MEDIANO	MEDIANO	MEDIANO	PEQUEÑO	GRANDE
Número de horas de preparación, de encuentros y de correcciones		MEDIANO	MEDIANO	PEQUEÑO	MEDIANO	GRANDE	GRANDE	GRANDE

Fuente: Fernández, A(2008)

El objetivo de esta metodología es modesto y su alcance limitado, por lo que se limitará a la ya mencionada interacción entre la metodología tradicional y la activo-participativa, utilizando la técnica del Role-Playing como opción elegida entre las distintas herramientas que existen para llevar a cabo una metodología activo-participativa.

Según Gómez, R. (2002) existe la necesidad de replantearnos los métodos didácticos utilizados por los docentes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Generalmente se dedica más tiempo a reflexionar sobre los contenidos de las distintas asignaturas que de los aspectos metodológicos. Es importante que se replantee un cambio metodológico en las aulas, de este modo, el profesorado puede hacer uso de las metodologías tradicionales combinándolas con nuevas metodologías con el fin de conseguir los objetivos de cada asignatura (Gómez, R. 2002).

3. ROLE-PLAYING

3.1. DESCRIPCIÓN

La técnica Role-Playing comenzó a ponerse en práctica en la Universidad de Harvard en 1914 a través del “ case system ”. No fue hasta 1935 cuando esta técnica metodológica se afianza como metodología docente extendiéndose a otras áreas, en las cuales, se recrean las distintas situaciones problemáticas que ocurren en la vida real (ITESM, 2004).

El Role-Playing se sitúa dentro de los métodos de aprendizaje basados en la simulación. En dicha técnica, cada alumno representa un rol específico en el contexto de una situación simulada, teniendo una serie de normas con las que deben interactuar con otros participantes del mismo juego (García Magna et al., 2011).

Según los autores (Moliner, O., Sanchiz, M. y Sales, A., 2009-2010) los objetivos principales que trata de conseguir esta técnica metodológica sobre los alumnos son:

- Indagar de manera más profunda sobre un problema de lo que permiten las metodologías tradicionales.
- Aumentar la motivación y el interés por parte del alumnado.
- Ensayar soluciones a conflictos o problemas de la vida real.
- *“ Proporciona a los alumnos oportunidades para desarrollar su comprensión, al ponerse en el lugar del otro y realizar una reflexión sobre las actitudes que en él están implicadas ”.*

Básicamente, el Role-Playing consiste en representar en el aula el tema objeto de estudio, mediante la participación activa de los alumnos, asignándoles a dos o más personajes o grupos de alumnos el rol que deben representar, con el condicionante de que cada uno de ellos sostiene una postura opuesta al otro grupo, siendo observados durante el proceso de simulación por el resto del alumnado, con el fin de que posteriormente puedan analizar y debatir de forma colectiva sobre lo acontecido.

El profesor no debe expresar sus opiniones al respecto, por lo que su papel se enmarca en la organización de la actividad y en hacer de guía cuando sea necesario, con el fin de moderar el debate.

Previamente a la ejecución del Role-Playing, el profesor organizará, bien solicitando voluntarios o bien mediante sorteo, quienes formarán los grupos de debate y quienes formarán el grupo de observadores. A aquellos les proporcionará una información básica sobre el rol que deben desempeñar, de tal forma que deban utilizar sus conocimientos y convicciones, transfiriéndolos al papel que se les ha asignado y que deberán utilizar con el fin de argumentar y contraargumentar durante el desarrollo de la actividad.

Finalizada esta, los alumnos de los grupos de debate deberán exponer ante los demás como han percibido el rol que les ha tocado desempeñar y como se han sentido en ese papel y el grupo de observadores, deberá analizar cuales han sido los argumentos y actitudes de los distintos personajes.

3.2. COMO APLICAR EL ROLE-PLAYING EN LAS AULAS

Para llevar a cabo la aplicación del Role-Playing, algunos autores, consideran que existen tres fases. En primer lugar, la preparación de la actividad, a continuación, la representación de los alumnos en tiempo real y finalmente, una fase de reflexión con el fin de obtener conclusiones (de la Herrán, A. 2009; Jordán y Peñas, J.A. 2012).

Sin embargo, los autores Martín, X. (1992) o Alonso, J.M. (2004), consideran que existe una fase preliminar a la preparación, en la cual, se trata de transmitir el interés por la escena a interpretar, estimulando de este modo la motivación y la participación de los alumnos. Así pues, las cuatro fases para la aplicación del Role-Playing serían: entrenamiento y motivación , preparación, dramatización y debate final en el aula. Según Martín, X. (1992) las cuatro fases para aplicar el Role-Playing en el aula son las siguientes:

1. Motivación

En esta fase, el profesor da a conocer a los alumnos la temática a desarrollar y por lo tanto, el caso que van a representar, indicándoles que vivan intensamente el papel que les corresponda e intentando generar en el aula un clima de confianza y participación.

2. Preparación

El profesor debe aportar la información necesaria que permita realizar la representación, exponiendo con claridad cual es el conflicto, así como los personajes que intervendrán y cual será la escena que se dramatiza.

Posteriormente, bien mediante sorteo o solicitando voluntarios, se asigna a cada grupo de alumnos los roles que les han correspondido, y a continuación el profesor explicará con mayor detalle a cada uno de los grupos de debate el rol que deben desempeñar y les aportará, por escrito, tan solo algunas ideas básicas pero no suficientes que les aporten cierta información, la cual, les permita llevar a cabo su papel pero que necesariamente deban utilizar sus propias ideas y conocimientos durante la representación con el fin de poder argumentar correctamente.

A continuación se les concede a estos grupos unos minutos con el fin de que puedan interiorizar su papel.

Mientras tanto, el profesor indicará a los restantes alumnos que deberán observar en silencio la representación, pero subrayando que una vez finalizada esta serán de suma

importancia sus apreciaciones y comentarios sobre la misma, así como su intervención en el debate final.

3. Dramatización

Al alumno se le ha asignado un rol determinado, por lo que no tiene obligatoriamente que coincidir con sus ideas o criterios en relación con el tema planteado y esto puede generarle un considerable esfuerzo, por lo que resulta conveniente no alargar en exceso esta fase. Durante la misma, no obstante, deberán desempeñar el papel que les ha correspondido intentando argumentar de la forma más persuasiva y convincente posible.

El grupo de observadores, ubicados de forma adecuada en el escenario, seguirá con atención el desarrollo de los otros grupos, analizando los argumentos esgrimidos por los diferentes actores, así como su comportamiento y capacidad de improvisación.

4. Debate

En esta fase final entran en juego todos los grupos, interviniendo indistintamente unos y otros, de tal forma que se analicen las argumentaciones expuestas, la determinación del problema, las actitudes de unos y otros, que distintas soluciones se han propuesto y cuales de ellas parecían más correctas y cuales menos, qué sentimientos han mostrado los actores durante la representación y otras cuestiones de similar naturaleza.

Cuando el profesor lo considere oportuno, hará uso de su papel de guía con el fin de moderar el debate, determinar la duración del mismo y conseguir que la calidad en el debate sea la mayor posible.

3.3. VENTAJAS E INCONVENIENTES

Encontramos diversos autores, especialmente en las últimas décadas, que describen múltiples ventajas asociadas a la utilización del Role-Playing.

Para Martín, X. (1992) las tres más importantes, las sintetiza en la capacidad de despertar en el alumno la motivación, la empatía y la perspectiva social.

Pérez Gutiérrez, (2004) sin embargo, amplía el número de ventajas del Role-Playing señalando que despiertan el interés, enseñan a aprender a aprender, invita a la reflexión y la interacción grupal, fomenta la creatividad y la resolución de problemas, activa la participación espontánea, etc.

Además, como señalan (Moliner, O., Sanchiz, M. y Sales, A., 2009-2010) esta técnica:

- *“ Estimula el desarrollo personal y promueve el respeto a los valores de otras personas ”.*

- *“ Estimula el razonamiento, la capacidad de análisis crítico, la intercomunicación, la comprensión y la tolerancia ”.*
- *“Ayuda a superar prejuicios e ideas preconcebidas ”.*
- *“ Permite el cambio de puntos de vista frente a la dogmatización, por falta de información ”.*

Incluso otra posible ventaja, independiente de las citadas en los párrafos anteriores y que concierne al profesor, es que este puede utilizar la técnica del Role-Playing como medio para evaluar a los alumnos, pues *“ facilita al docente la observación y comprobación de los aprendizajes alcanzados por los estudiantes mediante una actividad lúdica, en donde ellos deben aplicar los conceptos y elementos estudiados”* (Gaete- Quezada, 2011).

Como ya hemos indicado anteriormente, no existe ninguna metodología educativa exenta de inconvenientes, por lo que a continuación y entre otros, citamos los siguientes:

- Como señalan Hugues , R. L., Ginnett, R. C. y Curphy, G. J. (1993) puede generar *“ disfunción de papeles, conflicto y ambigüedad de roles ”.*
- *“ Si las situaciones son muy complejas y requieren conocimiento especializado, pueden no ser exitosas”*(Ments, 1998; Sogunro, 2004).
- Incluso algún autor hace referencia a posibles inconvenientes asociados al docente, de hecho, como señala Sogunro, (2004) *“ la falta de compromiso, tiempo de preparación o inexperiencia del profesor para realimentar a los alumnos ”.*

4. INSTRUMENTO

De los distintos instrumentos de evaluación existentes, hemos elegido el cuestionario. Con él tratamos de conocer el grado de motivación que ha generado en los alumnos la experiencia vivida en el aula, donde hemos puesto en práctica la interacción de las metodologías expositiva y activo- participativa.

