



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Trabajo fin de máster

Juego de Rol aplicado a la
enseñanza de “Mercado de
Trabajo” en Economía de
1º de Bachillerato

Presentado por: Oskia Petrizan Aleman
Línea de investigación: Propuesta de intervención
Director/a: Jesús Mejías López

Ciudad: Pamplona (Navarra)
Fecha: 24 de Junio 2016

Resumen

La creciente importancia de la alfabetización económica en la sociedad actual justifica la necesidad de un cambio en la metodología didáctica empleada hoy en día. La importancia de la cooperación en las aulas ha producido el auge de estrategias didácticas enfocadas en el desarrollo académico, social y personal de los estudiantes. Este trabajo, en primer lugar, realiza una reflexión sobre la eficacia del uso de la cooperación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estudia las técnicas Simulación y se centra en los Juegos de Rol como posible alternativa a mejorar la calidad educativa.

A continuación, se presenta una investigación cualitativa donde se intenta comprobar la viabilidad de una estrategia de Juego de Rol en la enseñanza de la Unidad Didáctica “Mercado de Trabajo” en primero de Bachillerato.

Con los datos obtenidos de las fuentes bibliográficas y las conclusiones que han sido extraídas del estudio, se plantea una Propuesta de Intervención basada en los Juegos de Rol como metodología didáctica y enfocada a la Unidad Didáctica mencionada. La Propuesta, trata de programar la Unidad desarrollando tanto los aspectos académicos del alumnado, como sus actitudes, habilidades sociales, responsabilidad y criterio propio.

Palabras clave: Educación cooperativa, Simulación en el aula, cooperación en Bachillerato, Juegos de Rol en educación.

Abstract

The increasing importance of financial literacy in the present society justifies the need for a change in teaching methodology used today. Consideration of cooperation in the classroom has been rise of educational strategies focused on academic, social and personal development of students.

This work, first, makes a reflection on the efficacy os cooperation in the teaching and learning process, analyze simulation techniques and focuses on Role Play Game as a possible alternative to improve educational quality.

Secondly, it is presented a qualitative research which attempts to test the feasibility of a Role Play Game in teaching the “Labor Market” unit in High School. Taking into account de data obtained from literature sources and the conclusions from the investigation, a proposal for intervention based on the Role Play Game as a teaching methodology and focused on the unit mentioned arises. The proposal, tries to program the unit to develop academic aspects of students, attitudes, social skills, responsibility and discretion.

Key words: cooperative education, simulation in the classroom, cooperatition in high school, Role Play Games in education.

Índice

1.	Introducción y planteamiento del problema	6
1.1.	Introducción.....	6
1.2.	Planteamiento del problema.....	7
1.3.	Justificación del trabajo	9
1.4.	Objetivos del trabajo.....	11
1.4.1.	Objetivo general.....	11
1.4.2.	Objetivos específicos.....	11
2.	Marco teórico.....	12
2.1.	El Modelo Constructivista	12
2.2.	La cooperación en la Educación	13
2.3.	Aprendizaje cooperativo y Metodología tradicional	17
2.4.	La Simulación	18
2.4.1.	La Simulación y el Juego:	19
2.5.	La Asignación de Roles	23
3.	Marco metodológico	26
3.1.	Trabajo de campo	26
3.1.1.	Objetivo y metodología de la investigación.....	27
3.1.2.	Instrumento de recogida de datos.....	27
3.1.3.	Análisis de los resultados	28
4.	Propuesta de intervención	36
4.1.	Introducción y justificación	36
4.2.	Objetivos.....	37
4.2.1.	Objetivos generales.....	37
4.2.2.	Objetivos específicos.....	38
4.3.	Competencias a desarrollar	38
4.4.	Contenidos.....	39
4.4.1.	Contenidos conceptuales	39
4.4.2.	Contenidos procedimentales	39
4.4.3.	Contenidos actitudinales	40
4.5.	Metodología y recursos	40
4.6.	Temporalización	42
4.7.	Actividades	42

4.7.1.	Sesión 1: Iniciación	42
4.7.2.	Sesión 2: Explicación Desempleo y Políticas de Empleo	44
4.7.3.	Sesión 3, 4 y 5: Formación de equipos, repartición de papeles y presentación de situaciones de cada equipo.	44
4.7.4.	Sesión 6 y 7: Representación y Diálogo.....	47
4.7.5.	Sesión 8: Prueba escrito y Evaluación.....	48
4.8.	Atención a la Diversidad	48
4.9.	Evaluación	48
5.	Conclusiones.....	50
5.1.	Limitaciones y líneas de investigación futuras	51
6.	Referencias Bibliográficas	53
7.	Anexos	56

1. Introducción y planteamiento del problema

1.1. Introducción

En el siguiente trabajo, se presenta una propuesta didáctica basada en la cooperación en el aula dirigida al primer curso de Bachillerato de Economía. Concretamente, se expone la Unidad Didáctica “Mercado de Trabajo” utilizando las Simulaciones, y concretamente, los Juegos de Rol.

Atendiendo a la calidad educativa, se ve reflejada una necesidad de apoyar las metodologías didácticas basadas en un aprendizaje integral, donde el alumnado desarrolle al máximo sus capacidades académicas, sociales y éticas. Este proyecto pretende hacer una reflexión sobre las estrategias didácticas que se lleva a cabo en los centros educativos de hoy en día, y sobre su efectividad. Teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos en la formación del Máster de Profesorado y los estudios del presente trabajo, la propuesta didáctica busca ser una alternativa a las metodologías tradicionales y definir un proceso de enseñanza-aprendizaje que abarque todos los aspectos educativos del alumnado.

En primer lugar, se definirá el Marco Teórico donde se recopilará información que pueda ayudar a encaminar la propuesta, se profundizará en diversos aspectos de la educación y las aplicaciones que se han dado a los métodos cooperativos, utilizando simulaciones y concretamente, los Juegos de Rol.

Una vez realizado esto, se presentará el Marco Metodológico que estará dividido en dos subapartados: El primero, un estudio cualitativo que investigará la aplicabilidad real que tiene la propuesta en las entrevistando a docentes y alumnos/as de Primero de Bachillerato.

A continuación, teniendo en cuenta las conclusiones del estudio y la información del Marco Teórico se presentará la Propuesta. Ésta tendrá en cuenta los contenidos y competencias que estén establecidos para la Unidad Didáctica y la metodología basada en el Juego de Roles. De todo el estudio se plantearán las conclusiones, que representarán una síntesis de todo el trabajo de Fin de Máster.

1.2. Planteamiento del problema

Según Vygotsky (1978), las personas construimos nuestro conocimiento por medio de la interacción social, sin embargo, el sistema educativo actual, está enfocado desde un aprendizaje solitario y competitivo. Este deriva en una situación escolar donde los alumnos/as intentan superar a sus compañeros, competir entre ellos, ocultar información como la respuesta correcta que planteada por el profesor...

Ovejero (2013) afirmó que este tipo de educación fue asentada hace décadas en concordancia con la sociedad capitalista, la cual exige personas estandarizadas y poco culturizadas. No obstante, hoy en día, nos encontramos ante una sociedad globalizada, sumida en un constante cambio intercultural, por ello, es necesario adquirir ciertas competencias (conocimientos, destrezas y actitudes) que sean de ayuda para poder vivir de manera plena en la sociedad actual. La cooperación es una variable esencial para el desarrollo de estas competencias sociales, (Marina y Bernabeu 2007) y engloba otras tantas cualidades humanas como la solidaridad y el respeto.

En el aula donde se desarrollen estrategias cooperativas, es importante que se abra un diálogo donde todos los miembros puedan aportar sus puntos de vista de manera equitativa y simultánea. Esto significa que todos los individuos del grupo tengan las mismas oportunidades de participación y puedan explotar al máximo sus posibilidades (Kagan 1999).

Por otra parte, cabe destacar la especial posición que tiene la asignatura de Economía hoy en día. Fue en el año 1990, con la puesta en vigor de la LOGSE, cuando se introdujo esta asignatura como tal en la modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales de Bachillerato. En primer curso de Bachillerato, se imparte Economía (en el segundo, Economía de la Empresa), asignatura que agrupa los conceptos económicos básicos como el mercado, la banca o los factores económicos. Sin embargo, el lenguaje utilizado en esta asignatura, junto con los complejos gráficos, tablas y fórmulas utilizadas para explicar sus teorías, han convertido a la Economía en una asignatura compleja. En parte, este hecho puede tener su origen en la reciente incorporación en la enseñanza secundaria como asignatura propia y en las poco acertadas metodologías que se utilizan para impartir sus contenidos. Al fin y al cabo, la mayor parte de los contenidos de esta asignatura son perfectamente contextualizables a la realidad.

El hecho de que la Economía sea una doctrina relativamente novedosa, tiene otras repercusiones en cuanto a la naturaleza de los contenidos impartidos. En términos generales, se imparten modelos económicos construidos en el siglo pasado, el modelo clásico y el neoclásico, asentados en metodologías repetitivas y memorísticas que no son capaces de enfrentarse la realidad económica actual, considerada una realidad compleja y relativista. (Travé 2010 y Balbuena (s.f)).

Además, cabe destacar que la Economía no tiene su propio espacio en la educación obligatoria. La novedad más reciente viene dada por la última ley de educación que introdujo la asignatura “Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial” como materia optativa junto con asignaturas como Cultura Clásica, Tecnología o Música, entre otras (LOMCE).

Por lo tanto, continúa sin tener carácter obligatorio, lo cual es un hecho muy criticado entre varias instituciones, como el Consejo General de Colegios de Economistas. El Presidente de este Consejo, Pich (2012) subrayó la importancia de los conocimientos económico-financieros en la etapa obligatoria y señaló que éstos conocimientos eran una herramienta necesaria para los jóvenes emprendedores.. Asimismo, cabe comentar que exceptuando Portugal, Italia y España, los demás países europeos incluyen en su educación obligatoria la formación económica (Consejo General de Colegios de Economistas, 2012).

Solé (2015), afirma que para cambiar el modelo económico actual, a una más participativo, es esencial que los estudiantes se formen en los conceptos económicos y financieros más básicos. Esta educación en la economía, les dará la oportunidad de observar el sistema actual con una visión crítica y podrán asentar las bases para mejorarlo.

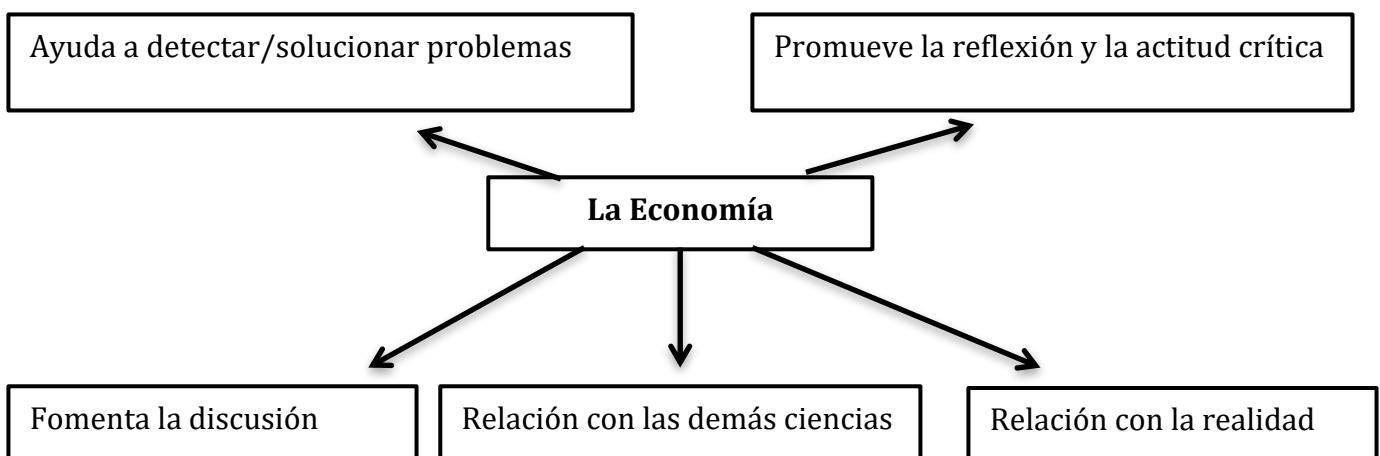
El breve recorrido de la asignatura de Economía, puede suponer que todavía no se esté implantando las metodologías correctas para esta asignatura, los profesores e investigadores García Quero y Ruíz Villaverde (2016), afirman que para la mejora de las políticas económicas globales, es imprescindible el cambio de los contenidos económicos impartidos y las prácticas educativas.

1.3. Justificación del trabajo

Programa Internacional de Evaluación Internacional de Alumnos (PISA) 2012 de la OCDE sobre Competencia Financiera, España ocupa los últimos puestos. En el informe presentado se afirma que uno de cada seis estudiantes españoles de 15 años tiene dificultades para realizar operaciones económicas básicas, como diferenciar facturas, utilizar la tarjeta de crédito... Como se ha comentado antes, a diferencia de la muchos países, no es una asignatura obligatoria, y este hecho se ve reflejado en la anterior estadística. La OCDE subraya la necesidad de adquirir este tipo de competencias financieras, teniendo en cuenta que son habilidades utilizadas en la vida cotidiana.

La Economía es una asignatura con aportaciones que permiten una formación íntegra del alumno. Estas aportaciones se pueden simplificar en los siguientes puntos (Pérez-Francés, 2010, pp. 137-138).

Figura 1: Aportaciones de la Asignatura Economía.



Una de las actividades principales de la asignatura es la toma de decisiones en los problemas económicos derivados de la asignación de recursos, la escasez de los mismos... Los contenidos que se ven en la asignatura facilitan la comprensión y solución de estos problemas y de esta forma, cualifican a los educandos a poder aplicar lo aprendido en día a día.

En muchas ocasiones, las decisiones que hay que tomar no son sencillas y es necesaria una reflexión previa y valorar los elementos que hay que tener en cuenta para la resolución de os

problemas. La Economía ayuda a que el alumno/a tome estas decisiones siguiendo un criterio que ellos mismos han elaborado.

Fomenta a discusión para que se planteen nuevas formas de solucionar los problemas. Puede haber varios puntos de vista sobre un mismo tema y abrir el diálogo facilita la apertura a otros puntos de vista, el respeto y el enriquecimiento de cualidades académicas y sociales.

La asignatura tiene relación con otras ciencias y utiliza varias de sus herramientas para la explicación de varias de sus premisas. En el ámbito teórico, siempre ha estado relacionada con la Geografía y la Historia. Estas dos ciencias ayudan a explicar algunos de los fenómenos económicos. También hace uso de la estadística y de las matemáticas como instrumentos de representación y solución de situaciones.

Las cuestiones económicas nos plantean retos del día a día y nos ayudan a entender fenómenos que ocurren en nuestra sociedad. Hoy en día, la importancia en las relaciones internacionales, el bienestar social, la repartición de poderes... dependen en gran parte de las decisiones económicas por lo que importante entender éstas para comprender la naturaleza de las decisiones.

Para la adquisición de estas competencias, surge la necesidad de aplicar ajustar el método tradicional a prácticas más innovadoras. El enfoque tradicional, considera a los alumnos/as receptores pasivos de la información y centra la atención en la clase exponencial del docente (Segers, Dochy & De Corte 1999). La interacción de los alumnos/as con su entorno y sus compañeros es la base del aprendizaje cognitivo, afectivo y social (Barreiro, 1988).

En el proceso de enseñanza aprendizaje, hay que hacer que los estudiantes se conviertan en agentes activos de su propio aprendizaje. Una de las mejores formas de hacer que esto ocurra es utilizando la simulación como estrategia educativa. En las Simulaciones los educandos adoptan roles en diversos contextos, permiten recrear situaciones y problemáticas y participar de manera activa en estas tomando decisiones, fomentando el pensamiento crítico, interactuando con sus compañeros etc. (Prats y Santacana, 1998).

1.4. Objetivos del trabajo

1.4.1. Objetivo general

El propósito principal es establecer y definir una propuesta didáctica en la asignatura de Economía de 1º de Bachillerato basada en las Simulaciones como estrategia educativa. El tipo de Simulación que llevará a cabo será los Juegos de Rol y se dirigirá, concretamente, al tema del “Mercado de Trabajo”.

1.4.2. Objetivos específicos

- ✓ Analizar la importancia de la cooperación en el aula, en el proceso de enseñanza-aprendizaje y realizar una comparativa de esta metodología con el método tradicional.
- ✓ Estudiar la Simulación como estrategia de enseñanza, sus beneficios y analizar los Juegos de Rol en más profundidad como actividad de Simulación en el aula.
- ✓ Realizar un estudio basado en entrevistas a estudiantes y profesores de 1º de Bachillerato para analizar la viabilidad de aplicar Juegos de Rol en el estudio del tema de “Mercado de Trabajo” de Economía.
- ✓ Teniendo en cuenta los datos obtenidos en la investigación y en la revisión bibliográfica, realizar la propuesta de intervención que desarrolle el trabajo cooperativo, la convivencia y las habilidades sociales.

