



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas.

**EkonomiCards o como llevarse el 10 de
últimas en Economía.**

Trabajo fin de estudio presentado por:	ANTONIO ALONSO BARRANCO
Tipo de trabajo:	Propuesta de intervención
Especialidad:	Economía
Director/a:	Álvaro Ortega Maldonado
Fecha:	12 de enero de 2022

Resumen

Términos como, por ejemplo, IPC, PIB, fondo de inversión, liquidez, solvencia, FMI y un larguísimo etcétera forman parte del vocabulario de las noticias de los distintos medios de comunicación en nuestro día a día. Sin embargo, estos términos complejos y, a veces, imposibles de comprender, resultan aún muy desconocidos para la mayoría de la población, especialmente para los estudiantes de secundaria y bachillerato.

Los alumnos y alumnas de Educación Secundaria y Bachillerato que cursan asignaturas relacionadas con la Economía se enfrentan a una serie de obstáculos o barreras que dificultan la comprensión y, en consecuencia, el aprendizaje de los conceptos clave que deben ser asimilados para una correcta evolución y progresión de su devenir académico. Estos obstáculos vienen, principalmente, por la falta de interés o motivación de los adolescentes por el estudio, por la dificultad inherente que conllevan los propios conceptos o términos económicos y por la escasa formación e información económica que los propios estudiantes tienen de base.

Se hace necesario, por tanto, realizar primero un trabajo de búsqueda de información para, con posterioridad, elaborar, desarrollar e implementar metodologías activas como el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) y herramientas didácticas como los juegos de cartas o naipes, que capten el interés del alumnado, lo motiven y, al mismo tiempo, faciliten la comprensión y asimilación de la materia abordada en clase.

EkonomiCards nace, precisamente, con la voluntad de ayudar a los estudiantes de secundaria y bachillerato y a sus profesores en el proceso enseñanza- aprendizaje, situando a los alumnos y alumnas en el centro de dicho proceso como protagonistas del encuentro pedagógico y dotándoles de las herramientas necesarias para que el aprendizaje se asiente de manera significativa, todo ello en un ambiente lúdico, atractivo y confortable para los actores principales de este proceso metamórfico tan complejo y arduo pero, al mismo tiempo, tan apasionante y retador.

Palabras clave: Aprendizaje basado en el juego, Gamificación, Economía, Juegos, Cartas.

Abstract

Terms such as CPI, GDP, mutual fund, liquidity, solvency, IMF and a very long etcetera are part of the vocabulary in the news of the different media in our day to day. However, these complex terms and sometimes, impossible to understand, are still very unknown to most of the population, especially for secondary and high school students.

The students who take up subjects related to economy, face a series of obstacles or barriers that make it difficult to understand and, consequently, to learn the key concepts that must be assimilated for a correct evolution and progression of their academic development.

These obstacles come mainly from the lack of interest or motivation of the adolescents in studying, due to the inherent difficulty of the concepts themselves or economic terms and due to the scarce training and information about economy that the students have as a previous knowledge.

Therefore, it is necessary to first carry out a search for information to, subsequently, elaborate, develop and implement active methodologies such as Game-based Learning (GLA) and didactic tools such as card games, that spark the interest of the students, motivate them and, at the same time, facilitate the understanding and assimilation of the topics addressed in class.

EkonomiCards was born, precisely, with the desire to help students of secondary and high school and their teachers in the teaching-learning process, placing the students at the centre of this process as protagonists of the pedagogical encounter and providing them with the necessary tools so that learning settles down significantly. All this, in a playful, attractive and comfortable environment for the main actors of this complex and arduous metamorphic process which is, at the same time, exciting and challenging.

Keywords: Game-Based Learning, Gamification, Economy, Games, Cards, Economics.