La tipología de los cuestionarios es amplia, por lo que debemos seleccionar y utilizar aquel tipo de cuestionario que mejor se acople a las características del grupo de alumnos objeto de estudio, por lo que es necesario que la elaboración del mismo se efectúe de la forma más apropiada posible. Martínez, (2002) indica cinco principios básicos para la correcta elaboración de un cuestionario:

1. Describir la información que se necesita.

Básicamente la sintetiza en:

- ¿ Qué tipo de información necesitamos?.
- ¿ De qué personas queremos su opinión?.

Implica determinar que preguntas debemos formular y cuales no, en base a los objetivos propuestos. También debemos utilizar un estilo de redacción adecuado a la hora de formular las preguntas, en función de la edad de los alumnos.(Martínez, 2002).

2. Redactar las preguntas y escoger el tipo de preguntas.

- 2.1. Indica la conveniencia de incluir preguntas que permitan identificar en su conjunto al grupo de personas que han respondido al cuestionario, y así finalmente, poder llevar a cabo un análisis diferenciado de las respuestas.
- 2.2. Podemos utilizar preguntas abiertas y preguntas cerradas (Hernández, R., Fernández C. y Baptista, P. (2003), por lo que en función del objetivo que persigamos, utilizaremos unas u otras.

Ambos tipos de preguntas, presentan ventajas e inconvenientes que a continuación tratamos de sintetizar.

Las **preguntas abiertas** permiten respuestas de mayor amplitud y no limitan la redacción del encuestado y suelen ser más fáciles de redactar por parte del docente, pero el número de posibles respuestas puede ser excesivamente amplio y su análisis requiere de mayores niveles de esfuerzo y tiempo por parte del profesor y lo mismo le sucede al alumno al llevar a cabo sus respuestas.

Los cuestionarios con preguntas abiertas se suelen utilizar cuando el número de alumnos no es elevado, cuando se desea profundizar sobre un tema en concreto y cuando pretendemos minimizar la influencia que una pregunta no abierta tendría en la respuesta del alumno.

Las **preguntas cerradas** sólo permiten que el encuestado responda a una de las opciones que se le plantean y que han sido previamente seleccionadas por el profesor. Pueden ser dicotómicas o bien incluir más opciones de respuesta.

Básicamente, las desventajas que presentan son un mayor nivel de esfuerzo y consumo de tiempo por parte del docente en la elaboración de las preguntas y respuestas a incorporar en el cuestionario y que a su vez limita en el alumno las respuestas, pues en algunas ocasiones ninguna de ellas coincide exactamente con la que el alumno hubiera expresado.

No obstante, sus ventajas son considerables y entre otras citaremos las más relevantes:

El profesor puede llevarlo a cabo aunque el número de alumnos sea elevado ya que la posterior evaluación o análisis se efectúa con rapidez y, por parte de los alumnos implica una mayor velocidad y un menor esfuerzo en las respuestas.

Así pues, cada tipo de preguntas tiene sus ventajas e inconvenientes, por lo tanto elegir una modalidad u otra depende de la categoría en que se puedan anticipar las posibles respuestas, del tiempo disponible para evaluar, si se quiere una respuesta delimitada o bien mayor profundización sobre algún tema (Hernández et al, 2003).

Existen cuestionarios donde sólo se plantean preguntas cerradas, otros en los que tan sólo aparecen preguntas abiertas y un tercer tipo en el que incluyen los dos tipos de preguntas (Hernández et al, 2003). No obstante, como señala (Martínez, 2002), en los cuestionarios que se incluyen ambos tipos de preguntas, suele prevalecer un tipo de pregunta sobre el otro.

2.3. Redacción de las preguntas.

Se ha confirmado que ligeros cambios en la redacción de las preguntas pueden generar grandes diferencias en las respuestas (Martínez, 2002).

Así pues, creemos necesario tener en cuenta las siguientes recomendaciones a la hora de elaborar las preguntas (Blaxter, Hugues y Tight, 2000; Hernández et al, 2003; León y Montero, 2003).

- Iniciar el cuestionario con preguntas sencillas.
- Las preguntas no deben inducir las respuestas.
- Deben ser claras y comprensibles, evitando preguntas ambiguas, imprecisas o confusas.
- Cuidar la redacción. Si las redactamos para que los alumnos de menor nivel de comprensión las entiendan, el resto de alumnos también las entenderán.
- Son más útiles 2 o 3 preguntas simples que una muy compleja.

Por otro lado y en relación con el número de preguntas, Martínez (2002) sugiere un máximo de 30 y que el tiempo necesario para su cumplimentación no supere la media hora.

3. Redactar un texto introductorio y las instrucciones.

Los cuestionarios se deben iniciar con una breve redacción que indique el motivo del mismo y debe contener instrucciones claras y precisas sobre como debe cumplimentarse (Hernández et al, 2003; Salkind, 1999). Las instrucciones son tan importantes como las preguntas y es necesario que sean claras para los encuestados a quienes van dirigidas. (Hernández et al, 2003).

Además, en el texto introductorio se debe garantizar el anonimato. Esto ayuda a ganar la confianza del encuestado y a facilitar que responda con más libertad (León y Montero, 2003; Martínez, 2002).

También es necesario aclarar al principio del cuestionario cómo se deben contestar las preguntas: marcando con una cruz, haciendo un círculo, escribiendo en el espacio destinado a ello después de cada pregunta, subrayando la opción que considere correcta (Martínez, 2002).

4. Diseñar el aspecto formal del cuestionario.

Realizar un diseño simple, con preguntas sencillas y claras enfocadas a obtener la información precisa que pretendemos obtener. Preguntas abiertas y cerradas, estas mediante la escala Likert. Iniciamos el cuestionario con preguntas fáciles de responder y evitando que una pregunta quede dividida en dos páginas (Martínez, 2002).

5. Reproducir el cuestionario.

Resulta conveniente una vez se ha diseñado el cuestionario y antes de darlo por definitivo, que sea revisado con el fin de detectar posibles faltas ortográficas o tipográficas.

Incluso dependiendo del número de personas al que vaya destinado es conveniente ponerlo a prueba con un pequeño grupo de personas, lo que denominamos “ prueba piloto”. En la misma el que ha creado el cuestionario puede presenciar posibles dudas que le surjan a los encuestados mientras lo cumplimentan e incluso, pedirles su opinión sobre cualquier aspecto relacionado con el contenido y diseño (Martínez, 2002).

4.1. ELABORACIÓN DEL CUESTIONARIO

Con el propósito de llevar a cabo la elaboración del cuestionario al que tendrán que responder los alumnos tras experimentar el mix de las metodologías expositiva y activo- participativa, hemos llevado a cabo el diseño del mismo basándonos en las recomendaciones y pasos indicados por los autores citados anteriormente. (Ver tabla II)

Tabla II: Elaboración del cuestionario

PASOS	RECOMENDACIONES	ELABORACIÓN DEL CUESTIONARIO
1º	Describir la información que se necesita. - ¿ Qué tipo de información necesitamos? - ¿ De qué personas queremos su opinión?	Preguntas que determinen el grado de motivación despertado en los alumnos de FP de Grado Superior, tras el mix de metodologías implementadas en el aula.
2º	Redacción de las preguntas y selección de las mismas. -Conveniencia de incluir preguntas que permitan identificar a los encuestados. -Determinar si las preguntas serán abiertas, cerradas o un mix de ambas. -Las preguntas deben ser claras y comprensibles, evitando las ambiguas, imprecisas o confusas y no deben inducir las respuestas. -Nº máximo de 30 preguntas y tiempo a utilizar no superior a ½ hora.	Preguntas sencillas redactadas de forma unívoca. Las preguntas no deben inducir las respuestas. Incorporará tanto preguntas cerradas como abiertas, prevaleciendo las primeras sobre las segundas. Hemos utilizado la escala Likert. Total de preguntas 13, siendo 11 de ellas cerradas y 2 abiertas. Tiempo necesario para su cumplimentación: 10 min.
3º	Redactar un texto introductorio y las instrucciones.	El cuestionario indica inicialmente que deben contestar a 11 preguntas cerradas y a 2 abiertas. A las primeras, marcando con un aspa en la casilla correspondiente según su criterio, en una escala de 5 niveles, mostrándoles en una pequeña tabla, el significado de cada nivel. En relación con las preguntas abiertas, se les indica que expresen su opinión de forma breve. También se les ha garantizado el anonimato.
4º	Diseñar el aspecto formal del cuestionario.	Diseño simple con preguntas sencillas y claras. Ninguna pregunta queda dividida en dos páginas. Preguntas redactadas con el fin de obtener la información deseada. Inicio del cuestionario con las preguntas más fáciles.
5º	Reproducir el cuestionario.	Una vez diseñado el cuestionario, es conveniente efectuar una revisión del mismo con el fin de corregir posibles errores antes de su utilización.

Fuente: Elaboración propia

Básicamente, en el primer paso hemos elaborado preguntas que nos permitan conocer el grado de motivación despertado en los alumnos tras la experiencia que han vivido en la clase al interactuar, en una misma asignatura, la metodología tradicional con la activo- participativa.

Los estudiantes que formaban la muestra son alumnos de 1er curso del Ciclo Formativo de Grado Superior de Comercio Internacional del Centro IES Caminàs.

En el segundo paso hemos redactado las preguntas de forma sencilla, de fácil comprensión y redactadas de forma que no induzcan las respuestas. El número de preguntas relativamente corto aunque suficiente, con el fin de optimizar el tiempo necesario para su cumplimentación y combinando preguntas abiertas y cerradas.

En relación con el tercer paso indicar que, principalmente y en el inicio del cuestionario, tenemos expresado con claridad el número de preguntas cerradas y abiertas a las que debían contestar, como hacerlo en cada caso, indicando en una tabla el concepto o significado de cada uno de los cinco niveles de la escala Likert empleada para valorar las preguntas cerradas y se ha hecho hincapié en que el cuestionario es totalmente anónimo.