2. Marco teórico

2.1. El Modelo Constructivista

La Teoría Constructivista se fundamenta en que los educandos construyen su conocimiento en base a la relación entre sus conocimientos previos y al entorno que les rodea. Por lo tanto, el constructivismo defiende que el conocimiento no refleja fielmente la realidad, sino que dependerá de los conocimientos anteriores a la persona y de la interacción que ésta tenga con los factores exteriores. (Tovar, 2001).

Piaget (1973) se centró también en la teoría constructivista subrayando la actividad interna de la mente para la construcción del conocimiento teniendo en cuenta como factor implícito los factores externos al sujeto. Defiende que la inteligencia humana se va construyendo conforme se van adaptando las estructuras cognitivas, llegando poco a poco, a un equilibrio entre las ideas nuevas y las cogniciones previas del individuo. Esta reestructuración, nos permite ampliar nuestros conocimientos, mantenerlos y modificarlos dependiendo de la coherencia que tengan nuestras propias cogniciones, con las nuevas ideas. Ausubel (1983), teniendo como base las teorías Piaget, añadió que para que se diera el aprendizaje, era igualmente necesario el interés del alumnado por aprender. Asimismo, afirmó que para que el aprendizaje del educando fuese significativo, éste tenía que interiorizarse de modo sustancial, es decir, las nuevas ideas deben integrarse en la mente de forma lógica y no arbitraria, de forma que los conocimientos se integren coherentemente en la mente del sujeto. De esta forma, el aprendizaje pasa a tener una duración a largo plazo.

Teniendo en cuenta éstas teorías, en la enseñanza, es importante que los educandos descubran por sí mismos estas nuevas ideas para que así realmente tengan un aprendizaje significativo. Los conocimientos adquiridos con métodos memorísticos y repetitivos derivan en una baja transferencia de lo aprendido, lo que dificulta contextualizar estos conocimientos a otras situaciones. En cambio, el aprendizaje por descubrimiento hace que el educando sea un agente activo de su propio proceso de aprendizaje y esta estrategia didáctica se puede llevar a cabo con metodologías basadas en la experiencia, que es justamente la dinámica que proponen las Simulaciones. A estas metodologías se les puede añadir herramientas de aprendizaje útiles para fomentar el aprendizaje como los mapas conceptuales, propuestos por Novak (1982). La construcción de estos mapas se asemeja a la construcción del conocimiento en la mente: los conceptos generales se colocan en la parte superior para ir añadiendo los cada vez más específicos en sentido descendente.

Finalmente, Vigotsky (1979) añadió al aprendizaje significativo la importancia del entorno social y cultural, teniendo en cuenta que los métodos de enseñanza-aprendizaje varían

según la cultura y el tipo de sociedad. Los estudios realizados por este autor, demostraron que el rendimiento conseguido trabajando cooperativamente es mayor al rendimiento obtenido de manera individual.

Estas teorías avalan, en primer lugar, la importancia de los métodos de aprendizaje basados en la actividad de los educandos con el fin de conseguir un aprendizaje significativo, y por otro lado, la importancia del entorno del estudiante. La cooperación en el proceso de aprendizaje puede ayudar a aumentar el rendimiento de cada educando. La representación de situaciones reales en el aula, favorece la contextualización de los conceptos impartidos y promueve el análisis, la interacción y la reflexión de los educandos. Estas representaciones se pueden llevar a cabo con actividades de Simulación trabajadas en equipos, donde los estudiantes puedan compartir sus conocimientos .

2.2. La cooperación en la Educación

La cooperación es una de las cualidades intrínsecas de la especie humana, ya que, para su propio desarrollo, es necesaria la relación con el entorno y con los demás miembros de su comunidad. Para ello nos comunicamos entre nosotros a través del lenguaje, los gestos etc. En definitiva, las personas somos seres sociales por naturaleza, interactuamos siguiendo e interiorizando reglas y valores definidos por la cultura del entorno, con el fin de alcanzar nuestro desarrollado personal.

Por otro lado, el ser humano, a diferencia de otras especies, no tiene al nacer patrones de comportamiento establecidos, por lo que es necesario que estos comportamientos se vayan adquiriendo. Durante este proceso, las personas nos socializamos entre nosotras, aprendiendo las normas conductuales sociales con el fin de alcanzar una autonomía. La escuela, es el lugar donde se transmiten las reglas y valores sociales que ayudan a hacer que las personas se desarrollen como personas únicas, autónomas y sociales. Asimismo, la escuela es un reflejo de la sociedad, por lo que es también necesario llevar esta interacción a esta institución educativa [(Yubero, (2005) y Luengo, (2004))].

Sin embargo, generalmente, la enseñanza tradicional basada en la clase exponencial y en la pasividad del alumnado, ha sido criticada por su alto nivel de individualismo y competitividad, es decir, cada educando, pese a estar conviviendo en una clase con el resto de sus compañeros, trabaja por separado, cada uno tratando de llegar a las competencias necesarias con sus propios conocimientos, y además, deben tratar de superar al resto de sus compañeros (García Jiménez, 2009).

Esta metodología se ha relacionado en numerosas ocasiones con los orígenes del capitalismo, ya que prepara a los estudiantes para convertirse en individuos obedientes, sumisos y eficaces, dueños de unos valores caracterizados por el individualismo y el egoísmo. A fin de cuentas, la educación puede tener, según cuáles sean sus objetivos, una influencia tanto liberadora como estandarizadora en el sujeto. Desafortunadamente, en la escuela de hoy en día, se continúa implantando métodos que concluyen en la estandarización del estudiante, la puesta en marcha de actividades más colaborativas sigue siendo escasa en el ámbito escolar. Este hecho, deriva principalmente de los hábitos docentes establecidos años atrás donde se educaba siguiendo enfoques repetitivos, memorísticos y automatizados (Ovejero 2013).

Pese a la falta de metodologías grupales en las aulas, durante los últimos años, la cooperación aplicada a la educación se ha ido desarrollando desde diferentes enfoques, llevando a la práctica un amplio abanico de actividades con las que se están realizando varias aportaciones. En la siguiente tabla, están clasificadas diferentes métodos de enseñanza y sus características:

Tabla 1. Criterios para seleccionar metodologías

CRITERIOS DE SELECCIÓN	MÉTODOS DE ENSEÑANZA							
	Exposiciones (Lección magistral)		Discusiones o trabajo en grupo			Aprendizaje individual		
	Formales	Informales	Seminario	Estudio caso	Enseñanza por pares (Proy, ABP, Ap. Coop.)	Dirección de estudios	Trabajo individual Autónomo sin profes.	
Niveles de los objetivos cognitivos	INF. (conocer y aplicar)	INF. (conocer y aplicar)	SUP. (analizar y evaluar)	SUP. (analizar y evaluar)	SUP. (analizar y evaluar)	SUP. (analizar y evaluar)	SUP. (analizar y evaluar)	
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 (> 30)	GRANDE (> 30)	MEDIO (15-30)	MEDIO (15-30)	MEDIO (15-30)	PEQUEÑO (1-15)	GRANDE (> 30)	
Número de horas de preparación, encuentros con estudiantes y de correcciones	MEDIO	MEDIO	PEQUEÑO	MEDIO	GRANDE	GRANDE	GRANDE	

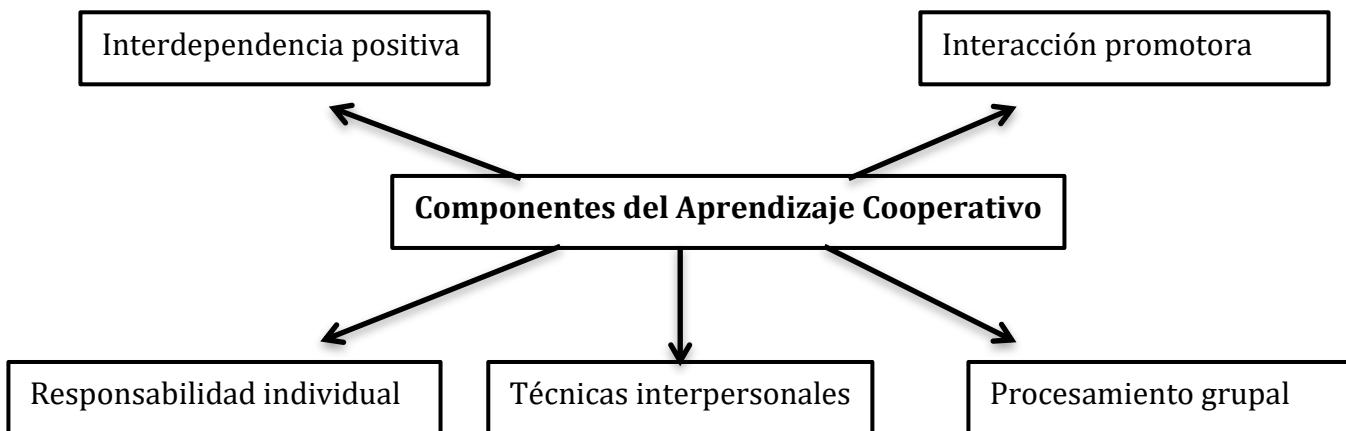
Nota: Extraído de A. Fernández March, (2006, pp. 52-53)

Se puede observar en esta tabla, que la enseñanza cooperativa contribuye en mayor medida a alcanzar los objetivos, a que los alumnos/as adquieran una mayor autonomía y a conseguir un mayor control del estudiante. Desde este punto de vista, cabe considerar las actividades que se relacionen con el aprendizaje cooperativo y aplicar estas alternativas a la actividad educativa actual. La cooperación en las aulas es una metodología que tiene sus

orígenes hace décadas. En la época de la Ilustración (siglo XVIII) ya se utilizaban metodologías de este tipo, es más, durante este siglo, había una rama en la educación llamada la educación libertaria en la que se instruía en valores cooperativos y solidarios. Sin embargo, estas técnicas quedaron atrás en la época post-industrial cuando se estableció la economía neoliberal.

Piaget (1973) y Vygotski (1979), entre otros, fueron unos de los grandes autores que subrayaron la notable importancia que ha tenido siempre la cooperación y comunicación entre humanos para evolucionar y el desarrollar el intelecto en varios niveles Ovejero (2013). Entre estos personajes, cabe destacar la importancia de las aportaciones de Vygotsky defendiendo la importancia de la interacción del ser humano con los demás miembros de su comunidad para como condición esencial para el crecimiento integral de la persona (Ovejero 2013). En este contexto, queda establecida la necesidad de implementar en las aulas un modelo cooperativo con el que los alumnos/as puedan asimilar los conceptos académicos, capacidades, actitudes, valores, comportamientos y normas sociales. Según R. Johnson, E.J. Holubec, y D.W. Johnson (1994, p.p. 9-10), el aprendizaje cooperativo consta de cinco componentes básicos:

Figura 2: Componentes básicos del aprendizaje cooperativo



Interdependencia positiva, referida al compromiso grupal que tienen los miembros de un grupo cooperativo, reflejada en los esfuerzos de los integrantes en trabajar en beneficio al grupo, teniendo en cuenta que uno solo no podrá lograr el éxito si todo el grupo no lo consigue. En este sentido, los esfuerzos que haga cada uno de grupo no solo beneficia a uno solo, sino a todo el equipo. La interacción promotora es el segundo elemento, que consiste en la estimulación grupal y la ayuda que se ofrecen entre los componentes del grupo. Cada

miembro del grupo deberá promover el éxito de sus compañeros ayudándose, alentándose, y animándose entre ellos. Con ello se promueve el sentimiento de apoyo y de ayuda interno del grupo y se aumenta el compromiso personal que tienen entre ellos.

La responsabilidad individual se refiere a que cada miembro del grupo debe responsabilizarse de su propia tarea, sin pretender que los demás miembros del grupo la hagan por él, y ayudar a que los demás compañeros. Para ello, se tienen que determinar quién necesita más ayuda y más apoyo, para poder alentar a ese compañero y así, mejore el desempeño del grupo. El cuarto elemento, referido a las técnicas interpersonales y de equipo, consiste en transmitir a los alumnos/as habilidades interpersonales para trabajarlas en el equipo. Además de los contenidos académicos que se aprenden en la enseñanza tradicional, en la enseñanza cooperativa, los estudiantes tienen que conocer y llevar a la práctica habilidades de cooperación, de liderazgo, de comunicación con sus compañeros... El quinto y último componente se basa en el procesamiento grupal, fundamentado en cómo los educandos analizan sus acciones para comprobar si son eficaces o no. Es por tanto una evaluación que realizan los equipos sobre su trabajo en grupo. [R. Johnson, E.J. Holubec, y D.W. Johnson (1994).

En cuanto al papel del docente en el aprendizaje cooperativo, señalar que no es suficiente para ser un buen docente para poder organizar una clase de forma cooperativa, se necesitan determinadas cualidades que le permitan llevar esta metodología adelante. En primer lugar, el profesor debe ser capaz de aplicar la cooperación a cualquier tipo de clase, de cualquier materia y nivel en el 60-80% del tiempo de la clase. También debe ser capaz de describir lo qué está haciendo, para qué y poder explicarlo al resto de sus compañeros para que éstos puedan aplicarlo también. La cooperación, además de en un aula, también es posible aplicarla a círculos externo, como en las relaciones de amigos, compañeros de trabajo etc.

La mejor manera de mejorar esta técnica es la siguiente:

1. Realizar una clase cooperativa
2. Evaluar cómo ha funcionado
3. Reflexión de cómo podría mejorarse
4. Realizar una clase cooperativa mejorada

Este proceso de va realizando de forma constante, ya que, lo ideal es que este proceso se realice de forma repetitiva para que el profesor vaya adquiriendo experiencia en este campo. (D. Johnson, R. Johnson y E. Holubec).

2.3. Aprendizaje cooperativo y Metodología tradicional

El aprendizaje cooperativo, es por lo tanto, una alternativa a la enseñanza tradicional, ésta última caracterizada por el énfasis que tienen los resultados y la homogeneidad de los grupos organizados (González y García 2007). Una vez analizados las características de la enseñanza tradicional frente al enfoque cooperativo, es posible sintetizar sus diferencias y particularidades en la siguiente tabla:

Tabla 2.- Diferencias básicas entre las técnicas de aprendizaje cooperativo y las técnicas tradicionales de aprendizaje grupal (Fuente: García López, 1996, pp.15-58).

Técnicas aprendizaje cooperativo	Técnicas tradicionales de aprendizaje grupal
Interdependencia positiva: interés por el rendimiento de todos los miembros del grupo.	Interés por el resultado del trabajo.
Responsabilidad individual de la tarea asumida.	Responsabilidad sólo grupal.
Grupos heterogéneos.	Grupos homogéneos.
Liderazgo compartido.	Un solo líder.
Responsabilidad de ayudar a los demás miembros del grupo.	Elección libre de ayudar a los compañeros.
Meta: aprendizaje del máximo posible.	Meta: completar la tarea asignada.
Enseñanza de habilidades sociales.	Se da por supuesto que los sujetos poseen habilidades interpersonales.
Papel del profesor: intervención directa y supervisión del trabajo en equipo.	Papel del profesor: evaluación del producto.
El trabajo se realiza en el aula.	El trabajo se realiza fuera del aula.

Se puede observar que al utilizar las técnicas de aprendizaje cooperativas, existe una mayor interdependencia entre los compañeros de clase y el reparto de tareas y responsabilidades es más equitativo. Esto conlleva una mayor igualdad entre los compañeros, que se ayudan entre ellos y desarrollan su capacidad social.

En cambio, el aprendizaje tradicional promueve que exista diferencias entre los miembros del grupo y no ayuda a que los compañeros se ayudan entre ellos. Este tipo de aprendizaje se centra en cumplir con las tareas que se les va asignando a los educandos y en realizar éstas de manera individual. Por último, señalar el principal beneficio que se consigue con el

aprendizaje cooperativo: los alumnos/as tienen como objetivo el aprender lo máximo que puedan.

2.4. La Simulación

La Simulación en el aula es una de los métodos más populares de la metodología educativa. Esta práctica, utilizada desde el inicio de los tiempos para diferentes fines lúdicos o estrategas, especialmente, durante las Guerras del siglo XX, se utilizaba la Simulación como técnica de reclutamiento y adiestramiento de los soldados.

No fue hasta mediados del siglo XX, cuando se comenzó a utilizar la Simulación como estrategia docente. Concretamente, fue en las materias relacionadas con la Empresa y la Economía donde se empezó a poner en práctica para realizar simulaciones de empresas, con el fin de entrenar la capacidad de negociación, toma de decisiones comerciales, inversiones etc. Posteriormente, se fueron extendiendo a otro tipo de materias como la medicina, arqueología, lenguas o psicología (García Carbonell y Watts, 2007). En primer lugar, y antes de abordar este tema, es conveniente señalar las diferentes concepciones que se le han dado a la Simulación:

“La simulación es una forma de enseñanza-aprendizaje en el sentido de que el aprendizaje de manera que los estudiantes están en contacto directo con lo que van a aprender en lugar de simplemente pensar en ello o de considerar la posibilidad de llegar a hacer algo con los conocimientos adquiridos” (Andreu, García y Mollar, 2005, p.1).