Índice de contenidos

1. Introducción	8
1.1. Justificación y planteamiento del problema	8
1.2. Objetivos	12
1.2.1. Objetivo general	12
1.2.2. Objetivos específicos	12
2. Marco Teórico.....	13
2.1. Interés y Motivación.	13
2.1.1. Definición de conceptos.....	14
2.1.2. Motivación en la adolescencia	14
2.1.3. Tipos de motivación.....	15
2.1.4. Factores motivantes en el docente	17
2.1.5. Elementos que favorecen la motivación en el aula.....	18
2.2. Aprendizaje basado en juegos (ABJ).....	20
2.2.1. El valor del juego a lo largo de la historia	20
2.2.2. Aprendizaje basado en el juego.	21
2.3. Juegos de cartas en educación	23
2.4. Gamificación	25
2.4.1. Definición de gamificación.	25
2.4.2. Ventajas de la gamificación.....	26
3. Propuesta de intervención	28
3.1. Presentación de la propuesta.....	28
3.2. Contextualización de la propuesta	29
3.3. Intervención en el aula.....	30

3.3.1.	Objetivo general de la propuesta de intervención.....	30
3.3.2.	Objetivos específicos de la propuesta de intervención.....	30
3.3.3.	Competencias.....	30
3.3.4.	Contenidos a desarrollar con la propuesta de intervención:.....	31
3.3.5.	Metodologías aplicadas en el aula	32
3.3.6.	El juego EKONOMICARDS.....	35
3.3.6.1.	Contenido del juego	35
3.3.6.2.	¿Cómo se juega?	35
3.3.7.	Secuenciación de actividades y cronograma.....	35
3.3.8.	Sistema de evaluación de la unidad didáctica	45
3.4.	Evaluación de la propuesta	46
4.	Conclusiones.....	48
5.	Limitaciones y prospectiva	49
6.	Referencias bibliográficas	50
7.	Otra bibliografía consultada.....	53
Anexo A.	Modelo de Balance.....	54
Anexo B.	Encuesta valoración para EkonomiCards	55
Anexo C.	Test de evaluación para los usuarios de EkonomiCards	55
Anexo D.	Reglas del juego 1: Balances.....	57

Índice de figuras

Figura 1: Cualidades del docente.....	18
Figura 2: El juego del ajedrez.....	22
Figura 3: El juego de la Isla prohibida.....	22
Figura 4: El juego de Cortex.....	22
Figura 5: El juego de Concept.....	23
Figura 6: Juego de cartas o naipes.....	23
Figura 7: Evaluación descriptiva del juego de cartas como material complementario en la asignatura de biología.....	24
Figura 8: Competencias desarrolladas en el aula.....	31
Figura 9: Contenidos del bloque 6 de la asignatura de Economía de Empresa.....	32
Figura 10: Metodologías aplicadas en el aula.....	32
Figura 11: Elementos de una carta de EkonomiCards.....	33
Figura 12: Carta creada para EkonomiCards (PN).....	34
Figura 13: Carta creada para EkonomiCards (Pasivo).....	34
Figura 14: Carta plantilla para introducir variantes en EkonomiCards.....	34
Figura 15: Modelo de balance abreviado para selectividad.....	54

Índice de tablas

Tabla 1. Ejemplo de elementos de diseño en trabajos de gamificación en educación y sus beneficios.	27
Tabla 2: Desarrollo de la sesión 1.	36
Tabla 3: Desarrollo de las sesiones 2, 3 y 4.	37
Tabla 4: Desarrollo de la sesión 5.	38
Tabla 5: Desarrollo de las sesiones 6, 7 y 8.	39
Tabla 6: Desarrollo de la sesión 9.	40
Tabla 7: Desarrollo de la sesión 10.	41
Tabla 8: Desarrollo de la sesión 11.	42
Tabla 9: Desarrollo de la sesión 12.	43
Tabla 10: Cronograma de las actividades.....	44
Tabla 11: Sistema de evaluación de la unidad didáctica	45
Tabla 12: Test de evaluación I. Enunciado del ejercicio	56
Tabla 13: Test de evaluación II. Medición de resultados.....	55

1. Introducción

“No te preguntes qué necesita el mundo, pregúntate qué te hace vivir. Y luego ve y haz eso. Porque lo que el mundo necesita es gente que haya cobrado vida.”

Howard W. Thurman (1899- 1981)- Escritor, filósofo, teólogo, educador y activista por los derechos civiles estadounidense.

Personalmente, creo que no hay nada más gratificante que unir pasiones. En este caso, Educación, Economía y Juegos.

La **educación**, en mi caso, es una vocación, descubierta de forma tardía, pero vocación al fin y al cabo. La **economía** forma parte de mi perfil académico e, incluso, de mi ambiente familiar y los **juegos** han formado, y siguen formando, parte de mi propia educación y de mi vida personal.

Con estos antecedentes, era casi lógico abordar este trabajo desde esta triple perspectiva.