En el paso cuarto hemos procurado que el diseño del cuestionario fuera simple aunque suficiente para recabar la información deseada y de hecho, el texto inicial informativo, la tabla que contenía las 11 preguntas cerradas con los 5 niveles de posible contestación a cada pregunta, más las 2 preguntas abiertas con sus correspondientes espacios para las respuestas, no han llegado a alcanzar las dos páginas.

Lo hemos iniciado con las preguntas más sencillas con el fin de facilitar a los alumnos, de forma progresiva, su cumplimentación y ninguna pregunta ha quedado dividida en dos páginas.

En relación con el quinto punto, indicar que tras haber realizado las revisiones oportunas y sus correspondientes correcciones, aunque moderadamente satisfechos con el diseño final obtenido, estamos convencidos que una nueva revisión generaría una nueva mejora en el cuestionario.

4.2. DISEÑO Y VALIDACIÓN DEL CUESTIONARIO

Como señala Martínez, (2002) resulta conveniente indagar sobre la posible existencia de otras investigaciones similares a la que estamos llevando a cabo, con el fin de poder obtener más conocimiento del tema, así como conocer que instrumentos se han empleado para recabar la información y como se han utilizado.

Así pues y siguiendo sus recomendaciones, hemos utilizado cuestionarios y extraído preguntas de estudios anteriores cuya temática y objetivos eran de naturaleza similar al nuestro.

Jorge Crespo y César Polo, durante el curso 2008-2009, llevaron a cabo dos proyectos de innovación educativa; el primero sobre aspectos metodológicos y nuevas actividades de aprendizaje-enseñanza y, el segundo incidía sobre la evaluación de la metodología empleada, así como sobre las actividades docentes desarrolladas, con el objetivo de analizar su influencia, tanto en la satisfacción de los estudiantes como en sus resultados académicos.

En segundo lugar, se han empleado algunas preguntas del cuestionario realizado por Ferrer, V. (2016) en su trabajo “ El aprendizaje colaborativo”, el cual tiene como objeto analizar si la aplicación de una metodología activo-participativa en el aula basada en el

aprendizaje, es bien percibida por los alumnos. A su vez, trata de obtener conclusiones sobre si esta metodología influye en la motivación y rendimiento del alumnado.

También hemos creído conveniente utilizar una de las preguntas de Gal- Iglesias, B. (2009) que utilizó para conocer la satisfacción de los estudiantes de la diplomatura de podología, en relación con el uso de nuevas metodologías para el aprendizaje de una compleja asignatura.

Sagrario Pérez de la Cruz (2012), llevó a cabo un proyecto de innovación docente alineado con los objetivos de la UAL en relación al Espacio de Enseñanza Europea Superior (EEES). De forma específica el proyecto tenía como objetivo, utilizando la técnica del Role-Playing, fomentar el desarrollo en valores de los alumnos con el fin de que sepan transmitirlos a la sociedad, contribuyendo a mejorarla y hacerla avanzar.

Finalmente, hemos incluido una pregunta de elaboración propia en el cuestionario, ya que consideramos importante obtener dicha información.

El cuestionario utilizado como herramienta contiene 13 preguntas en total, de las cuales 11 son cerradas y deben ser respondidas mediante la escala Likert, la cual podemos visualizar a continuación:

Tabla III: Escala Likert

5	Totalmente de acuerdo
4	De acuerdo
3	Neutral
2	En desacuerdo
1	Totalmente en desacuerdo

Fuente: Elaboración propia

Las preguntas 12 y 13 son abiertas, por lo tanto, dejan un espacio libre para que la persona encuestada exprese su respuesta de manera breve.

A su vez, el diseño del cuestionario está dividido en cuatro dimensiones diferentes con el fin de facilitar el posterior análisis de las respuestas, a saber:

Primera dimensión: **METODOLOGÍA**

La forman las primeras 6 preguntas y con ellas pretendemos conocer por un lado, si la metodología utilizada ha sido estimulante y ha motivado su participación en la clase y por otro, si esta ha facilitado la comprensión de los temas tratados y consecuentemente si ha favorecido el aprendizaje de los contenidos.

Segunda dimensión: **COMPETENCIAS GENÉRICAS**

En esta dimensión, las preguntas 7 y 8 están enfocadas a obtener información relacionada con los objetivos específicos propuestos, tales como el fomento de la socialización y cooperación en el grupo, la estimulación del pensamiento crítico, generar auto responsabilidad en el aprendizaje y mayor involucración en la clase, mejorar los posibles problemas socio- afectivos, mayor respeto hacia las opiniones ajenas y facilitar la realización de trabajos colectivos.

Tercera dimensión: **MOTIVACIÓN**

Las preguntas 9, 10 y 11 tratan de conocer la importancia que los alumnos conceden a estar o no estar motivados en clase, también si este mix de metodologías les ha parecido motivante y si en un futuro mantendrían esta motivación en el supuesto de que siguieran interaccionando en clase las metodologías expositiva y activo-participativa utilizando la técnica del Role-Playing.

Cuarta dimensión: **REFLEXIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA**

Estas dos últimas preguntas son abiertas y se les indica que las contesten de forma breve. La primera se formula con el fin de que el alumno, exprese con sus propias palabras, si esta nueva actividad ha despertado su interés y cuales han sido las razones fundamentales.

La última pregunta se plantea, no solo con el fin de hacer participe al alumno de esta experiencia, sino también porque realmente se pueden analizar y en muchos casos tener en cuenta, las sugerencias planteadas.

A continuación , se puede observar en la tabla IV las preguntas junto con la correlación del cuestionario en el que se basan y los diferentes apartados en que se ha estructurado.

Tabla IV: Validación del cuestionario

PREGUNTAS	AUTORES
METODOLOGIA	
1. ¿ Estimula tu asistencia a las clases?	Crespo, J. y Polo C.(2009)
2. ¿ Incentiva tu participación en las mismas?	
3. ¿ Facilita el conocimiento y comprensión de los temas tratados?	
4. Valora tu participación general en el proceso de aprendizaje de los temas tratados de esta asignatura	
5. ¿ Consideras que las actividades realizadas han facilitado tu aprendizaje de los contenidos?	Ferrer, V. (2016)
6. ¿ Con esta metodología hubieras sacado mejores calificaciones durante el curso?	
COMPETENCIAS GENÉRICAS	
7. ¿ Crees que la metodología empleada te permite adquirir valores susceptibles de mejorar como estudiante y como persona?	Crespo, J. y Polo, C. (2009)
8. ¿ Crees que esta metodología te permite adquirir y/o perfeccionar habilidades y competencias genéricas de utilidad en otros ámbitos sociales y/o laborales?	
MOTIVACIÓN	
9. ¿ Crees que es importante estar motivado en clase?	Elaboración propia
10. ¿ Te ha parecido motivante esta metodología?	Gal- Iglesias, B. (2009)
11. ¿ Tendrías más motivación por la asignatura si las clases fueran siempre así?	Ferrer, V. (2016)
REFLEXIONES Y PROPUESTA DE MEJORA	
12. ¿ Te ha parecido interesante la actividad propuesta? ¿ Por qué?	Pérez de la Cruz, S. (2012)
13. ¿ Qué cambiarías de la actividad?	

fuente: Elaboración propia

5. MATERIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA

Durante el periodo escolar que me fue asignado en el IES Caminàs de Castellón de la Plana y en el que tenía que llevar a cabo el Practicum con los alumnos de Comercio Internacional, los alumnos de segundo curso de Marketing Internacional habían iniciado o estaban a punto de iniciar sus prácticas externas en empresas, por lo que la impartición de la unidad didáctica se llevó a cabo con los alumnos de primer curso.

Desarrollaremos la materialización de la propuesta metodológica, describiendo en primer lugar las actividades que se llevaron a cabo y posteriormente analizaremos los resultados obtenidos.

5.1. ACTIVIDADES

Las actividades que se llevaron a cabo trataron básicamente en impartir clases sobre conceptos básicos pero fundamentales de Marketing, mediante la metodología expositiva en una primera fase y utilizando la activo- participativa en la segunda.

5.1.1. Metodología tradicional o expositiva



Se llevó a cabo mediante la exposición del tema objeto de estudio lógicamente estructurado, con el fin de hacer más fácil la comprensión y asimilación de la materia a tratar por parte del alumnado.

En síntesis, estas fueron las siguientes:

Tema 1: Introducción al Marketing.

1. Introducción ¿ Qué es el Marketing?
2. Concepto de Marketing Estratégico
3. Concepto de Marketing Operativo
4. Diferencias clave entre ambos conceptos

5. Estrategias genéricas de Porter
6. Marketing Mix
7. Marketing Social

Durante el desarrollo de las clases, sin menoscabo de ninguno de los otros puntos indicados, se puso especial énfasis en los ítems 2 y 3, pues son la base fundamental del marketing y estrictamente necesarios para determinar las estrategias que se pretenden llevar a cabo, así como los planes de acción necesarios para alcanzar los objetivos propuestos.

Además de la exposición oral por parte del profesor propia de esta metodología tradicional, también se utilizaron las TICs, bien mediante la exposición de los diferentes temas utilizando el PowerPoint a modo de guía, bien mediante la exhibición de videos explicativos, pero sin perder la característica unidireccional de esta metodología de enseñanza.