Esta actividad por parte del educando está enlazada con unos de los Principios de Educación: el saber hacer. Éste engloba la experimentación en el proceso de aprendizaje, la demostración activa de lo asimilado. (Castillejo, 1983).

Así pues, se podría afirmar que el aprendizaje se obtiene con la experimentación y las actividades de Simulación se basan en la actividad de los estudiantes, en que ellos mismos prueben y descubran por su cuenta. Esta experimentación de sus propios conocimientos les ayuda a interiorizar las ideas y de saber poner en práctica lo aprendido, lo que lleva a alcanzar un aprendizaje significativo.

Además de ayudar a que el educando se involucre activamente en su proceso de enseñanza-aprendizaje, la Simulación también es una herramienta para fomentar la motivación. (Travé, 2001).

2.4.1. La Simulación y el Juego:

Estos dos conceptos han estado estrechamente relacionados en el ámbito de la enseñanza y varios autores los definen como metodologías de enseñanza-aprendizaje.

El juego es una apetencia innata en los seres humanos, desde el inicio de nuestra vida las personas nos sentimos atraídas por el juego. Su finalidad, a diferencia del trabajo, no está basada en la motivación externa o las recompensas, sino en el puro placer de jugar. El juego en sí mismo produce una motivación intrínseca, no existe una finalidad, el proceso en sí de jugar es un placer. En cambio, si elimináramos las recompensas externas del trabajo, desaparecería la motivación para trabajar. (Marrón, 1996).

Pese a lo anterior, en las sociedades occidentales, el juego está considerado como algo inútil, una actividad con la cual no se alcanza algo valioso. El trabajo, por el contrario, es lo rentable, lo útil. Sin embargo, esta concepción del juego hace que no se valore los beneficiosos aportes que puede dar al aprendizaje: jugando se pueden desarrollar las capacidades intelectuales, analíticas y físicas, y además de potenciarlas, es un proceso con el que se disfruta.

Las metodologías llevadas a cabo con métodos tradicionales, suelen perder vigencia ya que el alumnado no es consciente de los aportes didácticos que les están dando y las actividades suelen estar obsoletas. El Juego, como estrategia de aprendizaje, ayuda a que los educandos reflexionen y superen los conflictos que se les presentan de una manera más segura. Ofrecen una alternativa facilitadora del proceso de enseñanza-aprendizaje más eficaz, amena y dinámica. (Minerva, 2002).

Por lo tanto, la unión de la Simulación y Juego en las aulas, deriva en una actividad que aporta un aprendizaje mucho más integral, combinando los propios aprendizajes aportados por la Simulación, con el aspecto lúdico que caracteriza al juego, y con el cual el alumnado puede disfrutar mientras aprenden (Marrón, 1996).

El docente, una vez conocidos los beneficios que aporta esta metodología deberá programar su asignatura y organizar las sesiones. Existen varias formas de llevar a cabo una Simulación, Taylor (2001), clasificó las actividades de Simulación en teniendo en cuenta su grado de abstracción en los siguientes tipos:

Estudio de casos, en los que se describe una situación en la que forman parte unos personajes representados por los estudiantes. La información para construir el caso de

obtiene del mundo real, narraciones, cintas etc., por lo que tiene una gran relación con la realidad, pese a que no se perciba realmente como una Simulación.

Representación de papeles en la que los participantes deben representar a un personaje siguiendo una secuencia de acontecimientos. El objetivo es que el alumno se meta en el papel que le ha sido asignado y actúe como tal, por lo que es un método generalmente informal. En este tipo de actividad, es importante que los alumnos/as comprendan a la persona que están representando y descubran otros puntos de vista, por lo que es un ejercicio que desarrolla en mayor medida las habilidades sociales y personales. Sin embargo, para Andreu, García y Mollar (2005), existen diferencias entre los Juegos de Rol y la Simulación:

En la Simulación, los alumnos/as no dejan de ser ellos mismos, es decir, las actuaciones que llevan a cabo durante la simulación están basadas según sus propias actitudes, sus valores y conocimientos, por lo que actúan pensando en qué harían si ellos mismos se encontrasen en esa situación.

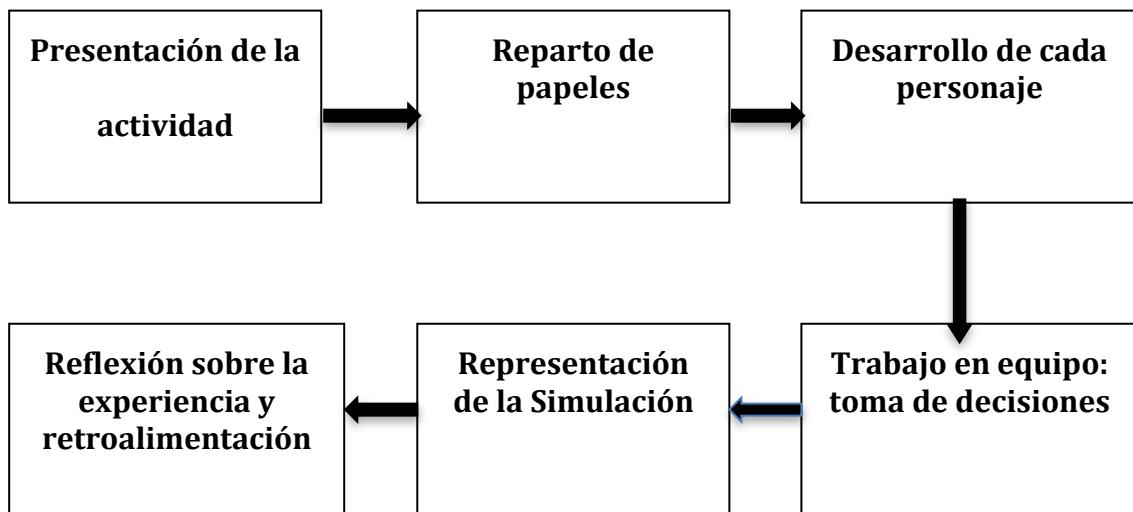
En los Juegos de Rol, los participantes toman un papel, se convierten en actores, por lo que no siguen sus propios criterios a la hora de tomar decisiones. Por tanto, se centra más especialmente en la dramatización de un personaje ajeno al sujeto.

Simulación-juego, considerada como una actividad a medio camino entre el estudio de los casos y la representación de papeles. Para realizarla, es posible utilizar los ordenadores y pueden tener diferentes niveles de abstracción. Estos juegos, comprenden el proceso de toma de decisiones de la situación que representan y lo simplifican reduciendo las complejas operaciones que se dan en la vida real.

Simulación mediante una máquina, normalmente, un ordenador. Este tipo de simulación está muy asociada con las matemáticas. Este tipo de Simulación no suele centrarse en comprender procesos, está dirigida a dar respuestas, por lo que no supone una gran participación e los usuarios. Un factor importante a tener en cuenta en la Simulación es el tiempo. La temporalización de una actividad de simulación dependerá, principalmente se el número de Simulaciones que se realicen y el número de participantes.

También hay que tener en cuenta que una Simulación debe estar programada en unas fases previas y posteriores a esta, necesarias para el buen resultado de la actividad. Según M. Pérez Gutiérrez (2000) las fases que constituyen a una Simulación son las siguientes:

Figura 3: Fases de la Simulación aplicada en la enseñanza



Adaptación de M. Pérez Gutiérrez, 2000, pp. 625

En primer lugar, el profesor debe presentara a los alumnos/as la actividad que van a realizar, para que estos se vayan mentalizando. En esta primera fase, se marcan los objetivos que se quieren alcanzar con la Simulación y se describe cómo va a ser el proceso. Es importante asegurarse de que todos los miembros de la clase comprendan qué es lo que se les pide en la Simulación. Asimismo, las Simulaciones pueden ir acompañadas de materias, cuya naturaleza dependerá de el tipo de materia y objetivo que se pretenda alcanzar. Se puede utilizar material manipulable, objetos de la vida cotidiana, fabricados por los mismos estudiantes, fichas...

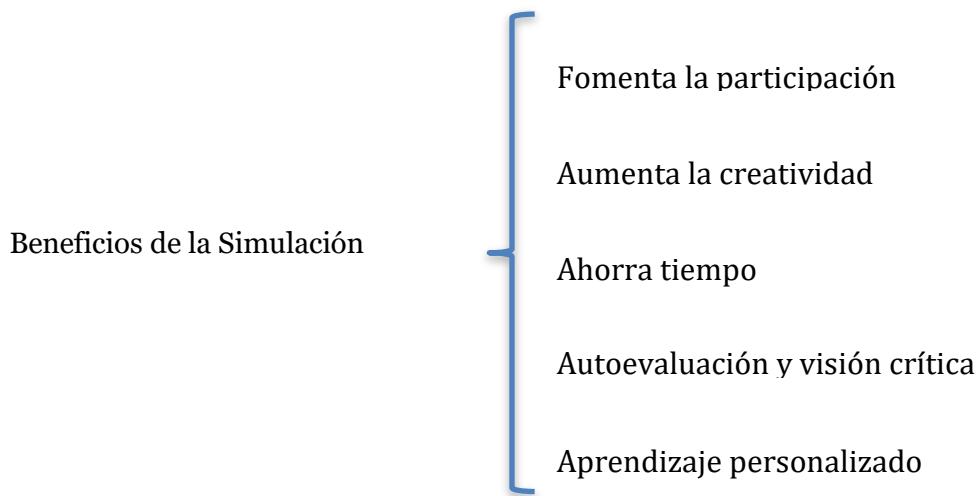
En segundo lugar, una vez presentado el problema, se procederá al reparto de papeles. El docente, en esta fase, debe tener en cuenta las características propias de los alumnos/as, sus personalidades, limitaciones y capacidades. Cabe destacar el peso que tendrá durante la Simulación el hecho de que los estudiantes hayan elegido un papel que les interese y les motive. En el caso de que sea la primera vez que los alumnos realizan una Simulación, el profesor debe estimularlos, animarlos y proporcionarles confianza en sí mismos.

En esta tercera fase, los alumnos/as se documentan según el papel que les haya tocado. Cada estudiante debe aprender qué es lo que necesita saber, en el contexto de su personaje, para poder enfrentarse al problema que presenta la Simulación. Esta actividad se realiza también con la ayuda del resto de los miembros del grupo, quienes entre todos, se ayudarán para poder aportar lo necesario para resolver el caso. Finalmente, cada alumno habrá construido su propio personaje de forma colaborativa con el resto de miembros del grupo.

Una vez definidos los personajes, los miembros del grupo deben trabajar en equipo para buscar la documentación, recursos... que les pueda ayudar durante la Simulación. Este trabajo es tanto individual como grupal, puesto que cada miembro del equipo se informa de manera individual para poder participar en las aportaciones y después todos ellos unen lo encontrado. En el aspecto grupal, los educandos, desde el punto de vista de su personaje, se reúnen para proponer soluciones, opiniones... y de esta forma, se toman las decisiones grupales y se alcanzan los acuerdos.

Desarrollo de la Simulación: en esta fase, delante de el profesor y del resto de los alumnos/as, cada grupo desarrolla su Simulación siguiendo las pautas que han aprendido durante la preparación de la misma. Al finalizar la Simulación, es necesario que cada grupo y cada alumno haga una reflexión de la experiencia. En este punto, se encuentra la fase de autoevaluación, donde los estudiantes se valoran a sí mismos . Esta fase también sirve para ver si los objetivos planteados en el inicio de la Simulación han sido alcanzados. Los beneficios de llevar a la práctica esta actividad han sido analizados y entre ellos, José Manuel Ruiz Gutiérrez (2000), destaca los siguientes:

Figura 4: Beneficios de la Simulación



En primer lugar, el Aprendizaje por Descubrimiento que capacita a los alumnos/as a tener una participación activa en la misma Simulación y que sea él mismo el que experimente la situación dada. Esto se relaciona con que el alumnado alcance un aprendizaje significativo.

Igualmente, fomenta la creatividad, teniendo en cuenta que en el espacio donde se realice la Simulación estarán disponibles herramientas, recursos, objetos... que permitan un mayor abanico de posibilidades al alumno. La creatividad, según Ken Robinson (1990) es una de

las cualidades que se han perdido con la implantación de la escuela tradicional. Este autor subrayó la importancia que tienen esta calidad para desarrollar personas flexibles e innovadores que sepan adaptarse a las nuevas demandas laborales de la sociedad actual. Esta técnica ayuda a ahorrar tiempo que se suele malgastar utilizando las técnicas memorísticas y repetitivas. Pese a que las Simulaciones se dan en entorno interactivos, este hecho no descarta la personalización del aprendizaje. Cada alumno participa en la Simulación de forma que elabora de manera individual sus conocimientos y conclusiones. La Autoevaluación que el alumno puede llevar a cabo. Esta posibilidad hace que los alumnos/as tengan una mayor sentido de la responsabilidad. Además fomenta que cada alumno valore su propio esfuerzo y sepa criticarlo de manera reflexiva. (Calatayud, 2002).

Se ha comprobado que las actividades de Simulación aportan un aprendizaje práctico e integral a los estudiantes, por ello, actualmente es un procedimiento utilizado en varios campos. A continuación, se destacarán los usos más comunes que tiene hoy en día la Simulación en las aulas. En primer lugar, cabe destacar el uso de la Simulación en la Educación Médica. En este campo, es un método muy útil ya que ayuda a los estudiantes a afrontar los retos médicos que se les proponen pudiendo cometer errores sin que estos tengan unas repercusiones reales. Normalmente, se utilizan maniquíes con los que los educandos deben aplicar sus nociones médicas y experimentar. Estas prácticas ya han sido probados en varias Universidades y los resultados han sido muy satisfactorios y útiles, de forma que es una práctica que hoy en día se está extendiendo a todo el campo de la medicina como metodología de aprendizaje. (Palés y Gomar, 2010).

Por último, cabe destacar el uso de las Simulaciones en el aprendizaje de Idiomas donde, hoy en día, es una práctica muy común y extendida en los centros escolares. Actualmente existen varios programas en el uso de las lenguas que se utilizan generalmente de modo específico: simulaciones que facilitan en aprendizaje de una lengua en determinadas situaciones. Las TICs también han influido en la evolución de las simulaciones en el ámbito lingüístico y se han creado varios programas virtuales que ayudan a aprender el idioma en un contexto concreto. (Carbonell y Watts, 2007).

2.5. La Asignación de Roles

La asignación de roles consiste en repartir a cada miembro de la clase un papel (un rol) que deberá desempeñar en clase. El uso de esta técnica evita que los alumnos/as adopten una actitud pasiva o dominante con el resto de su compañeros, además, ayuda a que todos los miembros del grupo participen e interioricen los conceptos a aprender y trabajen en grupo,

ya que los roles asignados suelen estar interconectados. Los Juegos de Rol permiten analizar los problemas relacionados con las relaciones humanas, aumenta la empatía con los compañeros, mejora las cualidades comunicativas de los educandos y se basa en la estrategia de aprender haciendo. (Gallego Soto, 2010).

Cuando en una clase vayan a realizar una actividad desempeñando un rol, es conveniente que el docente realice primero una presentación de los roles. En esta presentación, el profesor puede escribir en la pizarra los roles que van a representar los estudiantes y pedirles a los estudiantes que digan por qué es importante cada rol y que pasaría si ese personaje no cumpliera su función.

Para empezar a utilizar este método en el aula, es recomendable empezar por reunir a los alumnos/as en grupos para que vayan acomodándose a trabajar en grupos y sin asignarles en principio un rol. Una vez se acostumbren a trabajar juntos, se le puede asignar a cada alumno/a un rol que no conlleve una gran dificultad. Estos roles pueden ser formativos, es decir, roles que tengan como objetivo crear un buen ambiente de trabajo en grupo (supervisor del tono de voz, supervisor de los turnos...). Estos roles se pueden ir rotando entre los miembros del grupo para que todos los alumnos/as se conciencien de aspectos que acarrea el buen funcionamiento del trabajo cooperativo.

De esta forma, los estudiantes aprenden a trabajar de manera eficiente en equipos y así tienen una mayor facilidad para luego trabajar una actividad de Juegos de Rol. Progresivamente, se pueden ir introduciendo nuevos roles a los grupos, con un nivel de complejidad cada vez mayor e ir rotando estos roles entre los participantes. Finalmente, se pueden añadir roles que no se den espontáneamente en el grupo, como el rol de analista. (D. Johnson, R. Johnson y E. Holubec, 1994). Esta es una manera de realizar un Juego de Rol, especialmente dirigida a una clase donde antes no se haya hecho una actividad de este tipo, pero la dinámica es variable y es preciso adaptarla a la actividad que se quiera realizar.