Pretendemos, por tanto, con esta propuesta de intervención, aplicar la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) a través de los juegos de cartas en la asignatura de Economía de la Empresa de 2º de bachillerato para motivar al alumnado, incentivar su interés y curiosidad en temas económicos y financieros y, de este modo, lograr un aprendizaje positivo mejorando los resultados académicos.

1.1. Justificación y planteamiento del problema.

Desde hace varios años, diversos estudios nacionales e internacionales ponen de manifiesto que España debería realizar un esfuerzo en el diseño y ejecución de programas de mejora en las competencias financieras de los ciudadanos.

La OCDE, a través de su Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (más conocido como PISA), realiza trienalmente un estudio a jóvenes de 15-16 años, con el fin de medir sus competencias para extrapolar sus conocimientos, destrezas y actitudes a contextos cotidianos. Desde 2012, dentro de estas competencias, podemos encontrar la “competencia financiera” que surge como consecuencia de la crisis de 2008 y su enorme

impacto global en sanidad, educación y otras áreas sociales que ha golpeado y castigado duramente a todos los estratos sociales.

Los datos del último informe PISA, realizado en 2018, sitúan a Estonia, Finlandia y Canadá en la cabeza del ranking con puntuaciones de 547, 537 y 532, respectivamente. Sin embargo, España obtuvo una puntuación de 492 puntos; es decir, 13 puntos por debajo de la media obtenida por los países OCDE que se situó en 505. Además, el informe señala que un 15% de los estudiantes españoles no alcanzaron el nivel básico en esta competencia, lo que supone un porcentaje significativo de la población total.

Por otro lado, a nivel nacional, el Banco de España y la CNMV colaboraron en 2016 para la realización de la Encuesta de Competencias Financieras con el fin de medir la comprensión y el conocimiento de algunos conceptos financieros de la población española. Con tal objetivo, se seleccionó una muestra de población adulta, con edades comprendidas entre 18 y 79 años, a nivel nacional.

Entre otros, los resultados muestran que el 58% conoce el concepto de inflación, que solo el 46% comprende el concepto "tipo de interés compuesto" y que casi la mitad de la población (49%) entiende la idea de "diversificación del riesgo".

En cuanto a la percepción sobre los conocimientos financieros de los propios encuestados, el 46% de los entrevistados reconocen que tienen conocimientos financieros muy bajos (17%) o bastante bajos (29%), otro 46% admite poseer conocimientos medios y tan solo un 8% afirma tener conocimientos bastante o muy altos.

Estas cifras ponen en evidencia la necesidad de mejorar el nivel de los españoles en asuntos financieros. Esto, junto al actual contexto de crisis económica debida a la pandemia por Covid-19, ha llevado al conjunto de sistemas educativos a introducir paulatinamente asignaturas de corte económico en el currículo pero de manera transversal o través de materias específicas.

El objetivo que debe guiar a todo sistema educativo sería, en consecuencia, formar a las generaciones actuales y futuras en el uso de herramientas, productos y servicios financieros más adecuados a sus necesidades y circunstancias no para prevenir, sino mitigar los

devastadores efectos de las crisis económicas y/o financieras en el seno de las empresas, del propio Estado y, por supuesto, de las familias que son las más vulnerables frente a circunstancias económicas adversas.

Desde algunas instituciones europeas, como por ejemplo, el Consejo Económico y Social Europeo, se ha mencionado en varias ocasiones la necesidad de promover políticas activas que mejoren la cultura financiera de los ciudadanos en aras de una mayor protección de los consumidores cuando operan en mercados financieros. “Estoy firmemente convencido de que nuestras sociedades tienen que dar un gran paso adelante hacia una mejor promoción de iniciativas de educación financiera”, afirma Joost van Iersel, presidente de la Sección Especializada de Unión Económica y Monetaria y Cohesión Económica y Social, CESE, en el prólogo de la publicación Educación financiera para todos: Estrategias y buenas prácticas de educación financiera en la Unión Europea.

En nuestro país, a nivel autonómico, la Comunidad Autónoma de Andalucía desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Orden de 15 de enero de 2021, de la Conserjería de Educación. Concretamente, en el anexo I, se detallan los objetivos, las estrategias metodológicas, las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la asignatura de Economía de Empresa de 2º de Bachillerato.