5.1.2. Metodología activo- participativa



Mediante la técnica del Role-Playing y ajustándonos al tiempo disponible para su implementación, esta actividad la desglosamos en dos partes:

ACTIVIDAD 1. Marketing Estratégico



Seguimos las 4 fases de Martin, X. (1992) para aplicar en el aula la técnica del Role-Playing:

Fase 1: MOTIVACIÓN

Se les dio a conocer la temática a desarrollar, intentando crear en el aula un clima de confianza, indicándoles que debían vivir con intensidad el rol que les había correspondido y que debían participar de la forma más activa posible, todo ello con ánimo de despertar, en la medida de lo posible, su motivación intrínseca.

Fase 2: PREPARACIÓN

Se expuso a nivel general y con claridad, cual era el conflicto:

El equipo directivo de una determinada compañía, encargado de elaborar el Marketing Estratégico de la misma, se encuentra dividido en dos grupos claramente diferenciados en relación a si la ventaja competitiva que ambos pretender alcanzar, debe lograrse mediante la **diferenciación** de sus productos o bien por medio del **liderazgo en costes**.

A continuación se les indicó los personajes que actuarían, así como la escena a representar.

Acto seguido y mediante sorteo, se formaron los tres grupos; a cada uno de los grupos de debate se les explicó con mayor detalle el papel que debían representar y se les proporcionó un escrito con tan sólo algunas ideas que les ayudasen a representar el rol que les había correspondido, pero de tal forma que, ante la insuficiencia de estas, debieran utilizar conocimientos e ideas propias que les permitieran argumentar y defender su papel.

También se les indicó en el escrito y a modo de ejemplo, el nombre de algunas compañías conocidas a nivel mundial que optaron como ventaja competitiva, en un caso, por la diferenciación, mientras que en el otro, lo hicieron a través del liderazgo en costes. A continuación se muestran los escritos indicados:

Figura 1 : M. Estratégico, Grupo A



MARKETING ESTRATÉGICO
OBJETIVO: VENTAJA COMPETITIVA
Técnica metodológica participo-activa : **ROLE-PLAYING**
Grupo A / Rol asignado: LIDERAZGO EN COSTES

- Capacidad de ofrecer sus productos a un precio inferior a la competencia.
- No hay necesidad de innovar y crear continuamente.
- Genera mayor volumen de ventas.
- Menores o nulas inversiones publicitarias.

Ejemplo de empresas: IKEA, MERCADONA, LIDEL, DECATHLON .

Fuente: Elaboración propia

Figura 2: M. Estratégico, Grupo B



MARKETING ESTRATÉGICO
OBJETIVO: VENTAJA COMPETITIVA
Técnica metodológica participo-activa : **ROLE-PLAYING**
Grupo B / Rol asignado: DIFERENCIACIÓN

- No requiere una extraordinaria y continua atención sobre los costes.
- Mayor nivel de fidelidad sobre la marca.
- Capacidad de ofrecer un producto distinto y más atractivo generando en los consumidores sensación de exclusividad.
- Mayor porcentaje de beneficios sobre las ventas.

Ejemplo de empresas: FERRARI, ROLEX, APPLE, CHANNEL.

Fuente: Elaboración propia

Finalmente se les proporcionó a ambos grupos unos minutos de tiempo, con el fin de que intentaran adaptarse a su papel, y mientras lo hacían se le comunicó al grupo de observadores que durante la representación de los grupos de debate debían permanecer en silencio, pero prestando atención a todo lo que allí acontecía, pues posteriormente, sus apreciaciones y comentarios en relación a como sus compañeros habían representado su rol, serían de gran importancia, así como sus intervenciones y argumentaciones en el debate final.

Fase 3: DRAMATIZACIÓN

En esta fase los alumnos llevaron a cabo la representación propuesta y lo hicieron de forma notable, pues los argumentos y contraargumentos que expusieron unos y otros, mostraron no sólo una gran claridad de ideas sobre la materia objeto de debate, sino también una elevada motivación y participación por parte de la mayoría de integrantes de cada grupo.

A su vez, el grupo de observadores mantuvo una correcta actitud, guardando silencio durante toda esta fase y, como después se pudo apreciar, analizando tanto los argumentos que los actores hicieron valer, como el comportamiento y capacidad de improvisación que tuvieron.

Fase 4: DEBATE

Todos los grupos participaron en esta fase final, interviniendo unos y otros indistintamente, analizando las actitudes de los distintos actores, las argumentaciones expuestas, qué soluciones de las que se habían planteado parecían ser más correctas que otras, así como los sentimientos que habían expresado los actores durante la dramatización.

Finalmente, tan solo citar que la actuación del profesor se limito a moderar el debate y a determinar los tiempos de inicio y final del mismo.

ACTIVIDAD 2. Marketing Operativo



Para llevar a cabo esta actividad, también mediante la técnica del Role-Playing, hemos seguido utilizando las cuatro fases ya indicadas en el apartado anterior:

Fase 1: MOTIVACIÓN

La llevamos a cabo de la misma forma que lo hicimos en la actividad 1, con la ventaja de que fue más fácil despertar su motivación al haber percibido la mayoría de los alumnos como positiva, la experiencia anterior.

Fase 2: PREPARACIÓN

Al igual que en la actividad anterior, se les explicó con claridad, cual es el conflicto:

Parte de los miembros del equipo directivo del departamento de Marketing Operativo, está a favor del lanzamiento al mercado, utilizando distintos medios, de un video sobrecogedor que simula accidentes de tráfico y que de forma desgarradora, una voz en off, enumera las distintas consecuencias que sobrevienen como consecuencia de estos, mientras los otros directivos de Marketing Operativo creen que no es necesario herir la sensibilidad de las personas para conseguir determinados objetivos y que la importante inversión que implica su lanzamiento por tv, internet, radio, prensa, etc, podría destinarse a otras áreas donde se rentabilizaría de forma más optima (mejorando la señalización, eliminando puntos negros,...).

Posteriormente, les proporcionamos a los distintos grupos toda la información genérica necesaria para la puesta en escena, tal y como se hizo en la fase dos de la anterior actividad, pero, obviamente, los conceptos básicos que se indicaron en el escrito fueron los adecuados al rol asignado en este caso a cada uno de los dos grupos. Estos se muestran a continuación:

Figura 3: M. Operativo, Grupo A



MARKETING OPERATIVO
OBJETIVO: Ejecutar las acciones del plan estratégico.

Técnica metodológica participo-activa : **ROLE-PLAYING**

CASO: VIDEO DGT

Equipo directivo del departamento operativo de Marketing.

Grupo A / Rol asignado: A favor del lanzamiento del video.

- Reducir la mortalidad debido al elevado número de víctimas mortales.
- Remover conciencias.
- Creemos necesario no sólo divulgar este video, sino hacerlo en los distintos medios (TV, Radio, Redes Sociales).
- Recordar la fragilidad del ser humano.

Fuente: Elaboración propia

Figura 4: M. Operativo, Grupo B



MARKETING OPERATIVO
OBJETIVO: Ejecutar las acciones del plan estratégico.

Técnica metodológica participo-activa : **ROLE-PLAYING**

CASO ANUNCIO DGT

Equipo directivo del departamento operativo de Marketing.

Grupo B / Rol asignado: En contra del lanzamiento del video.

- Al ser tan desgarrador, puede herir la sensibilidad de las personas y sin embargo, no conseguir los objetivos.
- Inversión excesivamente elevada.
- Posibilidad de destinar los recursos económicos a otras acciones (mejor señalización, eliminación puntos negros).

Fuente: Elaboración propia

Fase 3: DRAMATIZACIÓN

La experiencia vivida días atrás utilizando la técnica del Role-Playing en la actividad 1 de Marketing Estratégico, facilitó la puesta en escena de esta nueva representación y si bien en la primera, tanto los grupos de debate como el de observadores, la llevaron a cabo de forma más que satisfactoria en su conjunto, en esta segunda experiencia no sólo se pudo apreciar un correcto nivel argumentativo entre la mayoría de actores de los grupos de debate, sino también que estos incrementaron su nivel de participación debido, muy probablemente, a que también se incrementó su nivel de motivación intrínseca.

La actitud y comportamiento del grupo de observadores, se mantuvo correcto en todo momento, de forma muy similar a como lo había hecho en la experiencia anterior.

Fase 4: DEBATE

Finalmente, todos los miembros de los tres grupos, guiados cuando correspondía por el profesor, intervinieron en sucesivas ocasiones, comentando las distintas argumentaciones que se habían expuesto, criticando algunas y ensalzando otras, reflexionando sobre los sentimientos que los actores de los grupos de debate habían mostrado durante la fase de dramatización, así como las actitudes que habían mostrado los actores al interpretar su rol.

5.2. RESULTADOS

El número de alumnos que asistieron a las distintas clases osciló entre 9 y 13 y el último día, cuando se les entregó el cuestionario para su cumplimentación, fueron 10

los estudiantes presentes, por lo que entendemos que la muestra es suficientemente representativa del conjunto de la clase.

Por lo tanto, los gráficos y porcentajes que a continuación se indican, se han obtenido de los cuestionarios que estos diez alumnos cumplimentaron en base a los 5 niveles de respuesta que ofrece la escala Likert empleada.