Además de su carácter lúdico, es destacable cómo se potencia la automotivación en los Juegos de Rol, frente a la enseñanza tradicional. Los estudiantes no tienen la sensación de estar estudiando, y las actividades que realizan para cumplir sus tareas se convierten en voluntarias y colaborativas. Esta autonomía en las decisiones del alumnado afecta positivamente a su autoestima y seguridad personal haciéndoles conscientes de su capacidad. Los valores que se adquieren en los Juegos de Rol también tienen importancia, al jugar en equipo, los educandos son conscientes de que tienen que colaborar para alcanzar sus propias metas o las metas comunes, por lo que destacan actitudes solidarias y

empáticas. La adquisición de valores y actitudes ahora mencionados, engloba también los contenidos mínimos que hay asimilar en las etapas educativas (artículo 19 de la LOE). Concretamente, existen contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, y los Juegos de Rol posibilita la asimilación de todos estos contenidos. (Grande de Prado y Abella, 2010).

3. Marco metodológico

Este apartado del trabajo, se compone de dos partes, empezando por el análisis de resultados obtenidos en la investigación cualitativa. Para la investigación se realizarán entrevistas con preguntas semi-abiertas a cinco estudiantes de Economía de primero de Bachillerato y dos docentes de la misma asignatura. En las entrevistas se estudiará la viabilidad del uso de Juegos de Rol en el aula de Economía desde el punto de vista del profesorado y de los educandos. A partir de las respuestas obtenidas, se analizarán los resultados que servirán de utilidad para construir la propuesta. En esta segunda etapa del Marco Metodológico, se expondrá la Propuesta de Intervención centrada en el Aprendizaje Cooperativo, utilizando Juegos de Rol orientados a la Unidad Didáctica “Mercado de Trabajo”.

3.1. Trabajo de campo

El estudio llevado a cabo es cualitativo, realizando entrevistas a dos profesores de Economía y cinco alumnos/as que estén cursando esa misma materia. Las preguntas de las entrevistas se prepararán con antelación dejando también flexibilidad durante el diálogo cuando se trate un tema interesante para el estudio. La investigación centra como ejes centrales las siguientes temáticas:

- Motivación del alumnado hacia la asignatura.
- Actividades que se llevan a cabo para el aprendizaje de la Economía y efectividad de estas actividades.
- Actitudes hacia el profesorado hacia la asignatura y hacia sus alumnos/as.
- Recursos didácticos utilizados para la asignatura: uso de TICs, variedad de materiales...
- Metodología utilizada por los profesores y actitud del alumnado ante ella.
- Realización de actividades cooperativas en clase: análisis del tipo de actividades de este tipo y sus resultados.
- Planteamiento de la propuesta: uso de los Juegos de Rol en las aulas en el tema “Mercado de Trabajo”.
- Respuesta del alumnado y del profesorado ante la posibilidad de aplicar la propuesta planteada.

3.1.1. Objetivo y metodología de la investigación

La principal finalidad de esta investigación es observar la opinión tanto de los alumnos/as como de los profesores ante el uso de la metodología indicada. Al mismo tiempo, se puede observar el grado de conocimiento del profesorado acerca de las actividades de Simulación, y concretamente, de los Juegos de Rol. Los docentes podrán aportar una idea práctica de la aplicación real de esta actividad en las aulas lo cual es una información de alta utilidad a la hora de desarrollar la propuesta. Asimismo, las entrevistas darán la oportunidad de observar la actitud de los alumnos/as ante esta metodología y grado de motivación hacia ella.

3.1.2. Instrumento de recogida de datos

Para recoger la información, se realizarán entrevistas a los miembros de la muestra. Las entrevistas serán de carácter oral y constarán de una serie de preguntas previamente planificadas. Se ha elegido esta técnica por su flexibilidad frente a las encuestas, que tienen un carácter más rígido. En las entrevistas, durante su realización, se puede recoger más información que previamente no se tuviese en cuenta o se puede profundizar en mayor o menor medida en función del interés del estudio. Por estas razones se ha dispuesto que para el siguiente estudio se realicen entrevistas a cinco educandos de un mismo instituto y dos docentes de Economía de primero de Bachillerato. El cuestionario al alumnado de clasifica en las siguientes categorías:

Tabla 3: cuestiones planteadas en las entrevistas al alumnado

CATEGORÍA	Descripción de las categorías
Actitud/motivación hacia la Economía	Las preguntas de esta categoría se centrarán en conocer la opinión del educando sobre la asignatura .
Actitud/motivación hacia la metodología utilizada	En esta categoría se analizará la actitud ante las actividades planteadas por el docente.
Cooperación en la clase	En esta parte, se prenderá estudiando qué nivel de cooperación existe en la clase y el tipo de actividades colaborativas que se realizan.
Juegos de Rol y Tema del “Mercado de trabajo”.	Se sintetiza el planteamiento de la propuesta para pedir la opinión sobre ésta y analizar su viabilidad y aceptación.

El cuestionario al profesorado, las preguntas se clasifican en estas categorías:

Tabla 4: cuestiones planteadas en las entrevistas al profesorado.

CATEGORÍA	PREGUNTA
Actitud hacia la asignatura	En esta categoría se quiere analizar la actitud de los docentes hacia la asignatura y el nivel de complejidad que tiene.
Metodología utilizada	En este apartado se verán las metodologías que utilizan los docentes para esta asignatura y las razones de éstas.
Juegos de Rol	Al igual que con el alumnado, se plantea la propuesta y se analiza la posibilidad de implantar los Juegos de Rol desde el punto de vista del profesorado.

3.1.3. Análisis de los resultados

Entrevista a los estudiantes

Para facilitar en análisis de los resultados, se les denominará a los alumnos entrevistados como Alumno 1, Alumno 2, Alumno 3, Alumno 4 y Alumno 5.

Actitud/motivación hacia la Economía

A dos de los alumnos (Alumno 1 y Alumno 4) les parece la Economía una asignatura interesante y sencilla. El interés que tienen estos dos alumnos por la asignatura está relacionado con la intención de ambos de cursar una carrera o ciclo relacionado con el mundo de la Economía y la Empresa. Los otros tres alumnos no tenían una idea muy clara de lo que iban a ver en la asignatura antes de llegar a la ESO y no les está gustando la asignatura, en parte, porque no entienden los contenidos que ven en clase ni su utilidad.

En general, los cinco alumnos les parece que la Economía tiene conceptos muy novedosos y especialmente, los alumnos 2, 3 y 5, la consideran una asignatura con contenidos y técnicas complejas como las gráficas de mercado, las curvas de rendimiento... “*Creo que perdí al principio del curso el hilo y ya es difícil de recuperarlo*” (Alumno 5).

Estos tres alumnos dicen que no les gusta la asignatura, principalmente, porque no la entienden, no han conseguido comprender los conceptos básicos y creen que la asignatura,

según ellos, por la alta abstracción que tienen éstos y no ven qué utilidad puede tener esta materia en su vida.

Actitud/motivación hacia la metodología:

Los cinco alumnos tienen una opinión similar en esta cuestión. El Alumno 1 cree que es una asignatura sencilla y que las explicaciones del docente son suficientes, sin embargo, piensa que el interés que tiene por la asignatura y a facilidad de entenderla influyen en que no le sea tan necesario una mayor explicación de la asignatura. El Alumno 4 no cree que las explicaciones del profesor sean suficientes para entender los conceptos, este alumno estudia por su cuenta y con eso le es suficiente para dominar la materia “*El profesor no explica yo creo que muy bien, pero luego yo hago en casa y ya pues se me hace fácil*” (Alumno 4).

Los otros tres alumnos, a los que se les hace una materia más pesada y menos interesante, no les es suficiente con las clases exponenciales del profesor. Además también creen que el profesor a veces trata de abrir diálogo con los alumnos, preguntándoles conceptos que han dado pero creen que solo centra la atención en aquellos alumnos que mejor resultados están teniendo en clase. Ellos mismos afirman no prestar mucha atención en clase y no realizar las actividades que se les manda para casa, en parte porque no saben cómo hacerlas. La actitud general de los alumnos hacia el profesor y sus actividades es negativa y la diferencia de los resultados entre los alumnos se basa, en si ellos mismos trabajan por su cuenta la asignatura o no le ponen interés.

En cuanto al material, tienen un libro de texto, unas fichas con ejercicios que van corrigiendo en la pizarra y han visualizado unos videos en una clase relacionados con el reparto desigual de la riqueza en el mundo. A los cinco alumnos les gusta visualizar los videos, les parecen interesantes y dicen haber aprendido ciertas cosas, pero no son capaces de relacionarlo con la materia de la asignatura. Creen que es una forma novedosa de tener una clase y les agrada los tipos de videos que propone el profesor.

Cooperación en clase

Ninguno de los cinco estudiantes afirma haber hecho alguna actividad en equipos, pero sí creen que el profesor, a veces trata de que todos los alumnos participen en clase planteando preguntas sobre el temario mientras corrige un ejercicio en la pizarra. Sin embargo, en otras asignaturas han llegado a realizar trabajos en grupos y subrayan que era en los cursos anteriores (Educación Secundaria Obligatoria) donde solían realizar trabajos de ese tipo. A

los cinco alumnos les gusta realizar trabajos en grupos. Las experiencias que han tenido hasta ahora han sido en resumidas cuentas de dos tipos: trabajos en grupos de dos o tres personas basados en la investigación de algún concepto utilizando el ordenador y proyectos donde tengan que desarrollar un tema y exponerlo después delante de toda la clase. A los cinco alumnos les gusta realizar actividades en grupos pero al Alumno 5 y 4 no les gusta exponer los trabajos delante de la clase, por vergüenza, pero a los cinco estudiantes les agrada realizar actividades por equipos.

Juegos de Rol

Los Alumnos 1, 3 y 4 desconocían a qué se refería exactamente con el concepto de Juego de Rol. Una vez explicado, les ha parecido divertido. No recuerdan haber utilizado este técnica previamente en la clase exceptuando algún teatrillo improvisado en años anteriores. Los Alumnos 2 y 5, que comprenden el uso de estos Juegos de Rol en la enseñanza dicen haber usado alguna vez esta actividad en alguna asignatura pero de forma muy improvisada.

Una vez hecha alguna aclaración sobre cómo se podría utilizar esta actividad en la Economía, los cinco alumnos están de acuerdo con la utilidad de esta técnica, en parte porque es algo diferente a lo que se suele hacer en clase, y para poder hacer los conceptos del temario utilizados en la realidad. La respuesta hacia esta propuesta ha sido bien acogida por todos los alumnos entrevistados, quienes creen que podría ayudarles a tener un mayor rendimiento en la asignatura “*...te ayudas y no estás solo. Y yo creo que también nos ayuda a entender mejor los conceptos cuando los utilizas, y no solo haciendo ejercicios*” (Alumno 2). De todas maneras, el Alumno 3 no ve este Juego como una actividad de aprendizaje sino como una forma de diversión y duda sobre su potencial didáctico.

Entrevista a los profesores

Los profesores entrevistados pertenecen a dos institutos públicos de Navarra, uno de ellos es el mismo profesor del Instituto de los alumnos entrevistados y la otra profesora pertenece a otro Instituto público cercano. Ambos llevan más de cinco años impartiendo Economía en primero y segundo de Bachillerato. Para analizar los resultados se les denominará Profesor 1 y Profesora 2.

Actitud hacia la asignatura

A los dos docentes les agrada la asignatura, y creen que es muy importante tener unas nociones mínimas de Economía hoy en día. El Profesor 1, que es el mismo profesor de los alumnos entrevistados, cree que se debería de enseñar en la enseñanza obligatoria conceptos financieros ya que las finanzas son una herramienta que probablemente vayan a usar todos los alumnos (uso de tarjetas de crédito, cuentas bancarias...) y los que no vayan a escoger la especialidad de Economía no van a aprender estos conceptos. Igualmente, también cree que los alumnos no vienen preparados para asimilar los conceptos económicos y que les cuesta mucho entender la asignatura a algunos de ellos. Particularmente, comenta que les cuesta entender en funcionamiento del mercado y utilizar las gráficas de mercado. *“Luego las gráficas, los flujos económicos y el funcionamiento del mercado... todo eso les resulta especialmente complejo”*. (Profesor 1). En general, los resultados que obtiene en su asignatura no son muy buenos en comparación con otros profesores y atribuye este hecho a que los alumnos no tienen la suficiente madurez como para entender los contenidos.

La Profesora 2, también opina que la Economía se debería estudiar desde edades muy tempranas, y que en la actualidad aporta conocimientos, criterios y puntos de vista esenciales para entender el funcionamiento mundial. También afirma que al ser una asignatura tan reciente se utilizan métodos de enseñanza poco efectivos y que no ayudan al alumno a entender la asignatura, que en muchas ocasiones, es un reflejo de la sociedad y del día a día. Señala que es una asignatura muy práctica pero que contiene muchas teorías y ejercicios que nunca han visto los alumnos pese a que sea ejercicios matemáticos sencillos.

Metodología utilizada

El Profesor 1 cree que la asignatura tiene igualmente un peso práctico y un peso teórico y por lo tanto reparte sus clases en sesiones exponenciales para explicar los conceptos más teóricos y abstractos y, después, pide a los estudiantes que apliquen esos conceptos explicados a los ejercicios de las fichas. Los ejercicios los suele corregir en la pizarra, él mismo, pidiendo una participación que normalmente suele ser escasa. Con los temas más teóricos (el tema de los modelos económicos) suele visualizar un videos donde se expliquen estos modelos. Finalmente, los exámenes los suele hacer teórico prácticos: la primera parte, de tipo test donde hace cuestiones relacionadas con la teoría. La segunda parte consta de

ejercicios prácticos, que es donde los alumnos más suelen fallar y la parte del examen que más peso tiene. En cuanto al material, utiliza un libro de texto como guía y unas fichas de ejercicios para

que los alumnos vayan practicando a resolverlos. El libro de texto lo utiliza desde hace tres años y las fichas las va renovando cada año.

La Profesora 2 hace uso del diálogo en clase y utiliza en muchas ocasiones los ordenadores para que los alumnos hagan trabajos por su cuenta. Cree al ser muchas veces conceptos tan nuevos para los alumnos, se les hace complejo, pero una vez vayan entendiendo, cree que son fundamentos muy básicos y muy contextualizables. Por ejemplo, afirma que conceptos como el mercado, los agentes económicos, el precio... son herramientas y realidades de las que formamos parte y que si se les explica desde un punto de vista real, es sencillo que lo entiendan.

Promueve la participación desde el principio de la clase e intenta que sean los alumnos los que pregunten, los que expliquen las cosas, los que salgan a la pizarra a resolver los ejercicios... y en general, los alumnos suelen obtener buenos resultados “*...este tipo de dinámica en clase, en la que todos participan suele llevar a mejores resultados...*” (Profesora 2). No obstante, señala que las diferencias entre alumnos suelen ser muy notorias (hay alumnos que entienden desde el principio con facilidad la asignatura y otros que tienen grandes dificultades y poco interés) y que esto hace que haya un desnivel con el que en algunos años le es difícil lidiar.

Juegos de Rol

El Profesor 1 ha oído hablar de los Juegos de Rol pero no sabe exactamente cómo se pueden utilizar, y más concretamente cómo se pueden aplicar a la Economía. Nunca ha usado este tipo de actividades, ya que, como él mismo afirma, lleva muchos años en la enseñanza y está acostumbrado a métodos más tradicionales con los que se siente más seguro. No obstante, no descarta el uso y la efectividad de estas actividades y cree que puede ser una alternativa a la falta de interés de los alumnos.

Una vez explicado en términos muy generales el uso de los Juegos de Rol, cree que puede ser una buena técnica y que a los alumnos les puede motivar llevarla a cabo. El principal beneficio que cree que tiene es el promover la motivación entre sus alumnos, y que estén más interesados en la Economía. El inconveniente lo ve en la reorganización de todo el temario y en el cambio de la programación de la asignatura. La Profesora 2, cree que hay

que darles una oportunidad a ese tipo de actividades habiendo comprobado su efectividad. No ha utilizado nunca los Juegos de Rol específicamente como metodología didáctica pero está a favor de ofrecerles una oportunidad. Afirma también que a ella le gusta aplicar metodologías grupales en sus clases, especialmente para economía donde cree que la ayuda mutua entre los estudiantes puede ser muy beneficiosa y se adapta perfectamente a los ejercicios y contenidos que completa la asignatura. “*Yo siempre intento que los alumnos sean los que ellos mismos experimenten, descubran... y funciona, los resultados son mejores*” (Profesora 2). Por ello, cree que la Asignación e Roles podría ser una buena alternativa siempre que se programe y se organice correctamente todo el curso adaptado a este método.

Por otra parte, ambos profesores ven adecuado utilizar esta metodología en el tema “Mercado de Trabajo”. Por un lado, los dos enseñan esta Unidad Didáctica en el segundo trimestre y creen que para entonces los alumnos han interiorizado los conceptos básicos, por tanto, es dicen que es más fácil realizar el cambio hacia esta actividad cuando ya conocen anteriormente la base de la temática.