La Economía es una ciencia social que analiza la realidad mediante el uso de datos estadísticos y/o numéricos, gráficos, textos diversos (como las noticias, documentos o libros). Esta información de carácter económico ayuda a contextualizar el proceso de enseñanza- aprendizaje en el que se encuentra el alumno o alumna. Por tanto, se propone la adopción de metodologías para que el alumno participe activamente en su propio proceso de aprendizaje y consigamos que dicho proceso sea significativo. (Ausubel, 1983).

Entre todas las metodologías activas que podríamos utilizar (Aprendizaje basado en Problemas, Clase Invertida, Debates, Aprendizaje basado en proyectos, etc.) vamos a centrar nuestro objetivo en el Aprendizaje Basado en Juegos y, dentro de este amplio abanico, en la aplicación de las cartas o naipes como herramienta o instrumento interactivo para mejorar el rendimiento académico de los alumnos en el aula.

El desarrollo y eficacia de los juegos de cartas en educación como material suplementario en la comprensión de ciertos temas en biología ha sido estudiado por Arnel Gutierrez en su artículo titulado *Development and Effectiveness of an Educational Card Game as Supplementary Material in Understanding Selected Topics in Biology* en 2013. En dicho artículo se afirma que el juego de cartas desarrollado en este estudio recibió una retroalimentación muy satisfactoria por parte de los estudiantes y la estadística utilizada apoya la eficiencia del mismo en cuanto a refuerzo del aprendizaje en la asignatura de biología.

En el mismo sentido se manifiestan Morales, J.M. et al. (2020) cuando aseguran que “el uso de los juegos de mesas y cartas son apreciados por el docente por su facilidad de implantación y donde la estética [...] motiva (al alumnado) a continuar en el mismo”.

Los juegos de cartas son uno de los juegos más populares que existen hoy en día y cuentan con una larga tradición centenaria.

Existe, además, una amplia variedad de juegos, y son elegidos según distintos criterios como la edad de los usuarios, la temática del juego o la finalidad del mismo.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

- Diseñar una propuesta de intervención para que los alumnos de Economía de la Empresa de 2º de Bachillerato mejoren sus resultados académicos del bloque 6: Información en la Empresa, mediante la introducción de una herramienta específica como los Juegos de Cartas.

1.2.2. Objetivos específicos

- Revisar la bibliografía existente sobre los conceptos perfilados en este trabajo, especialmente sobre educación, gamificación, motivación e interés y juegos de cartas.
- Estudiar la legislación actual con respecto a la asignatura de Economía de la Empresa.
- Analizar experiencias previas con el fin de verificar la validez de nuestra propuesta de intervención mediante los juegos de cartas.
- Diseñar una herramienta metodológica para aplicarla en un aula de 2º de bachillerato con el fin de acercar a los estudiantes a los conceptos económicos más relevantes y lograr un aprendizaje positivo, adaptándola a las características de nuestro alumnado.
- Diseñar de una herramienta de evaluación con el fin de comprobar la eficacia y eficiencia de la propuesta de intervención.

2. Marco Teórico

Para la realización de este trabajo, hemos buscado información en distintas fuentes, tanto primarias como secundarias, concediendo más importancia a las primeras ya que se consideran fuentes más fiables y fidedignas.

La biblioteca de la UNIR ha sido la principal vía de acceso a los distintos recursos y materiales utilizados en la realización del presente trabajo. Una vez dentro de la biblioteca y empleando los buscadores con los filtros adecuados, hemos procedido a navegar por las bases de datos como Dialnet o Scielo, por revistas especializadas en Educación como GRAÓ y por el catálogo de ebooks de la biblioteca online de la UNIR. Además, hemos buscado en el repositorio de la UNIR distintos trabajos de final de master de otros compañeros con el objetivo de examinar y estudiar distintos enfoques propuestos para la misma problemática.

En todos estos casos, se ha tratado de elegir una bibliografía lo más actual posible, optando en la mayoría de los casos por artículos, ensayos, libros, tesis y/o informes de los últimos 10 años.

2.1. Interés y Motivación.

“El porvenir de un hombre no está en las estrellas, sino en su voluntad y en el dominio de sí mismo”. Shakespeare.

Si leemos las biografías de algunos de los personajes más influyentes del mundo antiguo y/o actual, comprobamos que en la mayoría de los casos, por no decir en todos, existe un elemento detonante que mueve al protagonista a luchar de forma contundente por sus objetivos.