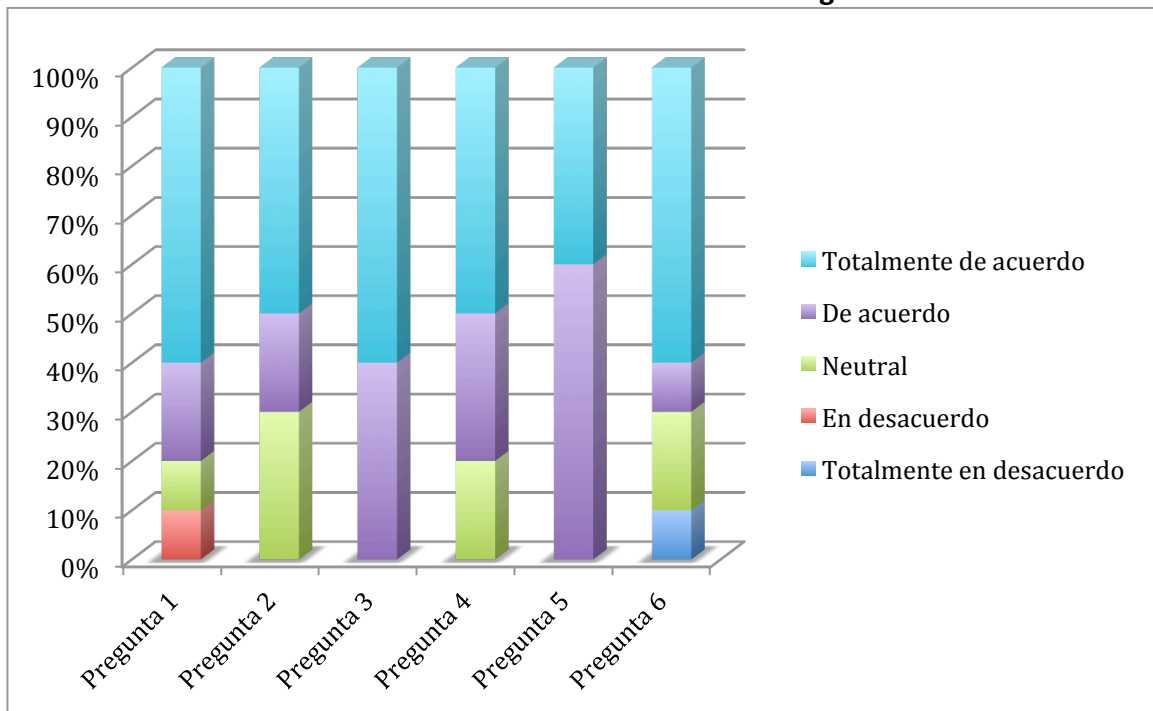
En base a lo ya indicado en párrafos anteriores sobre la conveniencia de dividir el cuestionario en cuatro dimensiones diferentes, como así hemos hecho, con el fin de facilitar el posterior análisis de las respuestas dadas por los alumnos, a continuación las exponemos en base a este criterio.

- Primera dimensión: **METODOLOGÍA**

Esta primera dimensión del cuestionario la componen seis preguntas, de las cuales las números 1, 2 y 4 están formuladas con el objetivo de conocer la valoración que los alumnos otorgan a la estimulación por asistir a las clases y al incentivo por participar en las mismas que esta **metodología** ha despertado en ellos.

Las restantes tres preguntas pretenden obtener información sobre la mejora en el conocimiento y comprensión de los temas tratados y si esta metodología les ha facilitado el aprendizaje de los contenidos. (Ver gráfico 1)

Gráfico 1. Primera Dimensión: **Metodología**

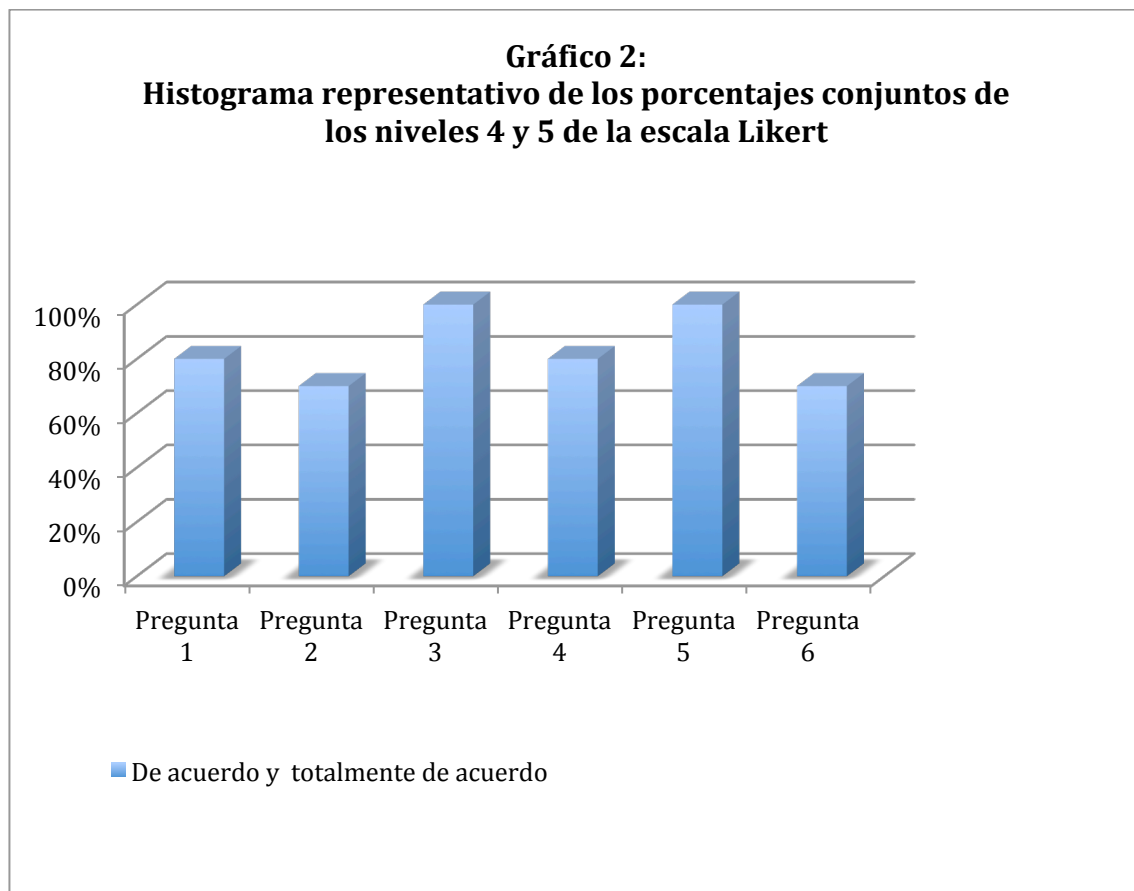


Fuente: Elaboración propia

Como se puede apreciar en el gráfico 1, la **metodología** basada en la interacción de metodologías expositivas con activo- participativas ha resultado estimulante para una

gran parte de los alumnos, despertando su motivación y participación en clase, además de facilitarles el conocimiento y comprensión de los temas tratados y consecuentemente les ha facilitado el aprendizaje de los contenidos.

A continuación creemos conveniente representar gráficamente, con el fin de facilitar la visualización de los resultados positivos¹ obtenidos en esta primera dimensión (Metodología), el sumatorio que los alumnos han indicado en los niveles 4 y 5 de la escala Likert, es decir, sumamos los porcentajes que han otorgado a los niveles “de acuerdo” y “totalmente de acuerdo” y los representamos en la siguiente gráfica número 2:



fuente: elaboración propia

- Segunda dimensión: **COMPETENCIAS GENÉRICAS**

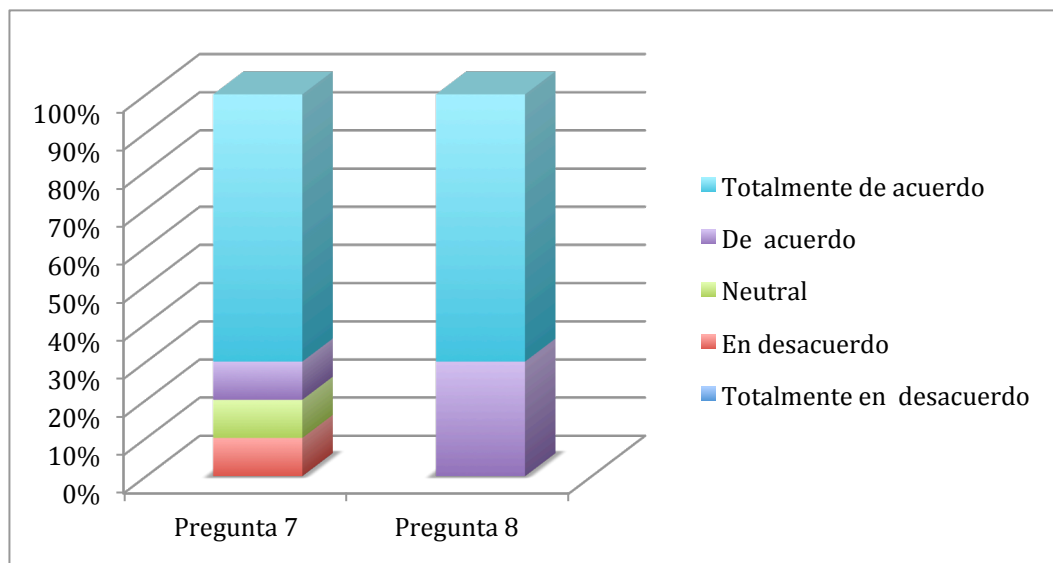
Esta dimensión está compuesta por las preguntas 7 y 8 y con ellas aspiramos a conocer, tras la aplicación de esta nueva metodología de enseñanza, la percepción que los estudiantes objeto de esta investigación tienen en relación con haber adquirido o mejorado sus habilidades y competencias genéricas de utilidad en otros ámbitos

¹ Definimos como positivos los niveles 4 y 5 por estar ubicados en niveles superiores al “neutral”.

sociales o laborales, la estimulación del pensamiento crítico, mayor respeto a las opiniones ajenas, la posibilidad de mejorar como estudiante y como persona y si les facilita llevar a cabo trabajos colectivos.