Por otro lado, en este tema, los protagonistas son los trabajadores y las empresas, que a fin de cuentas son personas y esto facilita mucho más la puesta en escena de un Juego de Rol.

1.1.4. Interpretación de los Resultados.

Actitud hacia la asignatura

La Economía en primero de Bachillerato es generalmente percibida como una materia compleja y abstracta, en parte, por ser la primera vez que se dan unos contenidos económicos a los alumnos. Es una asignatura tanto teórica como práctica y las herramientas que utiliza para analizar y resolver los hechos económicos suelen ser al principio difíciles de entender y, especialmente, difíciles de llevarlos a la realidad. En general, las operaciones matemáticas que deben hacer los estudiantes y las construcciones de gráfica no son difíciles desde un punto de vista matemático, el problema está en la interpretación y comprensión de los problemas económicos planteados. Esta poco acertada metodología puede darse por causa de la reciente incorporación de la asignatura a la educación como asignatura propia, como se ha visto en el Marco Teórico.

Metodología utilizada en la asignatura

La metodología utilizada para enseñar Economía es crucial de cara al rendimiento y la motivación de los educandos. A ser la primera vez que se imparte la materia, una metodología basada en las clases exponenciales y el trabajo individual, no es suficiente para que todos los estudiantes dominen la asignatura. Como se ha señalado previamente, los métodos de enseñanza basados en la explicación del docente, no hace que los educandos adquieran un aprendizaje significativo. Los métodos basados en la experimentación, donde los mismos estudiantes son la parte activa de su aprendizaje y descubren y aprenden por sí mismos, como ocurre en los Juegos de Rol, sí puede facilitar este aprendizaje. Asimismo, es importante que se entienda la asignatura desde el comienzo, ya que ahí es donde se pueden asimilar los conceptos básicos y esto ayudará en entender los contenidos siguientes. Igualmente, la Economía es una materia muy ligada a la realidad, los casos que aparecen en ella, los conceptos como el mercado, la inflación, las políticas monetarias... son conceptos de la realidad que afectan a toda la sociedad, por lo que además de ser muy enriquecedor que los alumnos/as empiecen a tener conciencia de estos, en el aula, se puede contextualizar los contenidos para que haya una visión más integral y fiel a la realidad. Una opción a realizar una actividad que englobe estas características es la Simulación y más concretamente, el Juego de Roles.

Cooperación en el aula

Se ha visto reflejado la poca importancia que se le da a las actividades colaborativas en clase. Parece que este tipo de actividades se practicaban más en los cursos anteriores, donde sí que realizaban más trabajos en grupos. En Bachillerato, sin embargo, el profesorado limita la dinámica de sus clases a plantear clases exponenciales y diálogos con el alumnado, como discusiones acerca de los estudiantes acerca de los temas tratados o resolución de ejercicios en grupos. Es destacable la diferencia que existe de un docente a otro en cuanto a su metodología o los resultados que resultan de ellas. Las actividades más tradicionales, basadas en la mera explicación del docente a los alumnos/as no parece motivar a parte de los educandos y tampoco resultan eficaces de cara al rendimientos de los mismos.

Juego de Rol

Los docentes creen que los Juegos de Rol pueden ser un método didáctico muy bueno siempre que se utilicen adecuadamente y se programe el curso adaptado a estas actividades. Es probable que una parte del profesorado de hoy en día crea que la cooperación y las

alternativas didácticas puedan mejorar la calidad educativa, como ocurre con los dos profesores del estudio. Sin embargo, la dificultad de programación y el desconocimiento del uso de estas metodologías, (en este caso, los Juegos de Rol) hacen que no haya innovación en las estrategias didácticas. Este hecho influye especialmente en el alumnado, que finalmente, son los que no comprenden la asignatura y tienen un nivel de interés bajo hacia la materia. Por otra parte, los estudiantes están a favor de realizar actividades cooperativas en clase, como el Juego de Rol. Creen que les puede resultar más sencillo comprender los conceptos y que además, esta metodología puede tener un carácter motivacional que ayude a que se impliquen más en su proceso de aprendizaje. Esta mejora en el proceso de aprendizaje por el uso de los Juegos de Rol se ha visto reflejada en el análisis bibliográfico, donde se han destacado las ventajas de las actividades de Asignación de Roles, donde se desarrollan las habilidades sociales y comunicativas de los educandos, además de ser una actividad que mejora el aprendizaje activo de la materia.

Por conseciente, es muy recomendable que se empiecen a plantear alternativas didácticas reales y organizar su aplicación en las aulas. En este trabajo, la Propuesta de Intervención se basará en proponer el uso de los Juegos de Rol como estrategia didáctica en un tema concreto de Economía.

4. Propuesta de intervención

4.1. Introducción y justificación

Tanto el Marco Teórico como el estudio realizado han avalado la necesidad de buscar nuevas alternativas metodológicas basadas en la cooperación para Economía de 1º de Bachillerato. En esta asignatura se estudian las relaciones entre los agentes económicos, negociaciones, toma de decisiones, resolución de problemas... por lo que una estrategia basada en los Juegos de Rol podría facilitar en aprendizaje de los contenidos de la materia. En el Marco Teórico se ha reflejado la necesidad de adaptar las metodologías didácticas al proceso de aprendizaje de los educandos. Asimismo, se ha demostrado de éste proceso deriva a un aprendizaje significativo cuando los estudiantes asimilan los contenidos desde su propia experiencia y descubrimiento, alternativa que las actividades como los juegos de Rol ofrecen.

Por otro lado, el estudio empírico también ha demostrado que los miembros de la comunidad educativa (alumnos y docentes) avalan la alternativa de utilizar esta metodología en la Unidad Didáctica “Mercado de Trabajo” dada la facilidad que tiene esta asignatura para poder contextualizarse a la vida real.

Para introducir los Juegos de Rol en Economía de 1º de Bachillerato, se ha considerado previamente las Unidades Didácticas de las que consta la asignatura y en cuál de ellas sería conveniente aplicar esta metodología. Los dos profesores entrevistados, defienden también la idea de implantar los Juegos de Rol en la Unidad Didáctica de “Mercado de Trabajo”. Este tema se imparte en el segundo trimestre del curso, junto con los temas “El mercado y sus estructuras” y “El dinero y la inflación”.

Las programaciones y los temarios de los centros varían pero en términos generales y cogiendo como modelo la programación de un instituto público de Navarra el curso de divide en los siguientes bloques y temas:

1º Trimestre

Tema 1: ¿Qué es la Economía?

Tema 2: Los agentes y los sistemas económicos.

Tema 3: Los consumidores y la demanda.

Tema 4: La empresa y la oferta

2º Trimestre

Tema 5: El mercado y sus estructuras

Tema 6: El mercado de trabajo

Tema 7: El dinero y la inflación.

3º Trimestre

Tema 8: La medición de la Economía: Macromagnitudes

Tema 9: El Estado y la Política Económica.

Tema 10: La economía de hoy.

Cuando hayan llegado a la Unidad del Mercado de Trabajo, los alumnos habrán visto el mercado de bienes y servicios y su funcionamiento. Una vez vistos estos conceptos, es más sencillo interiorizar este tema y saber aplicar los conocimientos a las gráficas del mercado.

Por otro lado, los protagonistas de este mercado son las empresas y los trabajadores, y el temario se basa principalmente en tomar decisiones teniendo en cuenta los salarios, el número de horas trabajadas... desde el punto de vista empresarial y de los trabajadores. Estas decisiones se dan en el día a día y el alumnado puede entenderlas si los conceptos y los factores con los que realizan los ejercicios en clase, los trasladan un contexto real, con el que se puedan sentir identificados.

Para el desarrollo de esta Unidad Didáctica, se van a utilizar ocho sesiones de 55 minutos cada una. Esto equivale a dos semanas del curso escolar ya que cada semana los alumnos tienen cuatro sesiones de Economía.

4.2. Objetivos

4.2.1. Objetivos generales

- ✓ Relacionar los hechos económicos con el contexto cultural, social y político y entender la influencia que tienen los problemas económicos actuales en la vida cotidiana.

- ✓ Analizar el funcionamiento del mercado de trabajo, sus elementos y variaciones. Comprender este análisis trasladándolo a la realidad y observando su influencia.

- ✓ Fomentar el interés del alumnado por los problemas económicos y la influencia que éstos tienen en la sociedad, desarrollando un punto de vista crítico ante los diferentes sucesos económicos y sus consecuencias.
- ✓ Interpretar la información económica proveniente de los medios, saber analizarla con un criterio propio y reflexionar sobre las posibles soluciones que puedan darse.

4.2.2. Objetivos específicos

- ✓ Representar e interpretar gráficas del mercado de trabajo. Saber mover las curvas de la demanda y oferta de la gráfica conforme siguiendo la lógica del cambio situacional del mercado. Conocer qué causas hace que cambie la oferta de trabajo y la demanda.
- ✓ Conocer las causas del desempleo y sus consecuencias. Enumerar las acciones que el Gobierno puede hacer para paliar los efectos del desempleo.
- ✓ Calcular la tasa de paro, la de población activa, el índice de Gini y el salario neto de los trabajadores.
- ✓ Describir el concepto de productividad y su efecto en el mercado así como las demás variables que afectan a este mercado como la tecnología, la motivación de los trabajadores etc.

4.3. Competencias a desarrollar

- ✓ Capacidad de desarrollar una opinión propia sobre la materia y de exponerla en diferentes contextos.
- ✓ Capacidad para trabajar en equipo con bases en la igualdad, el respeto y la mutua solidaridad.
- ✓ Capacidad de solucionar los problemas teóricos y prácticos expuestos en clase y saber llevar estos problemas a diferentes situaciones así como capacidad de autoevaluarse.
- ✓ Representar el funcionamiento del mercado de trabajo, así como todos los elementos que lo componen y saber exponer los conocimientos en diferentes varios contextos.
- ✓ Apertura a las opiniones de los compañeros/as y respeto hacia ellas y desarrollo del interés creciente hacia la materia tratada.
- ✓ Conocimientos y uso adecuado del lenguaje económico establecido, tanto de forma escrita como de forma oral.

- ✓ Interpretación de las figuras representativas del mercado de trabajo y conocimiento de sus funcionamientos y variaciones.

4.4. Contenidos

4.4.1. Contenidos conceptuales

- ✓ El Mercado de trabajo, sus componentes, agentes que forman parte de él y su funcionamiento.
- ✓ La población activa, ocupada, desempleada e inactiva: definición y cálculo.
- ✓ Oferta y demanda de trabajo y sus elementos y agentes que influyen en ambas: empresas, mano de obra, salario, esfuerzo de los trabajadores. Equilibrio del Mercado de Trabajo.
- ✓ Productividad y la desigualdad salarial.
- ✓ Imperfecciones del mercado de trabajo: heterogeneidad del trabajo, convenios colectivos y barreras de movilidad.
- ✓ Salario neto, cuota de la seguridad social y salario bruto.
- ✓ Desigualdad de rentas, cálculo e interpretación del índice de Gini y umbral de pobreza.
- ✓ Concepto del desempleo, sus razones, consecuencias en la sociedad y medición.
- ✓ Política de empleo: medidas que se pueden tomar para crear empleo.

4.4.2. Contenidos procedimentales

- ✓ Representar gráficamente el mercado laboral: la oferta, la demanda y equilibrio de mercado y atender a las variaciones que se puedan dar en el mercado.
- ✓ Solucionar los problemas relacionados con el cálculo del desempleo, la población activa/inactiva e interpretar resultados.
- ✓ Exponer situaciones con claridad, utilizando el lenguaje adecuado para cada contexto.
- ✓ Trabajar en equipo, comprender las diferentes realidades que se puedan presentar así como con los compañeros/as del aula.
- ✓ Trasladar los problemas que se presenten en gráficos y enunciados a un contexto real y resolución de esos problemas.

4.4.3. Contenidos actitudinales

- ✓ Respetar a los demás miembros de la clase, prestándoles ayuda cuando lo necesiten y promoviendo el trabajo en equipo.
- ✓ Mostrar interés por la materia y desarrollar una opinión sobre los diferentes conceptos que se observan.
- ✓ Estar abierto a las opiniones de los compañeros/as y mejorar la experiencia de aprendizaje colaborando con los demás.
- ✓ Valorar cómo los diferentes agentes de la economía pueden mejorar las situaciones de desempleo y de injusticia social.

4.5. Metodología y recursos

Los estudiantes analizarán la Unidad Didáctica del Mercado de Trabajo realizando una actividad de Juegos de Rol donde cada alumno adoptará un rol que tendrá que representar. La clase se dividirá en grupos y cada uno tendrá una situación con diferentes personajes a la que tendrá que hacer frente con la participación de todos los miembros. Antes de comenzar la preparación de la Simulación se dejarán unas sesiones de clase para que se explique el temario y todos los conceptos que van a tener que utilizar luego en su representación. Una vez acabado la explicación del temario, los estudiantes comenzarán a trabajar en sus equipos.

Cada equipo irá trabajando en su caso, basándose en los contenidos de la Unidad y preparando el material que apoye su representación. Los participantes deberán trabajar, por un lado, de forma individual, estudiando el papel que tiene su personaje, lo que podría aportar y cómo podría relacionarse con los demás miembros del equipo. Cuando cada alumno/a haya investigado sobre el caso y sobre su papel en particular, comenzarán a trabajar en equipo, englobando todo lo que hayan trabajado por su cuenta. En esta parte del trabajo, se trabaja la cooperación, la solidaridad con los compañeros, la apertura a opiniones ajenas...

Todos los participantes del grupo tendrán en este punto una meta en común, por lo que tendrán que ser conscientes que es esencial que todos los estudiantes progresen y trabajen, no vale con que cada alumno se encargue de su propio aprendizaje sin atender a sus compañeros. Además, el resultado del trabajo en grupo, como hemos podido comprobar en el Marco teórico, es más eficiente que el resultado proveniente del esfuerzo individual.

Finalmente, cada grupo, realizará una exposición delante de sus compañeros utilizando los soportes (gráficas, cálculos, material manipulable...) que vea conveniente para la explicación a sus compañeros. El docente, por su parte, estará como guía durante toda esta preparación. Es importante que los estudiantes investiguen por sí mismos los contenidos de la Unidad y reflexionen sobre cómo pueden utilizarlos en sus simulaciones. Las explicaciones del comienzo de la Unidad pueden no ser suficientes o pueden no haber abarcado todos los conceptos que vayan a trabajar los alumnos después en sus equipos.

Al finalizar las exposiciones se abrirá un diálogo en común para estudiar cada caso y ver qué haría los demás miembros de la clase en las representaciones en las que no han participado. En este diálogo, se trata de reflexionar sobre todas las situaciones que se han dado y asegurarse de que todos los miembros de la clase han comprendido los contenidos del temario.

Además de la preparación de la Simulación, su representación y la participación en el diálogo en la clase también se realizará una prueba a los alumnos/as donde a cada uno se le preguntará sobre una cuestión que del temario que se haya tratado en las simulaciones. El alumno/a tendrá que describir el concepto preguntado y contextualizarlo a una representación que haya hecho otro equipo que no sea el suyo. De esta forma, se incentiva a que el alumnado preste atención a los demás Juegos de Roles de sus compañeros. Los recursos a utilizar para la unidad serán, en primer lugar, el Power Point o soporte que vaya a utilizar el docente para la explicación del temario y los folios para la realización de la prueba escrita. Para la proyección del video, será necesario un ordenador y un proyector para que pueda ser visualizado.