Por poner un ejemplo, Michael Jordan es considerado actualmente el mejor jugador de baloncesto de la historia pero sus comienzos no fueron nada fáciles; todo lo contrario. De hecho, no fue elegido en las pruebas de selección para representar a su equipo de Lane High, su instituto. Jordan no destacaba por su altura, movía bien el balón pero ni su tiro ni su

defensa eran destacables así que se quedó fuera de la lista. “Probablemente fue bueno lo que me sucedió en aquel entonces. Me hizo sentir lo que significaba caer en la decepción. Me fortaleció”, reconoció Jordan al Chicago Tribune, según un artículo de Bruno Altieri en 2020.

2.1.1. Definición de conceptos

Si buscamos la definición de “motivación” en el diccionario de la Real Academia de la Lengua, encontramos, en su tercera acepción, que la motivación es “el conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”.

Asimismo, la palabra “motivar”, en su cuarta acepción, nos señala que motivar significa “estimular a alguien o despertar su interés”. La tercera acepción completa o matiza algo más el sentido del término ya que se trata de “influir en el ánimo de alguien para que proceda de un determinado modo”.

Se puede considerar la motivación desde una doble perspectiva: la motivación como la simple causa de un hecho y la motivación como un principio que nos incita a la acción.

Es precisamente este matiz del término, el de la acción, el que más nos interesa destacar ya que mueve al sujeto hacia sus objetivos, es decir, predispone o inclina el ánimo del individuo hacia un objeto, una persona, una narración, etc. (acepción 4ª del término “interés” DRAE).

Si aplicamos estos conceptos en educación se trataría de incitar o provocar el movimiento a los alumnos y alumnas para despertar el interés en su propio aprendizaje de tal forma que avancen y progresen en su evolución como personas que forman parte de una sociedad.

2.1.2. Motivación en la adolescencia

La Fundación de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) publicó un artículo sobre la adolescencia en 2020 en el que nos presenta la adolescencia como un periodo en el que se producen los cambios más significativos en la vida de una persona, tanto a nivel físico como a nivel psicológico. El adolescente entra en una fase con un cuerpo y una mente de niño (sobre los 10 años) y sale con cuerpo y una mente de adulto (sobre los 19 años).

Esta etapa entre la niñez y la edad adulta representa la transición entre dos mundos diametralmente opuestos y en eterno conflicto. Los jóvenes que se encuentran en esta

etapa parecen vivir en un limbo mental, físico, emocional, afectivo y psicológico que, de vez en cuando, conecta con la realidad.

Asimismo, según se desprende del citado artículo de UNICEF, podemos identificar 3 etapas en la adolescencia:

- **Adolescencia temprana (entre los 10 y los 13 años):** Esta etapa se caracteriza por la presencia de las hormonas sexuales, primeros cambios físicos visibles y significativos como la aparición del vello púbico, cambios en la voz, aumento de sudoración etc. Estos cambios afectan al modo de comportarse de los adolescentes ya que son plenamente conscientes de esos cambios y buscan la aceptación social.
- **Adolescencia media (entre los 14 y los 16):** Los cambios a nivel psicológico se hacen más evidentes y el adolescente busca su propia identidad. Para ello, intentan despegarse de sus progenitores en aras de buscar su propia autonomía e independencia.
- **Adolescencia tardía (entre los 17 y puede extenderse hasta los 21):** En esta etapa el adolescente empieza a sentirse cómodo con su cuerpo, asimilando su propia identidad y circunstancias. Los grupos ya no son lo más importante para él o ella y selecciona más sus grupos de pertenencia. Sus preocupaciones están más enfocadas hacia el futuro y sus decisiones están en consonancia con esas inquietudes.

Es importante que el docente tenga presente estas etapas a la hora de afrontar el tema de la motivación de sus alumnos y alumnas ya que este podrá plantear estrategias diferenciadas en función de la etapa evolutiva en la que se encuentre su alumnado. Además, hay que prestar atención a las características personales y familiares de cada individuo que también influyen en la predisposición que muestre este en el proceso enseñanza- aprendizaje.

2.1.3. Tipos de motivación.

Siguiendo a Calderon y Gustems (2006), podemos distinguir dos tipos de motivación, según la fuente de la misma:

- Motivación intrínseca: Aquella motivación que procede del propio sujeto, está bajo su control y puede auto-reforzarse. Podemos emparejarlas con las emociones que nos produce la realización de unas tareas.