A continuación, en la gráfica 3 se representan los resultados obtenidos:

Grafico 3. Segunda Dimensión: **Competencias genéricas**

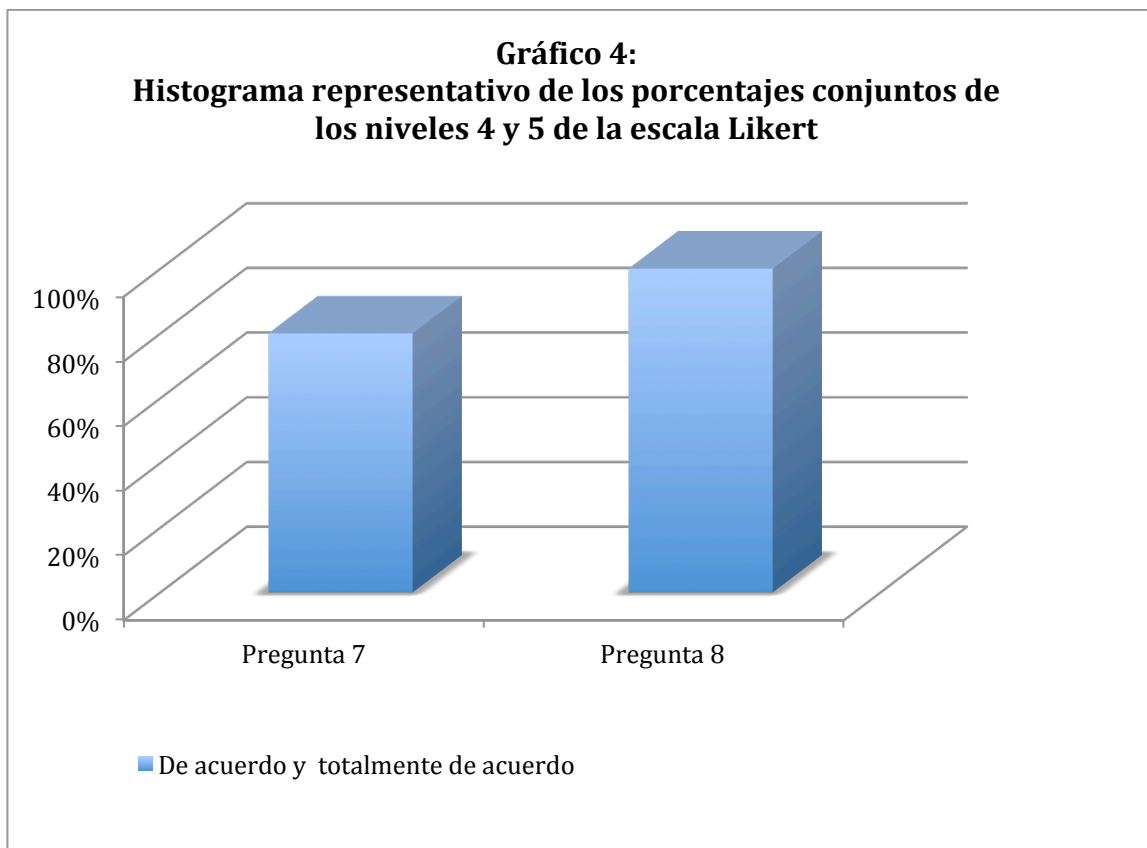


Fuente: Elaboración propia

Las respuestas de los alumnos a ambas preguntas son altamente satisfactorias; la primera de ellas, en la que se les solicita su valoración sobre si la metodología aplicada, les permite adquirir valores susceptibles de mejorar como estudiante y como persona, obtiene un 80% de afirmaciones si sumamos los niveles 4 y 5 y este último, que implica estar “totalmente de acuerdo”, ha sido elegido por siete de cada diez alumnos.

La pregunta número 8, que básicamente recaba la opinión de los alumnos sobre si esta nueva metodología les permite adquirir y perfeccionar habilidades y competencias genéricas que les sean útiles en entornos sociales o laborales, las respuestas han sido abrumadoramente positivas, pues el nivel 5 es elegido por el 70% de los estudiantes encuestados y la conjunción de los niveles 4 y 5 engloba al cien por cien de estos.

Al igual que hemos hecho en el punto anterior, a continuación representamos en la gráfica 4 los porcentajes conjuntos de los niveles 4 y 5:

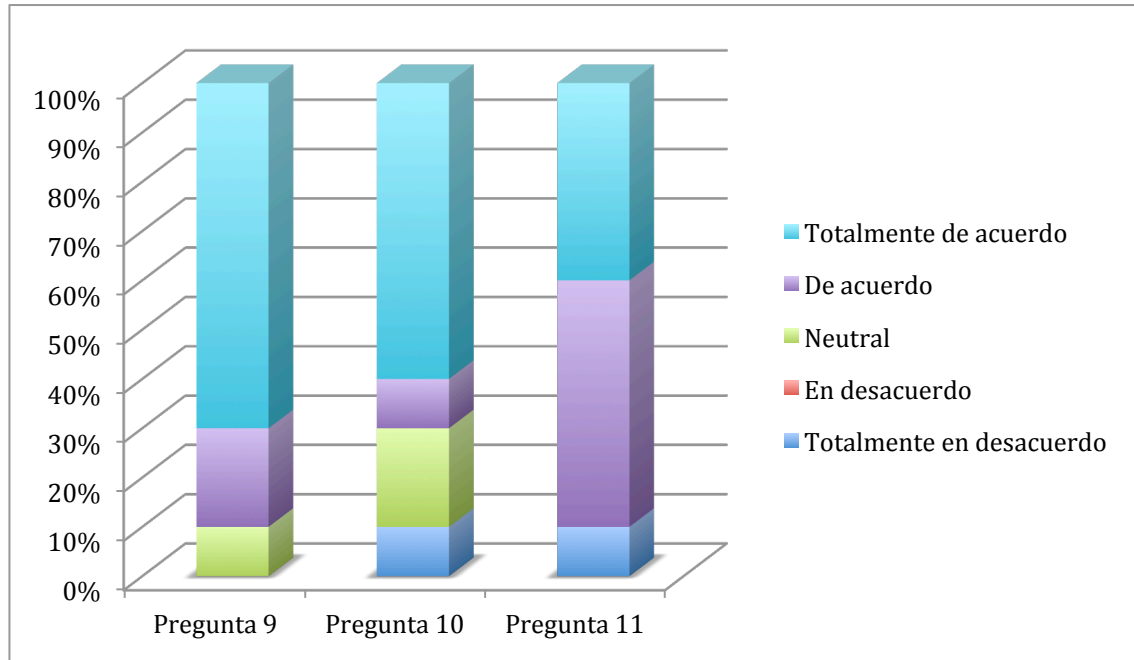


- Tercera dimensión: **MOTIVACIÓN**

Las tres últimas preguntas cerradas del cuestionario, números 9, 10 y 11 están formuladas con el fin de averiguar en que medida este mix de metodologías educativas ha sido capaz de despertar la motivación de los alumnos, qué importancia le conceden a estar motivados en clase y cual es su percepción sobre si en el futuro mantendrían la motivación alcanzada, en el supuesto de que se siguiera aplicando la interacción de estas metodologías, utilizando la técnica del Role-Playing en el caso de la activo-participativa. (Ver gráfica 5)

Los resultados se exponen en el gráfico siguiente:

Gráfico 5. Tercera Dimensión: **Motivación**



Fuente: Elaboración propia

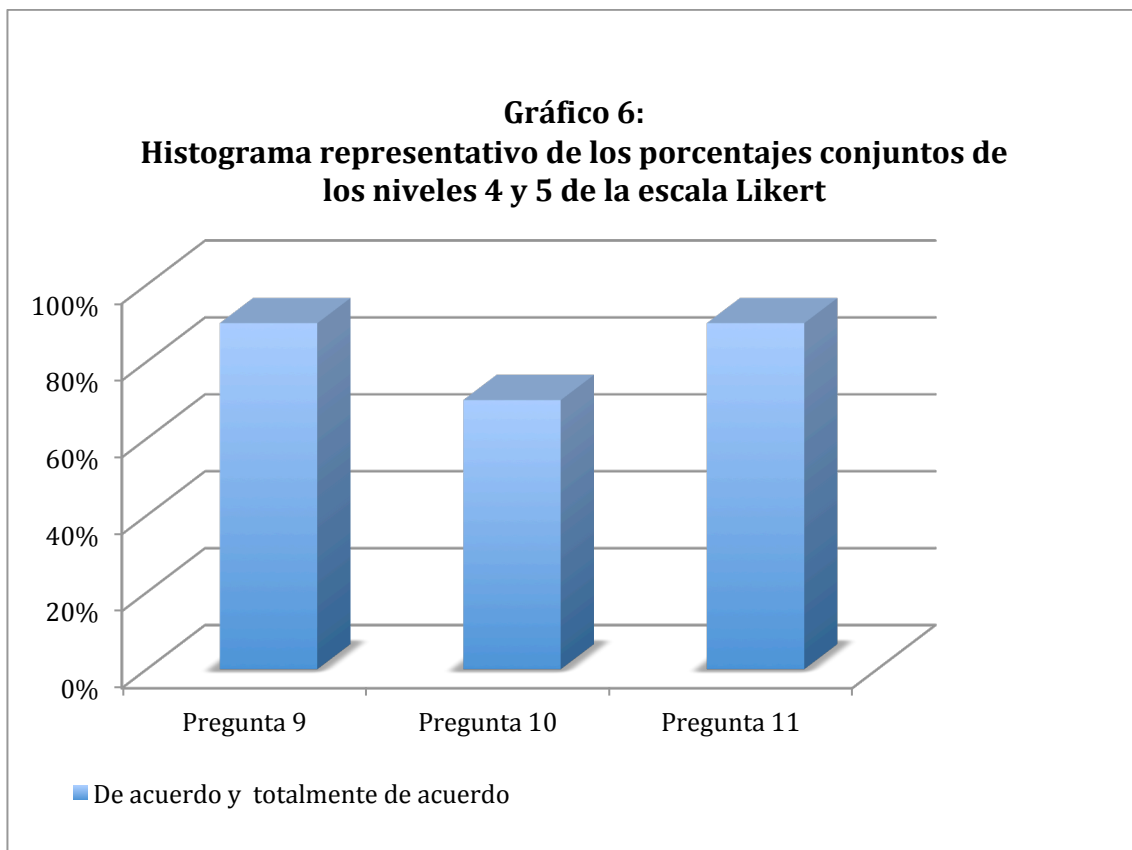
Nuevamente las puntuaciones que los encuestados han dado a esta dimensión, resultan gratamente favorables. La pregunta número 9, solicita del alumno que valore la importancia que le concede a estar motivado en clase y el 70 % le concede la máxima puntuación, el 20 % se inclina por el nivel 4, por lo que nueve de cada diez alumnos creen que es importante estar motivados en clase.