Los materiales utilizados por el alumnado variarán según los equipos ya que cada equipo decidirá según su exposición qué materiales les serán de ayuda para la Simulación. Los estudiantes podrán utilizar la pizarra y el mobiliario del aula para facilitar la representación. También podrán llevar material fabricado por ellos mismos o de fuera del aula si lo ven necesario y se adapta a las necesidades del trabajo

4.6. Temporalización

Tabla 5: Temporalización de las actividades de la propuesta

Fase	Sesión	Actividad
Presentación Unidad Didáctica	1	Explicación de la Unidad Didáctica y del funcionamiento de los Juegos de Rol
	2	
Preparación Juegos de Rol	3	Formación de los equipos, repartición de los papeles, trabajo individual, trabajo cooperativo, resolución del problema y preparación del material necesario para la representación.
	4	
	5	
Representaciones Juegos de Rol y Diálogo en clase	6	Representación de cada Simulación: 15 minutos cada una aproximadamente. Diálogo en común
	7	
Evaluación y Retroalimentación	8	Evaluación individual de conceptos y dudas

4.7. Actividades

4.7.1. Sesión 1: Iniciación

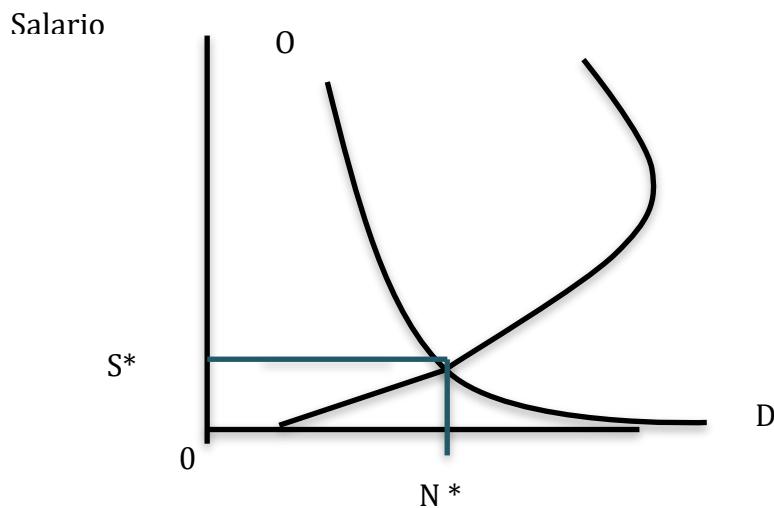
En esta clase se procederá a la explicación del funcionamiento del Mercado de Trabajo: sus elementos, agentes y representación gráfica. Durante la explicación, se ejemplificará cada concepto con el fin de que entiendan cómo las situaciones presentadas se dan en la realidad. Además, éstas ejemplificaciones facilitará a los estudiantes la preparación de sus papeles.

En la primera sesión, se representará la gráfica del Mercado de Trabajo, con las curvas de oferta y demanda de trabajo, compuestas por los trabajadores y las empresas.

Comenzando por una reflexión de lo que es el trabajo y quiénes son considerados trabajadores. Se presentarán unos ejemplos de individuos que el alumnado tendrá que clasificar como activo e inactivo, y ocupada y parada, en el primer caso.

Después, poniendo como ejemplo una empresa cercana a el alumnado, se representará la curva de demanda y oferta de la siguiente manera:

Figura 5: Representación gráfica del Mercado de Trabajo



O → Oferta

D → Demanda

S^* → Salario en Equilibrio

N^* → Número de trabajadores en equilibrio

La anterior gráfica es la que los estudiantes tendrán que interiorizar. El docente pondrá un ejemplo con el que puedan identificarse los alumnos/as y les planteará cuestiones en las que los estudiantes tendrán que ponerse en la piel del empresario o del trabajador para reflexionar sobre la materia. La siguientes cuestiones podrían ser un ejemplo:

- Si fueras el jefe de una empresa automovilística, ¿pagarías a todos los trabajadores lo mismo? ¿En qué te basarías para diferenciar salarios? ¿Es por tanto el trabajo un factor homogéneo?
- Si yo te ofreciera un trabajo con mayor salario en una ciudad a 500 km de distancia de la tuya, ¿cambiarías de trabajo sin ningún dificultad? ¿Qué factores afectan a tu decisión? ¿Qué creéis entonces que son las barreras de movilidad?
- Si tengo una tienda de ropa de precios medios, y abren una tienda de ropa con precios más baratos, ¿Necesitaré más o menos trabajadores? ¿Por lo tanto, mi demanda aumentará o disminuirá? ¿Cómo variaríamos entonces la gráfica?

Por último, en la clase se verá cómo se conforman los salarios siguiendo la siguiente operación:

$$\text{Salario Bruto} - \text{Cuota S. Social} - \text{Retención IRPF} = \text{Salario Neto}$$

4.7.2. Sesión 2: Explicación Desempleo y Políticas de Empleo

En esta segunda sesión se finalizará la explicación de la Unidad analizando el Desempleo y las Políticas de Empleo. La metodología a seguir en esta sesión será similar a la anterior: clase basada en el diálogo y participación del alumnado. Se pondrán ejemplos donde los alumnos tengan que tomar parte y se hará una reflexión sobre cómo ha afectado este hecho a la sociedad a partir de la crisis económicas. Igualmente, se verán cuáles son las dos maneras de medir el paro: Encuesta de población Activa y el INEM. Se debe preguntar al alumnado si conocen estos procedimientos de medición, cuál creen que será más fiable... Para analizar la Tasa de Actividad y la Tasa de Paro se le especificará a cada alumno/a un papel (estudiante, parado, jubilado, trabajador...) y tendrán que hacer un cálculo de estas dos mediciones teniendo en cuenta que la clase sería la Población. Los cálculos son los siguientes:

Tasa de Actividad: Población Activa/Población Total

Tasa de Paro: Población Parada/ Población Activa

Teniendo en cuenta el resultado de los porcentajes, dependiendo de los resultados que haya habido y las Políticas de Empleo, se les hará reflexionar a los alumnos qué medidas podrían tomarse para mejorar la situación. Para esto, se tendrán que poner el la situación del Gobierno, quien interviene en estas Políticas que están clasificadas en cinco categorías:

- ✓ Actuaciones sobre la oferta de Trabajo
- ✓ Medidas sobre la demanda de trabajo
- ✓ Formación de los trabajadores
- ✓ Servicios de información de empleo
- ✓ Protección del desempleo

4.7.3. Sesión 3, 4 y 5: Formación de equipos, repartición de papeles y presentación de situaciones de cada equipo.

En primer lugar, se formarán los equipos de trabajo de forma que los grupos estén formados por alumnos con distintas cualidades, con el fin de que sean lo más heterogéneos posible. Se presentarán las siguientes situaciones:

Situación 1:

María ha abierto una nueva cafetería en el Casco Antiguo de tu ciudad. Ha estado muchos años trabajando de camarera y finalmente ha decidido abrir su propio negocio. Está buscando a otro camarero/a que le pueda trabajar los días que ella no esté. Ana, acaba de acabar la carrera de Ingeniería Industrial y no encuentra trabajo.

Martin, ha trabajado muchos años de camarero, y dejó los estudios cuando terminó la educación obligatoria. Michel, un joven venezolano lleva viviendo dos meses en la ciudad y está buscando trabajo. En Venezuela trabajaba de administrativo. La Simulación para la anterior situación representará, como presentación, los personajes que se han definido en el enunciado, y a continuación, el alumnado tendrá que continuar con los posibles sucesos que ocurrán siguiendo los conceptos del temario. Concretamente, esta Simulación se tiene que centrar en los siguientes puntos:

- 1) Aumento de la Demanda y razones. Poder de la empresa en la toma de decisiones.
- 2) Productividad del trabajo: diferencias entre las cualificaciones y consecuencias de estas diferencias.
- 3) Salario que pedirá cada individuo, contratación de dos empleados y razones por la que se contratan.
- 4) Equilibrio de mercado, el salario que acordarían entre María y los dos contratados. Cálculo del salario neto.
- 5) Representación gráfica de la situación y valores éticos que han formado parte en todo el proceso decisivo entre las partes.

Situación 2

El pueblo donde vives no es muy grande, y ha tenido hasta hace poco un solo Supermercado Dia. Sin embargo, la población ha aumentado y muchos de los habitantes no tienen trabajo a consecuencia de la crisis. El mes pasado abrieron un Mercadona y ha tenido mucho éxito, pero también ha afectado a Dia disminuyendo la demanda de productos notablemente. El jefe de este supermercado ha tomado la decisión de despedir a la mitad de la plantilla en unas condiciones bastante desfavorables.

Desarrolla esta situación y su resolución teniendo en cuenta los siguientes personajes:

Manuel, Jefe del Supermercado Dia.

Iván, joven trabajador del Supermercado Dia que va a ser despedido.

Víctor, desempleado de 40 años que ha echado su currículum a Mercadona.
Daniela, representante de un Sindicato de trabajadores.

Los temas que se pretenden tratar en esta situación:

- 1) Disminución de la demanda de Dia y aumento de la demanda de Mercadona.
Representación gráfica de las curvas de demanda y oferta de ambas empresas.
- 2) Poder de los sindicatos en torno a los derechos de los trabajadores: despidos improcedentes.
- 3) Punto de vista ético en la toma de decisiones.
- 4) Influencia de los bienes sustitutivos.
- 5) Posibles consecuencias sociales del despido.

Situación 3

A causa de la crisis se ha cerrado una fábrica de lácteos que daba trabajo a un alto porcentaje de la población de tu ciudad. Este año se van a realizar la Encuesta de Población Activa y se contrastará con los datos obtenidos del INEM. Sin embargo, es obvio que el desempleo ha aumentado considerablemente. Entre los habitantes de la ciudad, podemos encontrar a:

Sara, una joven que trabajaba en la fábrica que ahora está cubriendo su tiempo aprendiendo idiomas. Le han ofrecido trabajo en otro país.

Manuel, un chico de 28 años que acaba de empezar a formar una familia en la ciudad junto con su mujer que trabaja como profesora.

Blanca, una mujer con tres hijos y su marido, que también trabajaba en la fábrica. Ambos se han quedado en paro.

Lucas, representante del Gobierno, quien tendrá que tomar decisiones para solventar esta situación.

En la representación de la Simulación, se pretende que de traten los siguientes temas:

- 1) El Desempleo, sus causas y sus consecuencias sociales.
- 2) Barreras de movilidad del trabajo.
- 3) Cálculo del desempleo e interpretación y contrastación de la EPA y el INEM.

- 4) Políticas de Empleo que se podrían llevar a cabo y las consecuencias de cada una de ellas sobre cada personaje.

En el caso de que haya más de tres grupos en clase, los casos se pueden repetir en dos grupos dado que las soluciones que los estudiantes pueden dar son muy variadas. La profundidad de los personajes, su situación, características... deberán desarrollarlas los mismos alumnos/as. De cualquier modo, cada estudiante deberá construir con precisión su propio personaje y a partir de allí ver cuáles podrían ser sus actuaciones y cuáles serían las consecuencias de éstas.

En muchos casos, los estudiantes tendrán que acudir a fuentes de información fuera del mismo temario para tener una mayor documentación de cómo pueden enfocar su Rol. Por ejemplo, en el caso de la Representante Sindicalista, es posible que no se encuentre en el temario información sobre sus funciones, por lo que tendrá que documentarse en base a otras fuentes.

Es importante que los estudiantes se apoyen en materiales producidos por ellos mismos, como alguna Ley, noticia, representaciones gráficas de su situación, cálculos que se pidan en las situaciones... y todo lo que vean conveniente. En un principio (en la primera sesión, por ejemplo), se tratará de que los estudiantes entiendan la situación, el papel que tienen en ella y formen a su personaje en detalle. A continuación, todos los miembros del equipo presentarán la información y documentación que hayan podido encontrar y cooperarán para intentar solucionar los problemas a los que se enfrentan los personajes.

4.7.4. Sesión 6 y 7: Representación y Diálogo

Se calcula que cada Juego de Rol tendrá una duración de entre 10 y 15 minutos. Todos los grupos deberán exponer su Simulación con el material preparado y los demás miembros de la clase deberán atender a cada Representación. A continuación, se abrirá un Diálogo entre toda la clase para analizar cada representación y ver qué es lo que harían los demás miembros de la clase si hubieran estado en esas situaciones. Este diálogo también puede servir para aclarar cualquier duda que los alumnos/as tengan sobre la Unidad.

4.7.5. Sesión 8: Prueba escrito y Evaluación

Para asegurarse de que los alumnos/as dominen todos los aspectos del temario, a cada estudiante de le presentará un folio con un concepto que no haya trabajado en su propia Simulación. Tendrán que describir el concepto ejemplificarlo con una situación que se haya dado en alguna representación. La prueba no tendrá una duración mayor a quince minutos, y durante el resto de la clase, el docente hablará con cada estudiante para trasmitirle su evaluación, corregir las pruebas escritas y, en general, explicarle cómo le ha parecido que ha trabajado la Unidad, sus puntos fuertes y los aspectos a mejorar. Esta retroalimentación será importante para cada estudiante, pues así comprobarán cómo pueden mejorar para un futuro y qué cualidades son las que le favorecen. Durante el diálogo entre el docente y cada educando, se debe intentar que el estudiante entienda el resultado de su evaluación y motivarle para que quiera mejorar en el futuro.

4.8. Atención a la Diversidad

Dependiendo de la diversidad del alumnado en el aula, se adaptarán a aquellos que lo necesiten las actividades de la Unidad. En el caso de que haya alumnado con déficits de atención con o sin hiperactividad, se les ayudará facilitándoles la descripción de su papel en la simulación marcándoles con más precisión las características y funciones de su personaje. Asimismo, se les dejará una más larga duración en la prueba escrita y se les facilitara en la redacción de ésta, una definición más exacta del concepto que se pide. Al ser una Unidad basada en el trabajo con los compañeros, es importante concienciar a la clase a ayudar a los compañeros que tengan más dificultad en alcanzar las competencias y fomentar un ambiente de compañerismo y empatía en el aula, que es uno de los objetivos que se quiere alcanzar con esta propuesta. Las medidas de Atención a la Diversidad en este tipo de casos, variarán según las características de los estudiantes, pero las anteriores medidas son orientativas sobre las adaptaciones que se pueden hacer.

4.9. Evaluación

Serán tres los instrumentos de evaluación de esta unidad Didáctica con el fin de valorar diferentes aspectos del trabajo de los alumnos/as. La siguiente tabla sintetiza estos tres elementos, así como el porcentaje atribuido a cada uno y sus criterios de calificación:

La calificación de cada parte en la evaluación será la siguiente:

Tabla 6 . Porcentajes y criterios de calificación asignados en la evaluación

Etapas a evaluar	Criterios de Calificación	Porcentaje
Juego de Rol	Trabajo individual Cooperación para trabajar en equipo con los compañeros/as Resolución de los problemas en grupo e interacción con los compañeros Fomento de un buen ambiente de trabajo: actitud solidaria y respetuosa Lenguaje adecuado y material de apoyo	50%
Diálogo	Aportación de nuevas ideas y puntos de vista Reflexión sobre los temas tratados Promover el diálogo respetando turnos e ideas ajenas y dando uso de un lenguaje adecuado	20%
Prueba escrita	Desarrollo acertad del concepto y del ejemplo	30%

Juego de Rol: el Juego de Rol tendrá un mayor protagonismo y los estudiantes tendrán que superar esta actividad con éxito para obtener un buen resultado en la evaluación. Durante la preparación, el docente tendrá que observar la actitud y el trabajo que realiza cada miembro en su equipo. Por un lado, estará el trabajo individual, que se verá reflejado en las aportaciones que haga cada estudiante cuando pongan en común la información obtenida. En el trascurso de la preparación de la Simulación, contarán la actitud que tengan los estudiantes con sus compañeros, la capacidad para resolver problemas, empatía, la ayuda que se presten entre ellos y el respeto mutuo. Igualmente, el uso del lenguaje adecuado y el vocabulario propio de la Unidad y la disposición de un buen material que apoye sus representaciones también se valorarán.

El Diálogo: durante este Diálogo es importante que el alumnado empaticé con las demás situaciones que han representado y den sus propios puntos de vista y valoraciones sobre ellas. Tendrá importancia el respeto hacia los compañeros y de los turnos, la calidad de sus argumentaciones, el uso de un lenguaje correcto y la participación en el diálogo.

Prueba escrita: con esta prueba se quiere comprobar la adquisición de conceptos que los estudiantes no han trabajado en sus propias simulación y la atención que han puesto al trabajo de sus compañeros. Tendrá una duración breve y no se exigirá una larga redacción sino la descripción breve y concisa de los conceptos junto con los correspondientes ejemplos.

5. Conclusiones

El presente trabajo trata ofrecer una alternativa fundamentada en la consolidación los Juegos de Rol con el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Economía en primero de Bachillerato. Esta propuesta se hace dirigida concretamente a la Unidad Didáctica de “Mercado de Trabajo” tratando de focalizar las ideas extraídas del Marco Metodológico y el estudio cualitativo a la organización del Juego de Rol.

Para comenzar, se ha comprobado la importancia que tienen en el proceso cognitivo, la experimentación y la interacción con el entorno. Las técnicas cooperativas aplicadas en las aulas pueden potenciar el rendimiento del alumnado y además desarrolla habilidades sociales y personales que ayudan al crecimiento del alumnado. Por otro lado, dentro de las estrategias cooperativas, se ha hecho hincapié en las Simulaciones como estrategia de enseñanza-aprendizaje. Estas han demostrado ser una óptima metodología de enseñanza que cumple con los beneficios que aporta el aprendizaje cooperativo y convierte al estudiante en un agente activo de su propio aprendizaje, lo que facilita el aprendizaje significativo.

Dentro de las actividades de Simulación, los Juegos de Rol, fomentan la motivación en el alumnado por su carácter lúdico y ayudan a que los estudiantes sean responsables y conscientes de lo aprendido. Además, éstas dinámicas facilitan la adquisición la autoestima y seguridad, elementos importantes en el proceso de formación personal.

Una vez estudiadas estas estrategias educativas, se ha analizado en una investigación empírica la viabilidad de la Propuesta de Intervención basada en el uso de los Juegos de Rol en la Economía de primero de Bachillerato. En este estudio cualitativo realizado con entrevistas a docentes y estudiantes de Economía se ha comprobado la necesidad de un cambio en la metodología, reflejada en los rendimientos del alumnado. Tanto profesores como educandos, opinan que el Juego de Rol podría ser aplicable a la Unidad Didáctica del “Mercado de Trabajo”. Según la investigación, una dinámica como la propuesta, podría facilitar la compresión de los contenidos de la asignatura, así como aumentar la motivación del alumnado haciendo del aprendizaje una actividad divertida y educativa. La Economía es una asignatura que refleja la realidad, y esta metodología ayuda a relacionar los hechos económicos con esta realidad, haciendo que el alumno vea la aplicabilidad de los conceptos en la vida cotidiana. Las herramientas financieras que se enseñan en esta asignatura también son utilizadas en el día a día, como el uso de las tarjetas de créditos, como ha señalado el Profesor 1, asimismo, ayuda a desarrollar un punto de vista crítico sobre los acontecimientos económicos de hoy en día. Al utilizar, estrategias de aprendizaje como los

Juegos de Rol, es probable que el interés del alumnado hacia hechos económicos y la construcción de un punto de vista propio hacia esta realidad se desarrolle.

Además de los contenidos específicamente económicos, como ha señalado la Profesora 2, los métodos que fomentan la cooperación entre los alumnos/as, también fomentan el desarrollo de habilidades sociales, el respeto y la solidaridad entre el alumnado, competencias personales esenciales en la enseñanza.

A partir de la información recogida en el Marco Teórico y la Investigación empírica se ha planteado la Propuesta dirigida a el tema indicado, tratando de fomentar la adquisición de los contenidos académicos y de actitudes y habilidades sociales necesarias para el desarrollo del alumnado en este curso.

5.1. Limitaciones y líneas de investigación futuras

La principal limitación de este trabajo es el alcance de la muestra de la investigación realizada. Se ha tomado una muestra no representativa de la población, por lo que los resultados del estudio no se pueden extraer a toda la población. No obstante, el estudio puede servir para analizar ciertos aspectos de las metodologías educativas.

La segunda limitación de este trabajo es la falta de tiempo para poder realizarlo. Por un lado, con un margen de tiempo mayor se podría investigar con más profundidad las bibliografía correspondiente al tema del trabajo y, por otro lado, sería posible realizar un estudio con un muestreo mayor que se acerque con mayor precisión a la realidad.

Por último, se ha encontrado poca información acerca de los Juegos de Rol como metodología didáctica y acerca de la efectividad de las metodologías utilizadas en Economía. Este hecho puede ser debido a que es una asignatura relativamente nueva y a la falta de tiempo de poder investigar más fuentes. Asimismo, se ha demostrado la creciente necesidad de que los jóvenes conozcan los conceptos básicos económico-financieros en la sociedad actual, por ello, sería recomendable proponer un estudio acerca de los métodos utilizados en esta asignatura su efectividad. Esta primera línea de investigación podría derivar en otras que traten de observar la aplicación de las Simulaciones y los Juegos de Rol en las aulas. Para que sea una estudio fiable se debería de tomar una muestra mayor a la del trabajo donde se tomen en cuenta distintos centros educativos. Una vez aplicada la metodología en las aulas, convendría analizar los resultados del estudio y concluir si en la práctica, la aplicación de los Juegos de Rol puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Una vez realizado el análisis y en el caso de que éstos avalaran unos resultados favorecedores en la práctica de esta metodología, se podría extender el uso de los Juegos de Rol a otras unidades de la materia adaptando la dinámica del juego a cada una de las características de los temas. Como se ha ido señalando durante el trabajo, en la asignatura de Economía se pueden encontrar varias situaciones que se dan en la vida cotidiana. Estas situaciones se estudian por medio de casos,, y éstos pueden ser la herramienta principal para comenzar un Juego de Rol.

También se ha observado partir de las investigaciones realizadas, que los docentes entrevistados aceptaban estas alternativas metodológicas como modelos de aprendizaje eficaces, pero que no sabían cuál era la forma correcta de aplicarlos. De este hecho surge otra línea de investigación que estudie la formación del profesorado en cuanto a las cooperativas y las actividades alternativas que pueden facilitar el aprendizaje a los estudiantes. La conciencia de que las nuevas estrategias didácticas basadas en la Simulación pueden ser más efectivas que las clases basadas en la exposición del profesor no es de utilidad si los docentes de hoy en día no saben aplicar estas metodologías.

6. Referencias Bibliográficas

- Andreu, MªA, García, M. y Mollar, M. (2005). La Simulación y juego en la enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera. *Cuadernos Cervantes*, 11 (55) 34-38. Recuperado de <https://www.upv.es/diaal/publicaciones/andreu3.pdf>
- Balbuena, E. (s.f) La didáctica de la Economía. *Comunidad Escolar*. Recuperado de <http://comunidad-escolar.pntic.mec.es/726/tribuna.html>
- Barreiro, T. (1998). Los grupos de reflexión, encuentro y crecimiento (GREC). Una propuesta para el perfeccionamiento docente. *Revista Argentina de Educación*, 11, pp. 27. Buenos Aires.
- Calatayud. A. (2002). La cultura autoevaluativa, piedra filosofal de la calidad en educación. *Educadores* (204), 357-375.
- Castillejo, J.L. (1983). *Nuevas Perspectivas en las Ciencias de la Educación*. Valencia: Editorial Anaya.
- Consejo General de Colegios de Economistas. (2012). *El Consejo General de Colegios de Economistas considera que el Anteproyecto de Ley de Mejora de la Calidad Educativa debería fomentar la formación económico-financiera*. Recuperado el 14 de mayo de 2016de: http://multimedia2.coev.com/pdfs/np_consejo_educacion_191012.pdf
- Fernández March, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. Revista *Educatio siglo XXI*, 24, pp. 52-53. Disponible en: http://www.unizar.es/ice/images/stories/materiales/curso35_2009/Metodologiasactivas.pdf
- Gallego Soto, C.I. (2010) *Ventajas y Desventajas del Juego de Rol-Actividad*. Recuperado el 29 de mayo de 2016 de <http://rolysimulacionenlaeducacion.blogspot.com.es/2010/10/ventajas-y-desventajas-del-juego-de-rol.html>

García Carbonell, A., y Watts, F. (2007). Perspectiva histórica de simulación y juego como estrategia docente: de la guerra al aula de lenguas para fines específicos. *IBÉRICA*, 13, 65-84.

García Jiménez, M.C. (2009). Corrientes críticas a la escuela tradicional. *Innovación y experiencias educativas*, 4. Recuperado de: http://www.csic.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/M_CARME_N_GARCIA_2.pdf

García-López, R.(1996). Técnicas de actitudes. En R. García López y otros, *Manual de técnicas para la prevención escolar del consumo de drogas*, 15-58. Madrid: FAD (Fundación de Ayuda contra la Drogadicción).

González, N. y García, M. R. (2007). El Aprendizaje Cooperativo como estrategia de Enseñanza-Aprendizaje en Psicopedagogía (UC): repercusiones y valoraciones de los estudiantes. *Revista Iberoamericana de Educación*, 42, 1-13

Grande de Prado, M. y Abella, V. (2010). Los Juegos de Rol en el aula. *Teoría de la educación y cultura de la Sociedad de la Información*, 11 (3), 56-84. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>

J. Prats y J. Santacana. (1998). Ciencias Sociales. *Enciclopedia General de Educación*, 3. Barcelona: Océano Grupo Editorial.

Johnson, D. W. y R. Johnson (1994). *JoiningTogether: GroupTheory and GroupSkills*, NeedhamHeights. Massachusetts: Allyn& Bacon.

Johnson, D.W. Johnson, R.T. Holubec, E.J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.

Kagan, S. (1999). *Cooperative Learning*. San Clemente: Resources for Teachers, Inc.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

Boletín Oficial del Estado (10 diciembre 2013), núm. 295, pp. 97873.

Disponible en:

<https://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>

Luengo, J. (2004). La Educación como hecho. *Teorías e instituciones contemporáneas de la educación*, (pp. 7-28). Madrid, España: Biblioteca Nueva.

Marina, J.A. y Bernabeu, R. (2007). *Competencia social y ciudadana*. Madrid: Alianza Editorial.

Marrón, M.J (1996). Los juegos de Simulación. *Didáctica geográfica*, 1, 45-46.
Recuperado de
<http://www.didacticageografica.com/didacticageografica/article/view/127/131>

Minerva, C. (2002). El Juego: Una estrategia Importante. *Educere*, 6, (19), 290-291.

Novak, J.D. (1982). *Teoría y práctica de la educación*. Madrid: Alianza

Ovejero, A. (2013, julio). Utilidad del aprendizaje cooperativo/colaborativo en el ámbito universitario. Congreso llevado a cabo en la Universidad de Girona, España.

Pérez Frances, M.J. (2010). La Importancia de enseñar economía. *La pedagogía magna*, 8, 134-138. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3628034.pdf>

Pérez, M. (2000, noviembre). La simulación como técnica heurística en la clase de español con fines profesionales. Ponencia presentada en *Congreso Internacional de Español para Fines Específicos*. Ámsterdam, Holanda.

Palés, J.L y Gomar, C (2010). El uso de las Simulaciones en educación médica. Revista: *Teoría de la educación. Educación y Cultura de la Sociedad de Información*, 11, 147-169.

Robinson, K. (1999). Allorfutures: creativity, culture and education. *Informe para el gobierno de Gran Bretaña sobre sociedad, empleo y educación*. Recuperado el 23 de mayo de 2016 de: <http://sirkenrobinson.com/pdf/allourfutures.pdf>

Ruiz, J.M. (2000), La Simulación como Instrumento de Aprendizaje. [archivo PDF]. I.E.S Fco. García Pavón TOMELLOSO, Ciudad Real, España. Recuperado de: http://fp.atxuri.net/escenarios/Simulacion_como_Instrumento_de_Aprendizaje.pdf.

Ruiz, A. y García, F. (2016). Hacia una economía más justa *Una introducción a la Economía crítica*. Madrid: Economistas sin Fronteras.

Segers, M. Dochy, F. & De Corte, E. (1999). Assessment practices and students' knowledge profiles in a problem-based curriculum. *Learning Environments Research*, 2, 191-192.

Travé, G. (2010). *Didáctica de la Economía en Bachillerato*. Madrid: Editorial Síntesis S.A.

Vygotsky, L. (1978). Interaction between learning and development. En *Mind and Society* (pp. 79-91). Cambridge, MA: Harvard University Press.

Yubero, S. (2005). Socialización y aprendizaje social. *Psicología social, cultura y educación*, (pp. 819-844). Madrid: Pearson 2005.

7. Anexos

Anexo I

Entrevistas a estudiantes/docentes de 1º de Bachillerato

Entrevista a Alumno 1

E: Como ya sabes, esta entrevista tiene como objetivo hacer un estudio cualitativo sobre la viabilidad de aplicar una metodología basada en los Juegos de Rol enfocada hacia la Unidad Didáctica del “Mercado de Trabajo” de la asignatura de Economía.

A1: Sí.

E: Muy bien... Empezamos pues con la primera pregunta. Como alumno de Economía, ¿Te gusta la asignatura?

A1: A mí por ahora sí. Hay cosas que bueno... sin más, pero en general me gusta bastante. También es porque quiero hacer Economía luego entonces pues me interesa más y me gusta lo que veo. No todo, claro. Pero está bien saber de esas cosas, es importante yo creo.

E: ¿Y te resulta compleja? Si es así, ¿crees que todo el temario es difícil o solo partes de él?

A1: Igual al principio, pero una vez que le pillas el truco me parece bastante fácil. Luego están los gráficos y todo eso que hay que saber manejarlos. Luego cuando le pillas y lo entiendes la verdad es que es bastante lógico como funcionan. A

E: ¿Y te resulta interesante las actividades que hacéis en clase para aprender los temas?

Bueno... muy muy interesantes no son. Hacemos fichas de ejercicios, nos las manda para hacer en casa y luego salimos a la pizarra. Pero son fáciles de hacer en general... bueno, a ver, hay algunas que son más difíciles pero con que te lo mires un poco ya vale. Yo con lo que hago en clase ya voy bien y hago.

E: En cuanto a los materiales o recursos que habéis utilizado ¿Qué tipo de materiales son? En cuanto variedad y gustos...

A1: Pues... está el libro, las fichas que he dicho antes, y bueno una vez nos puso un vídeo que yo creo que nos gustó. Era sobre la desigualdad de rentas en el mundo... eso estuvo bien y aprendimos o por lo menos nos impactó bastante, era bastante interesante.

E: ¿Y alguna vez trabajáis por equipos? En general, ¿qué tipo de actividades hacéis en grupos?

A1: En grupos no se... creo que no. Igual para algún ejercicio nos ponemos en parejas, pero que va.

E: ¿Y os gustaría realizar actividades por equipos? Comparándolas con las actividades individuales, ¿cuál os motiva más y con cuál os parece que aprendáis más?

A1: Antes en la ESO sí que hacíamos cosas más en grupos, de buscar en ordenadores información sobre algo o proyectos también. A mi me gustaba hacerlos, lo que no me gustaba era exponer luego delante de toda la clase.

E: En cuanto al trabajo en equipos, ¿Conoces en qué consiste realizar un Juego de Rol?

A1: ¿Eso no es lo de un sorteo? No... (risas)... no... no sé.

E: El Juego de Rol en aula consistiría en dividir la clase en equipos, y presentar a cada equipo una situación, en este caso, de Economía por ejemplo. Cada miembro tiene un papel de la situación y cada grupo tiene V que ir solucionando conjuntamente la situación y desarrollándola con su personaje. Se trata de realizar un trabajo en cooperación, el profesor va ayudando a los grupos claro, y al final cada equipo presenta la su Simulación como resolución de la situación.

A1: Vale, ¿Es como hacer una actuación?

E: Sería algo parecido sí. Lo importante es el trabajo que se hace en equipo, teniendo en cuenta que para ir desarrollándolo hay que tener en cuenta los conceptos de la asignatura y aplicarlos.

A1: Vale vale, lo entiendo.

E: ¿Qué te parecería realizar este tipo de actividad en Economía? Presentar situaciones que tengáis que solucionar por equipos.

A1: Pues bien, depende cómo se hiciese. Igual son más divertidas las clases. O así igual los de clase entenderían mejor las cosas. Al final en la Economía los ejercicios son situaciones, o sea, de la vida real.

E: ¿Cuáles crees que serían los beneficios de utilizar un Juego de Rol en el tema “Mercado de Trabajo”?

A1: Ese tema lo dimos el semestre pasado. El de los trabajadores. Pues no sé, yo creo que igual lo entenderíamos mejor y las clases serían más rápidas. Unos hacen de trabajadores y otros de empresario ¿no? Si al final eso es lo que damos en clase, y las cosas para ayudar al desempleo y así. Estaría bien.

Entrevista Alumno 2

E: Buenas tardes, empezamos con la segunda entrevista dirigida al estudio de la viabilidad de la Propuesta de Intervención basada en el Juego de Rol. Comenzamos con la segunda entrevista a un alumno de 1º de Bachillerato. Estás cursando Economía, ¿qué te parece la asignatura? ¿Te gusta?

A2: La Economía no mucho, es un poco difícil. Algunas cosas al principio las entiendo, pero luego cuando empezamos con las gráficas ya es otra cosa. Y como se mueven las curvas y así en los ejercicios no lo entiendo muy bien.

E: ¿Qué tipo de actividades plantea el profesor para desarrollar los conceptos?

A2: Hacemos ejercicios de unas fichas que nos dan con problemas, algunos los manda para casa y luego los corregimos en la pizarra. Luego explica en la pizarra cuando empezamos algún tema.

E: ¿Y éste método de enseñanza te ayuda para interiorizar los conceptos? ¿O qué es lo que crees sobre su metodología?

A2: No se... explica pero no le entiendo muchas veces y luego no se hacer los ejercicios ni me entero cuando se hacen en la pizarra. Tampoco hago mucho es casa...

E: ¿Soléis realizar actividades en grupos para aprender esta materia?

A2: No, ¿ponernos en grupos para hacer algo?

E: Sí, ¿Alguna actividad relacionada con el trabajo por equipos o la cooperación?

A2: No hemos hecho no. Eso, hacemos en clase en la pizarra todos los ejercicios pero trabajos en grupos o equipos en Economía no.

E: ¿Crees que podría ayudar a aprender los conceptos de la asignatura el realizar este tipo de actividades? Algo que esté relacionado con la cooperación entre los compañeros vaya...

A2: Puede ser, hay algunos que saben más que otros o que se les da mejor. O sea, nos podríamos ayudar. Ya hemos hecho antes trabajos en grupos y es más divertido.

E: Hay una Unidad Didáctica que habéis dado... creo que hace no mucho que trataba sobre el Mercado de Trabajo...