A la siguiente pregunta: ¿ Te ha parecido motivante esta metodología?, al 70% de los alumnos, (nivel 5: 60% y nivel 4: 10%), también le ha parecido motivante la metodología empleada.

Respecto a la cuestión número 11, última de las preguntas cerradas, en la que se les solicita a los alumnos su valoración sobre si tendrían más motivación por la asignatura, en el supuesto de que las clases se siguieran impartiendo de la forma en que se ha hecho, sus respuestas han sido las siguientes:

Tan solo un 10% ha indicado estar totalmente en desacuerdo, mientras que un 50% han elegido la casilla número 4 y el 40% restante ha indicado estar totalmente de acuerdo. En definitiva, un muy alto porcentaje de los estudiantes encuestados cree que es importante estar motivados en clase, que la metodología utilizada ha despertado su motivación y que si la interacción de estas metodologías educativas se siguiera impartiendo en las clases, se sentirían más motivados.

En la gráfica 6, al igual que hemos hecho en las dos dimensiones anteriores, representamos los valores adicionados de los niveles 4 y 5.



Cuarta dimensión: **Reflexiones y propuesta de mejora**

Como ya hemos indicado estas últimas dos preguntas del cuestionario, números 12 y 13, son abiertas, con las ventajas e inconvenientes de este tipo de preguntas y que en capítulos anteriores ya hemos descrito con mayor profundidad.

En la primera de ellas se le solicita al alumno que, de forma breve, exprese si esta nueva metodología ha despertado su motivación y por qué lo ha hecho.

En la segunda y última del cuestionario, con el doble fin de darle al alumno un mayor protagonismo, así como analizar sus sugerencias como posibles propuestas de mejora a la actividad desarrollada, se le pregunta: ¿ Qué cambiarías de la actividad?.

Las respuestas a ambas preguntas son múltiples y variadas y por lo tanto no existe la posibilidad de enmarcarlas en un baremo concreto que determine, de una forma u otra, una valoración o puntuación a cada una de las respuestas, por lo que hemos creído conveniente, tras una cierta selección de las mismas con el fin de agrupar aquellas de similar naturaleza, y exponer textualmente las respuestas dadas por los alumnos:

Pregunta 12. ¿ Te ha parecido interesante la actividad propuesta?.

- Sí, porque hemos participado y hemos debatido y hemos mejorado nuestras habilidades comunicativas.
- Sí, ha sido diferente al resto de las que hemos hecho durante el curso.
- Sí, porque te puede hacer adoptar el role con el que no estas de acuerdo y de esta manera te obliga a pensar desde otro punto de vista, lo que puede provocar soluciones en otros ámbitos de la vida.
- Sí, porque es una forma de participar todos y de esta forma hacerlo más ameno.
- A ver, interesante si, pero no sería fructífero cambiar las clases a esta metodología. De vez en cuando, para entender mejor el funcionamiento de las empresas y para empatizar con temas con los que de normal no lo haríamos.
- Sí, me ha parecido muy interesante, ya que es una metodología poco aplicada aún hoy en día y que puede reportar facilidades en el aprendizaje de la materia además de hacer más amena la clase, lo que repercute positivamente en la motivación de los alumnos para seguir aprendiendo.

Pregunta 13: ¿ Qué cambiarías de la actividad?

- Creo que esta bien diseñada así, pues cumple los objetivos propuestos.
- La actividad está bien, quizás procuraría emplear temas menos polémicos porque hay gente que se lo toma muy a pecho... actores del método.
- Nada, esta actividad es una buena forma de dar clase y generar debate.
- Daría solo 1 idea en vez de 3 para que tuviesen que pensar más y que fuesen realmente ideas de su cosecha.
- Creo que esta bien diseñada así, pues cumple los objetivos propuestos.

6. CONCLUSIONES

En la medida en que el presente trabajo de investigación tiene por objeto el estudio y análisis de la desmotivación de los estudiantes en las aulas con el fin de poder llevar a cabo una mejora educativa mediante una metodología, que tiene como objetivo general, despertar la motivación intrínseca de los estudiantes y como objetivos específicos, conseguir estimular el pensamiento crítico, aumentar su responsabilidad en el aprendizaje, fomentar la socialización y cooperación entre los alumnos, fortalecer el respeto por las opiniones ajenas y facilitarles llevar a cabo trabajos colaborativos, creemos haber alcanzado los objetivos propuestos, pues las respuestas que han dado los propios alumnos en el cuestionario que se les entregó al finalizar esta nueva experiencia educativa, así lo corroboran.

Consideramos que la falta de motivación en las aulas es una de las causas más importantes en relación con el abandono escolar temprano y que este grave problema sitúa a España en la cola de los países europeos, con una tasa de abandono escolar del 18,3%, precedida por Rumania con un 18,1% y tan solo superada por Malta, con un 18,6 %.

Así pues, despertar la motivación intrínseca de los estudiantes y mantenerla en el tiempo no es tarea sencilla, pero las múltiples ventajas que se obtienen de su consecución, nos animan a intentar conseguirlo.

La figura del docente es crucial para despertar la motivación en los alumnos; cuando los métodos de transmisión no son capaces de despertar la motivación intrínseca de los estudiantes, desaparece el interés de estos por el estudio de las asignaturas.

Esta dificultad comentada en el párrafo anterior, se ve incrementada en la actualidad pues la mayor parte de los estudiantes son *millennials* (inicio de la digitalización) o pertenecen a la generación Z (expansión masiva de internet). Estas generaciones han normalizado totalmente el uso de las TICs en su vida diaria y la inmediatez e interactividad que estas proporcionan, chocan en muchas ocasiones con los contenidos y metodologías de enseñanza vigentes en la mayoría de centros educativos.

A lo largo de los últimos años, como indican los autores Valle, A. et al. (2015) se han producido importantes cambios a nivel cultural y social, todos ellos relacionados con las TICs y todo esto ha promovido en los ámbitos laboral y educativo, una mayor velocidad en el acceso a la información y a la comunicación.

Por lo tanto y en la medida en que podamos hacer uso de ellas en cualesquiera de las metodologías educativas utilizadas, despertarán el interés en la mayoría de los alumnos y se convertirán en una herramienta de motivación relevante.

Como señala Alonso Tapia, J. (2005), la motivación no depende sólo del estudiante, sino también de su interacción con el entorno, que para despertarla no es suficiente con actuar sobre una sola causa sino sobre el clima de aprendizaje general y que al ser

dinámica se verá afectada por el resultado obtenido en otras experiencias y que no es suficiente con despertar la motivación en un momento determinado, sino mantenerla en el tiempo.

La metodología que hemos utilizado, interaccionando la tradicional o expositiva con la activo-participativa, implementada esta mediante la técnica del Role-Playing, nos ha permitido integrar los cuatro principios de Alonso Tapia comentadas anteriormente.

Su aplicación en las aulas no ha resultado especialmente compleja, pues ambas metodologías educativas no son antagónicas, sino complementarias y por lo tanto han facilitado el objetivo de despertar la motivación en los alumnos y de este modo facilitar entre otros objetivos, la acción de enseñanza- aprendizaje.

A pesar de que el tiempo disponible para la puesta en práctica del mix de metodologías que hemos aplicado, ha sido relativamente reducido, la elección del contenido de la materia a tratar, como y cuando utilizar una metodología u otra, así como el limitado número de alumnos asistentes, nos ha permitido implementarlo adecuadamente.

Como señalan (Vicente, S. y Andrés, A. 2007) no se trata de catalogar una determinada metodología como correcta o incorrecta, ya que cualquier método puede ser eficaz, si se tiene en cuenta y se lleva a cabo una buena elección de los contenidos y métodos didácticos de los que disponemos, del número de alumnos en el aula, de la experiencia y estilo propio del docente y del tiempo del que disponemos.

Al haber materializado sobre la misma asignatura de Marketing Internacional, la propuesta metodológica en 2 fases:

1ª) Metodología tradicional o expositiva.

2ª) Metodología activo- participativa (técnica Role-Playing).

hemos podido seleccionar adecuadamente los contenidos de las materias a impartir en cada una de ellas, teniendo en cuenta, además, el tiempo disponible para su correcta implementación.

A modo de resumen indicar que durante la fase expositiva, al haber estructurado los temas objeto de estudio de forma lógica con el fin de facilitar a los alumnos su comprensión y asimilación, así como al hecho de apoyarnos mediante las TICs durante la exposición de las materias a tratar, el nivel de motivación de los estudiantes ha sido satisfactorio.

Del mismo modo, y durante la fase activo-participativa, el interés despertado en los alumnos, así como su nivel de motivación durante la aplicación del Role-Playing fue elevado y la amplia participación se llevo a cabo correctamente, apreciando en ellos la capacidad de llevar a cabo trabajos colaborativos.

En la parte opuesta a los logros citados, la implementación en las aulas de esta metodología participativa no está exenta de algunos inconvenientes ya indicados en el apartado 2.2.2. y que hemos comprobado durante la realización de las actividades llevadas a cabo y que básicamente podemos resumir en que algunos alumnos lideran el trabajo en equipo y dificultan la participación de los demás o bien que algunos estudiantes rebajan voluntariamente su participación, pues el trabajo grupal les brinda acomodo.

Una vez conocidos y analizados estos hechos por el educador, será este quien determine en los sucesivos juegos de rol, eliminando el azar o la voluntariedad en la asignación de roles, el papel que asignará a cada uno de ellos con el fin de compensar adecuadamente los desequilibrios que de otra forma se pueden producir.

No obstante y siendo conscientes de los inconvenientes asociados a la metodología activo-participativa que hemos experimentado en las aulas, creemos que los beneficios que se derivan con la implantación de este sistema mixto de enseñanza, superan con creces las dificultades expuestas y que, además estas pueden ser minimizadas por el profesor.

En cualquier caso, la percepción de los hechos que, a priori, ha determinado las apreciaciones positivas expuestas anteriormente, ha sido confirmada posteriormente por las respuestas que los alumnos han manifestado en el cuestionario que hemos elaborado al efecto, siguiendo no solo los cinco principios básicos que indica Martínez, (2002), sino también efectuando la redacción de las preguntas en base a cuestionarios que ya han sido empleados con anterioridad por distintos autores y que pretendían recabar información sobre temáticas y objetivos de naturaleza semejante a los nuestros; además, el haberlo segmentado en cuatro dimensiones diferentes, nos facilita en gran manera el análisis de las respuestas.

Por lo tanto y efectuando una valoración global del trabajo, creemos haber alcanzado los objetivos propuestos, tanto el del presente trabajo de investigación sobre la desmotivación en los alumnos llevando a cabo una mejora educativo, así como los propios objetivos, tanto el general como los específicos de la propuesta metodológica.

Finalmente volver a indicar que el alcance de este trabajo es modesto y limitado, tanto por mi poca experiencia en la docencia, como por el tiempo disponible para su implementación, por lo que cabe preguntarse si esta interacción de metodologías educativas, ensayada con éxito relativo a tenor de las puntuaciones otorgadas por los alumnos, pero materializada tan sólo durante un corto periodo de tiempo, sería capaz o no de obtener los mismos resultados durante un curso académico.

AGRADECIMIENTOS

La realización del presente trabajo ha significado un gran reto personal no exento de esfuerzos y sacrificios, pero una vez concluido ha compensando con creces el tiempo y dedicación empleados.

Quisiera agradecer a mi familia y amigos el apoyo y comprensión que, en los momentos más difíciles, han sabido brindarme y muy especialmente mi más sincero agradecimiento a la Dra. Ana I. Marqués Marzal por la paciencia que en tantas ocasiones ha tenido conmigo como por haber sido mi guía y mi estímulo durante el desarrollo de este trabajo final de Master.

BIBLIOGRAFIA:

- Acosta M. (2012, Ediciones UAPA). Fundamento de la Educación a Distancia.
- Alonso Tapia, J (2005). *Motivar en la escuela, motivar en la familia*. Madrid: Ediciones Morata.
- Alonso Tapia, J. (1997): *Motivar para el aprendizaje. Teoría y estrategias*. Barcelona: Edebe.
- Alonso, J.M. (2004). *La educación en valores en la institución escolar. Planeación-programación*. México, D.F. : Plaza y Valdés
- Blaxter, L., Hugues, C. y Tight, M. (2000). *Como se hace una investigación*. Colección herramientas universitarias. Barcelona. Gedisa
- BONWELL, Charles C.; EISON, James A. *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ASHE-ERIC Higher Education Report, Washington, 1991. (719) 684- 9261 - -
- Felder, R. M.; Brent, R. *Active learning: an introduction*. SQ Higher Education Brief: North Carolina, 2009.
- Brown, G. y Atkins, M (1988). *Effective teaching in Higher Education*. Ed Routledge. Londres.
- Chiavenato, I. (1999): *Administración de recursos humanos: Mc Grawfull*
- Crespo, J. y Polo, C. (2009). “ La evaluación de las metodologías de aprendizaje en la universidad: una experiencia desde la universidad complutense de Madrid”.
- Cruz, M.A. (1981) *Didáctica de la lección magistral*. Madrid. INCIE.
- De la Herrán, A. (2009). *Técnicas de enseñanza basadas en la cooperación*. Madrid.
- Del vas, J (2010). *Metodologías activas en la enseñanza universitaria, innovación educativa en derecho constitucional, recursos, reflexiones y experiencias de los docentes*. Universidad Católica de San Antonio de Murcia. Recuperado de <http://www.doredin.mec.es/documentos//01520113000452.pdf>.
- Dweck, C y Elliot, D.S. (1983): “ Achievement motivation” en P.H. Mussen (gen.ed.) y E.M. Hetherington (vol.ed.): *Handbook of child psychology, Vol IV: Social and personality development* (pp. 643- 691), Nueva York, Wiley.
- Eurostat: Europa Press (2018). 25 de Abril, Bruselas.
- Fernández, A (2008). *Nuevas metodologías docentes*. Instituto de Ciencias de la educación. Universidad Politécnica de Valencia.
- Ferrer, V. (2016). *El aprendizaje colaborativo*. Universidad Internacional de la Rioja. Facultad de Educación.
- Fortea, M. (2009). *Metodologías didácticas para la E/A de competencias. Formación professorat de la Unitat de Suport Educatiu (UJI) (Curso CEFIRE Castellón 2009: “ Competencias en el ámbito de las ciencias experimentales. Programar y trabajar por competencias”)*.

- Gaete- Quezada, R.A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. Educación y educadores.
- Gal- Iglesias, B (2009). Nuevas metodologías docentes aplicadas al estudio de la fisiología y la anatomía: estudio comparativo con el método tradicional. Educ Med 2009.
- Garcia Magna, D., Castillo, C., Ríos, S., Cristofol, C., Carrasco, M.J., Rodriguez, R. M., Pastor, I. Y Gonzalez, D (2011). La interdisciplinariedad en la educación superior: propuesta de una guía para el diseño de juegos de rol. En: Hernandez, M. J. Y Fuentes, M. La red como recurso de información en educación. Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la sociedad de la información, 12 (1). Universidad de Salamanca.
- Gómez, R. (2002). Análisis de los métodos didácticos en la enseñanza.
- Hernández Sampieri, R. , Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2003). Metodología de la investigación. México: McGraw- Hill
- Hughes, R. L., Ginnett, R. C. & Curphy, G. J. (1993). *Leadership. Enhancing the Lessons of Experience*. Homewood, Illinois: Irwin.
- Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (2004). El estudio de casos como técnica didáctica. http://sitios.itesm.mx/va/dide2/tecnicas_didacticas/casos/casos.htm
- Jordán, J y Peñas, J.A. (2012). El “Role-Playing” en los estudios de política internacional y resolución de conflictos. REJIE: Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa, 5, 207-217.
- Kuhl, J. (1987). “ Feeling versus being helpless: metacognitive mediation of failure induced performance deficits”, EN f. Weinert y R.H. Kluwe (Eds.): Metacognition, motivation and understanding, Hillsdale, Nueva York, Lawrence Erlbaum.
- León, O. y Montero, I (2003). Métodos de investigación en psicología y educación. (3ª ed.) Madrid: McGraw- Hill.
- Lieury, A. y Fenouillet, F. (1997-2006). Motivación y éxito escolar: Fondo de Cultura Económica.
- Martín, X (1992). El Role-Playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. Comunicación, lenguaje y educación, 15, 63-67.
- Martín, Xus (1992). El Role-Playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. Barcelona
- Martinez, F. (2002). El cuestionario. Un instrumento para la investigación en las ciencias sociales. Barcelona: Laertes Psicopedagogia
- McClelland, D. (1989): Estudio de la motivación humana: Narcea
- Ments, M. V. (1998). *The Effective Use of Role-play: A Handbook for Teachers and Trainers*. London: Kogan Page.

- Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. Instituto Nacional de Administración pública. Métodos de aprendizaje.
- Moliner, O., Sanchiz, M. Y Sales, A. (2009-2010). Procesos educativos.
- Pérez de la Cruz, S. (2012). Desarrollo en valores con el uso del Role-Playing en la Universidad de Almería. Unión teoría-práctica profesional.
- Pérez Gutiérrez, M. (2004). La dramatización como recurso clave en el proceso de enseñanza y adquisición de las lenguas. Glosas didácticas.
- Pérez, R. y Diez, E. (1989). Un modelo de diseño curricular de aula en el marco de la reforma. Editores Navarra: Dirección provincial del M.E.C.
- PRINCE, M.J. Does Active Learning Work? A Review of the Research. *Journal of Engineering Education: Bucknell*, 2004. 93(3), 223-231.
- Real academia española (2014). Diccionario de la lengua española. 23^a edición. Madrid.
- Salkind, N.J. (1999) *Métodos de investigación* (3a ed.). México: Prentice-Hall.
- Sogunro, O. A. (2004). Efficacy of *Role-playing* Pedagogy in Training Leaders: Some Reflections. *Journal of Management Development*, 23 (3/4), 355-371.
- Valle, A, Rodriguez, S y Regueiro, B (2015). Motivación y aprendizaje escolar. Aprendiendo a gestionar la motivación y las emociones: CCS
- Vicente, S. Y Andrés A. (2007). Resistencia de los alumnos al aprendizaje activo. I Jornadas de Innovación Docente, Tecnologías de la Información y la comunicación e Investigación Educativa. Universidad de Zaragoza.