A2: Sí, del semestre pasado,

E: Muy bien, hay un tipo de actividad en la enseñanza llamada “Juego de Rol” que se podría aplicar a este temario. El objetivo de esta aplicación sería la mejora de vuestro aprendizaje y se os dividiría en grupos donde cada uno, interpretando un personaje, tendría que solucionar un caso o situación que se os da en equipo.

A2: Ah, pues eso por ejemplo yo creo que nos vendría bien a algunos... (risas)

E: ¿Has realizado un tipo de actividad como esta alguna vez?

A2: Creo que en la ESO o así sí. Para hacer algún teatrillo pero muy improvisado.

E: ¿Y crees que los Juegos de Rol podrían facilitar tu aprendizaje, en este caso, de la Unidad Didáctica del Mercado de Trabajo?

A2: Fijo... al final cuando te juntas con gente, te ayudas y no estás solo. Y yo creo que también nos ayuda a entender mejor los conceptos cuando los utilizas, y no solo haciendo ejercicios.

Entrevista Alumno 3:

E: Buenas tardes, empezamos la tercera entrevista realizada para el estudio de la viabilidad de un proyecto de Intervención basado en los Juegos de Rol para la Unidad Didáctica de “Mercado de Trabajo” en Economía de 1º de Bachillerato.

A3: Hola, buenas tardes.

E: Empecemos por preguntar sobre la asignatura... ¿qué te parece la Economía? ¿Es una materia fácil o difícil...?

A3: A mí bastante difícil. No la entendí desde el principio, tampoco la hemos visto antes, es la primera vez y no voy muy bien este curso.

E: ¿Las actividades de tu profesor, esto es, el cómo plantea sus clases, los ejercicios... ¿crees que son buenos para mejorar tu aprendizaje?

A3: El profesor solo explica, sale a la pizarra y nos cuenta el temario y hacemos ejercicios pero lo explica con sus palabras que yo muchas veces no entiendo. O sea, igual es algo fácil pero si lo explica él yo no lo entiendo.

E: ¿Cuáles son las actividades que plantea en clase?

A3: Tenemos unos ejercicios y salimos nosotros a corregirlos cuando los manda para casa y así. Pero el profesor ya sabe que muchos no entendemos entonces pregunta a los que mejor llevan la asignatura y al final los demás no nos enteramos de nada.

E: ¿Realizáis aparte de lo que has dicho alguna actividad cooperativa?

A3: ¿Cooperativa? Yo creo que no... no se. No nos pone en grupos ni nada, las clases son en general bastante aburridas, y además si no te enteras de nada... Bueno una vez puso un vídeo que nos gustó sobre la pobreza en el mundo y así, y ves bastantes cosas cuando hace las clases diferentes.

E: ¿Qué te parecería realizar Juegos de Rol, por ejemplo en Economía?

A: Pero eso cómo, no entiendo Juegos de Rol.

E: Sí, se puede hacer una actividad donde os pongáis en grupos y cada uno tenga un papel y cada grupo una situación que resolver en equipo. En la resolución del caso tendríais que aplicar los conceptos del temario para ir resolviendo.

A3: Pues eso por ejemplo estaría muy bien, sería divertido pero no se... a mí por lo menos me gustaría hacerlo.

E: ¿Crees que, por ejemplo, aplicar esta metodología a el tema “Mercado de Trabajo” podría ayudarte a entender mejor y a facilitarte el aprendizaje?

A3: Bueno, entender no sé. Pero sí que sería mejor que las clases, sería variar un poco , como con los vídeos, luego ya no sé si llegaría a entender por eso los conceptos del tema.

Entrevista Alumno 4:

E: Buenos días, esta entrevista tiene como objetivo estudiar la actitud hacia la Economía de primero de Bachillerato, analizar las metodologías que se utilizan en esta y la posibilidad de aplicar la propuesta mencionada en el trabajo.

Empecemos con la Economía, la asignatura. ¿Qué te parece a ti la asignatura?

A4: A la mayoría de mis compañeros no le gusta Economía o les parece difícil pero a mí se me da bien, o sea, no muy bien pero la entiendo, y me gusta.

E: ¿Y por qué crees que hay esa diferencia entre tus compañeros y tú?

A4: Yo creo que es porque me gusta, también luego igual estudio algo de Economía cuando acabe el Instituto así que pues... me intereso más y yo creo que por eso también se me hace más fácil.

E: ¿Las actividades que plantea el profesor en clase ayudan a que se te de mejor la asignatura?

A4: Sí y no, no hacemos mucho, y yo hago mucho en casa y por eso entiendo. El profesor no explica yo creo que muy bien, pero luego yo hago en casa y ya pues se me hace fácil.

E: ¿Y qué me dices de la cooperación en clase? Realizar actividades en grupos y este tipo de cosas.

A4: ¿Qué si hacemos en clase? No... poco, hablamos a veces y nos pregunta el profesor a nosotros pero este año no hemos hecho nada así. El año pasado hicimos trabajos que nos ponían en equipos. Este año es como más serio, pero también es más aburrido.

E: ¿Te gustaba trabajar en equipos?

A4: Sí, mucho, porque se hace más llevadero, a veces también depende con quien te toque claro, pero en general sí.

E: ¿Has oido hablar de los Juegos de Rol, pero en la enseñanza? O sea... la realización de los Juegos de Rol aplicados al aprendizaje en el aula.

A4: E... no, creo que no.

E: Se trata de plantear casos o situaciones en grupos de clase. Cada grupo tiene que resolver un caso y cada uno tiene un papel que tiene que desarrollar teniendo en cuenta la materia del temario. Al final entre todos, resolvéis el caso realizando una Simulación del mismo.

A4: Vale... sí.

E: La propuesta del trabajo se basa en desarrollar una actividad como la que te acabo de explicar con la Unidad de “Mercado de Trabajo”. ¿Cómo ves que se desarrolle el tema realizando este Juego de Rol?

A4: Pues yo creo que estaría muy bien, sobre todo porque aprendes mientras haces esto ¿no? O sea, a mí me parece buena idea. Además que así todo el mundo lo entenderá mejor. Más que haciendo las gráficas y los ejercicios así se ve más claro lo que estamos dando.

Entrevista Alumno 5:

E: Buenos días, comienza la entrevista a un alumno de primero de Bachillerato que está cursando la asignatura de Economía. A ver... ¿Qué te parece a ti esta asignatura?

A5: A mi no me gusta (risas). El profesor no explica muy bien y me pierdo, no se.

E: ¿Qué es lo que te resulta difícil de la materia?

A5: yo creo que hacer los ejercicios, eso sobre todo. Cómo se mueven las curvas y las explicaciones... no se, no se, me lío bastante.

E: ¿Qué opinas de la forma en la que tu profesor da la clase?

A5: explica las cosas en la pizarra, lo que pasa es que a mí me cuesta seguirle. Creo que perdí al principio del curso el hilo y ya es difícil de recuperarlo.

E: ¿Qué tipo de actividades y trabajos hacéis en clase?

A5: hacemos ejercicios... de fichas, vimos una vez un video, el video estuvo bien pero tampoco me ayudó para aprobar.

E: ¿Hacéis actividades cooperativas?

A5: No... no hacemos cosas en grupos en Economía. Es normal, explica el profesor cuando empezamos un tema y luego hacemos ejercicios.

E: ¿Te gustaría que se planteasen más actividades en grupos? Donde trabajes con tus compañeros...

A5: Sí, además si te llevas bien con la clase y así que en general, hay buena relación es mucho mejor porque te ayudas ¿no? Yo prefiero muchas veces, antes hacíamos trabajos con ordenadores en la ESO, ahora ya no hacemos casi.

E: ¿Conoces la metodología de los Juegos de Rol en el aula?

A5: ¿Juegos de Rol? Sí, eso ya he hecho antes en clase de inglés de la academia.

E: ¿Y qué te parecía este método de aprendizaje?

A5: Pues estaba muy bien, porque aprendías y me lo pasaba bien, pero, luego me daba vergüenza cuando tenía que representar en frente de toda la clase.

E: Si se aplicase este modelo a la Economía, y concretamente, al tema de “Mercado de Trabajo” ¿crees que eso os ayudaría en entender mejor la materia?

A5: Pues seguramente, al final muchas veces en los casos que nos da el profesor las personas son reales, son casos reales, pero se nos hace difícil pues... hacer la interpretación con las cosas de Economía, los conceptos. Igual si los representáramos los entenderíamos mejor, yo creo.

Entrevista profesor 1:

E: Buenos días, comenzamos la primera entrevista con un docente de Economía. El... el objetivo de esta entrevista es estudiar la viabilidad de una Propuesta de Intervención basada en el Juego de Rol. Esta propuesta se aplica a una unidad concreta del temario, la referida al Mercado de Trabajo. Por lo que... empecemos la entrevista.

P1: muy bien, buenas tardes.

E: Empecemos hablando sobre la asignatura en sí, ¿Qué opinas sobre la Economía como herramienta de aprendizaje? Es decir, ¿te parece que la Economía es una materia importante para los estudiantes?

P1: La Economía es una asignatura que recibe una menor importancia en la educación de la que tiene. Hoy en día, las nociones económicas, financieras... son esenciales. Todos utilizamos tarjetas de crédito, compramos, vendemos, somos parte activa del sistema económico. Deberíamos tener una mayor conciencia del funcionamiento, de cómo nos afecta la economía y de la herramienta que es. Y, sin embargo, es una asignatura no obligatoria en la enseñanza de hoy día.

E: ¿Y en qué medida afecta esta “no obligatoriedad”?

P1: Bueno... en primer lugar los alumnos/as que llegan a Bachillerato no tienen una base económica... es decir, simplemente por el vocabulario, el lenguaje... y esta cultura económica resulta esencial en el futuro. Hay que tener en cuenta que muchos de los alumnos/as, los que no cursan esta asignatura ni siquiera llegan a aprender estos conceptos. Y los que vienen a clase les cuesta mucho entender la economía, suele ser, bueno en mi caso al menos, una materia compleja, quiero decir, suele ser difícil, los resultados, en general luego ya depende de los cursos, pero no... no suelen ser muy favorecedores. Sin embargo...lo comentado, creo que este hecho guarda relación con el no haber aprendido previamente esta materia. Luego las gráficas, los flujos económicos y el funcionamiento del mercado... todo eso les resulta especialmente complejo.

E: ¿Y teniendo en cuenta todo esto qué tipo de metodología aplicas?

P1: La metodología... bueno tiene esta asignatura su parte práctica y teórica, por lo que e... combino, clase exponencial donde explico las unidades, todo el contenido mas teórico, y después tienen unas fichas de ejercicios donde, bueno, pues realizamos los ejercicios. Tenemos el libro de texto, que lo llevo utilizando ya... hará tres años, y las fichas que voy cogiendo cada año de Internet o de otros libro o de... donde encuentre nuevos ejercicios.

E: Y, ¿Cómo son las actividades? Los ejercicios, son para casa, en grupos, individuales...

P1: Pues de todo un poco. Solemos hacerlos en clase, les dejo tiempo. Depende claro de cómo vaya el curso, el ritmo de la clase. A veces tardas más, y les mandas para casa. Luego solemos corregirlos en la pizarra, salen y los solucionamos toda la clase. Y luego ya hago un examen, la teoría la pregunta en test y luego los ejercicios, que suelen ser, para mí lo que más cuenta. La teoría siempre es mas abstracta.

E: Muy bien, ahora cambiando un poco de tema... ya sabes que... Bueno la propuesta de intervención y los Juegos de Rol.

P1: Sí... pero yo... eso (risas) no he usado, digamos que soy de la vieja escuela.

E: Los Juegos de Rol son una técnica de Simulación, por ejemplo, para aplicar al tema de “Mercado de Trabajo”, mi propuesta se basa... hace referencia a esta unidad aplicando los Juegos de Rol. La clase se divide en grupos y a cada uno se le da una situación o un caso con diferentes personajes. Entonces, los grupos tendrán que ir desarrollando ese caso... la situación en la que estén, que es una forma de que apliquen los conocimientos, y lo realizan en grupos. Luego tienen que representar su resolución de problema, hacer la Simulación delante de la clase.

P1: Sí ya me imagino cómo será. Yo la verdad que llevo muchos años dando Economía y siempre he hecho las clases igual, pero la verdad es que puede funcionar este... este tipo de actividad.

E: ¿Cómo o por qué crees que podría funcionar?

P1: Bueno... a los alumnos les gusta trabajar en grupos, les motiva más. Igual haciendo, esta simulaciones puede que estén más interesados, que se impliquen más. El problema está es la programación, claro, habría que calcular las sesiones, los tiempos, y saber hacerlo bien. Y que el profesor sepa hacer bien la Simulación. Y bueno... también que es mejor no utilizar estos métodos igual desde el principio... o no empezar así al menos. Cuando han llegado al tema del Mercado de Trabajo, ya han visto el de los bienes y servicios, y así pues es más fácil yo creo que interioricen los conceptos, o que sepan manejarse ellos mismos con los conceptos económicos.

E: ¿Crees que la reprogramación o la reorganización del temario sería un inconveniente?

P1: bueno... una pega, sobre todo que hay que tener en cuenta muchas cosas. Pero sí, yo creo que es una técnica que podría ayudar. Sobre todo mejora la actitud de los alumnos, que desde luego, muy buena no es (risas).

Entrevista Profesora 2:

E: Buenas tardes, empezamos con la segunda entrevista al profesorado de Economía.

P2: Buenas tardes.

E: Vamos a hablar primero de la asignatura, de Economía, y quería saber tu opinión, sobre su nivel de dificultad, o su importancia...

P2: Bueno... a mi me encanta la materia, la Economía. Creo que es importante también para los alumnos, creo que es interesante, sobre todo porque es una asignatura que aporta conceptos muy subjetivos, es decir, hace pensar, tener criterios, no es una asignatura con ideas fijas. Yo creo que esto es muy bueno para los alumnos, pero es una pena que no esté más generalizada, o que no se estudie desde antes.

E: Que es una pena... sí.

P2: Luego también que no se enseña bien, o eso creo. Los alumnos, a veces les cuesta yo creo que entender las cosas, y luego se utilizan herramientas muy técnicas, las gráficas y tal... que bueno... son importantes pero al final están representando una realidad. Impartimos una materia que se basa en la actualidad, en la realidad, pero yo creo... que

entre las matemáticas o los ejercicios, que son sencillímos, pero que confunden a los alumnos.

E: ¿Qué metodología recomiendas para esta asignatura?

P2: Yo creo que es importante que haya un diálogo en las clases y que se entienda, se entiendan los hechos económicos desde una perspectiva real. Yo intento que todos los alumnos participen, que entiendan, que hablen entre ellos. Los conceptos que doy son cosas como el precio de los bienes, el mercado... todos nosotros participamos en él, sabemos qué es el precio, en vez de utilizar técnicas tan abstractas si lo simplificas a la realidad, yo creo que los alumnos lo entienden mejor.

E: Has dicho que intentas que haya diálogo, participación...

P2: Sí, me gusta que sean ellos los que se impliquen, los que descubran por sí mismos, y la verdad que es este tipo de dinámica en clase, en la que todos participan suele llevar a mejores resultados, o por lo menos desde mi experiencia. También es verdad luego que hay mucha diferencia entre alumno a alumno, no todos entiendan las cosas igual ni les interesa lo mismo la Economía, y eso se nota. Luego también este tipo de actividades ayudan a que los alumnos desarrollen las habilidades sociales. Cuando trabajan en equipo también aprenden a respetar, a ayudarse entre ellos, y se relacionan entre ellos, y eso es muy bueno también para ellos... como personas les ayuda también a desarrollar ese tipo de competencias.

E: Al hilo de las metodologías participativas... ¿has oído hablar de los Juegos de Rol?

P2: Sí... he leído también algo sobre eso, me parece bastante interesante.

E: ¿Y qué te parecería aplicar este tipo de actividades a la Economía? Por ejemplo, la unidad de Mercado de Trabajo...

P2: Yo la verdad es que específicamente, o vaya, los Juegos de Rol como tal no los he utilizado en clase, pero sí desde luego, me parece que este tipo de metodologías son el futuro de la enseñanza. Yo siempre intento que los alumnos sean los que ellos mismos experimenten, descubran... y funciona, los resultados son mejores. No solo por la motivación, que además claro... es mejor que hagan actividades en grupos o que haya un diálogo a que esté yo delante de ellos dibujando gráficas en la pizarra y leyendo el libro.

E: Y en cuanto a la aplicación de este método entonces...

P2: sí, además en la unidad de Mercado de Trabajo, donde los agentes económicos son ellos mismos, digamos... sí. Lo veo más sencillo, y más aplicable. Claro que es necesario programar todo el curso, o la Unidad en este caso, y hacerlo adecuadamente, esa puede ser la mayor pega ¿no?

E: Si puede ser...

P2: Y claro también que este tema, para cuando llegas a él ya has visto todo lo del principio, y quiero decir que los alumnos ya han dado lo básico, y esto.... Pues facilita luego a la hora de utilizar un lenguaje económico... les da más soltura.