Estas emociones pueden ser positivas o negativas y conducirán a la realización o evitación de las actividades que pretendamos realizar.

A modo de ejemplo, podemos destacar los siguientes elementos de la motivación intrínseca:

- La curiosidad. Su influencia es esencial para mantener la vocación a largo plazo.
 - La efectividad o éxito de una tarea. Esta aumenta con el entrenamiento.
 - El entorno personal
 - Las características y propiedades de la actividad a realizar
 - Las autopercepciones
 - La voluntad
 - La sensación de habilidad o competencia ante una tarea. Es importante alimentar creencias positivas en los alumnos ya que aumentará la sensación de competencia para efectuar dichas tareas. (efecto Pigmalión)
- Motivación extrínseca: Aquella motivación que procede del exterior del sujeto. Se caracteriza por el uso de recompensas, premios y/o refuerzos positivos (motivación extrínseca positiva) o castigos (motivación extrínseca negativa)

Entre los elementos de motivación extrínseca destacaríamos los siguientes:

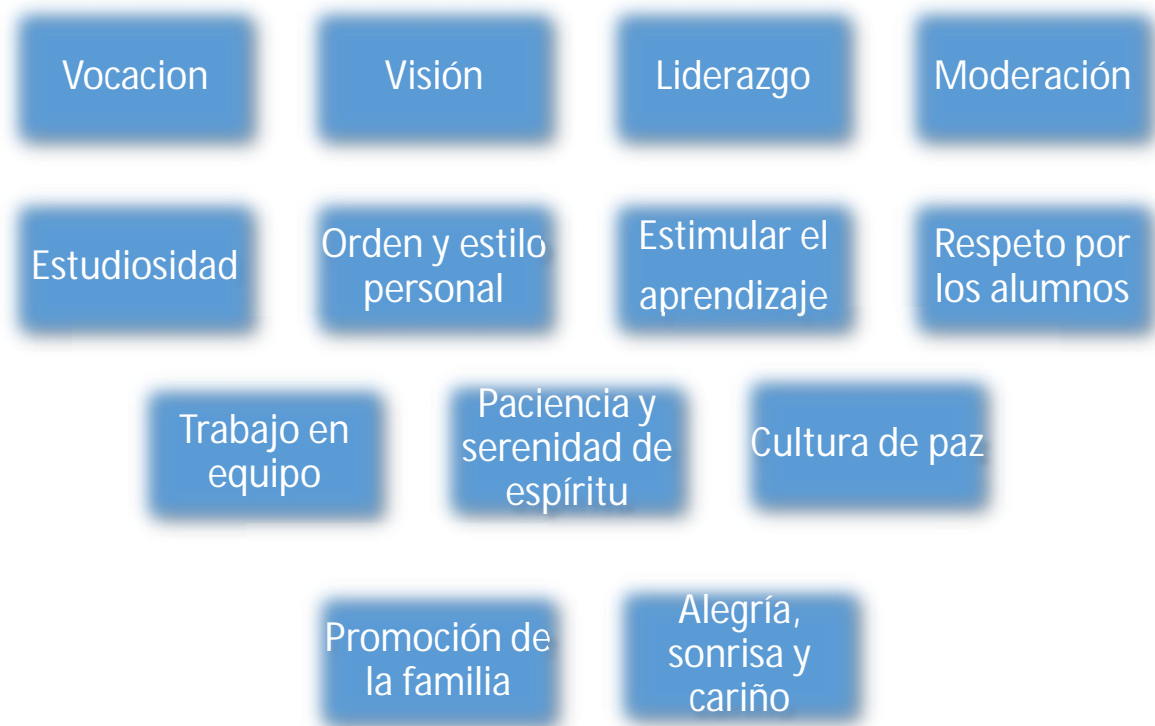
- Desvío atencional.
- Aprendizajes vicarios. Son aquellos que se realizan por imitación de conductas o valores de otras personas.
- Técnicas de modificación de la conducta:
 - Refuerzo selectivo: Se busca premiar las conductas elegidas.
 - Refuerzo básico: Notas, premios, críticas, etc.
 - Refuerzo diferencial: promueve conductas incompatibles con aquellas que se quiere reprimir.

- Castigo: Es necesario en algunos casos pero ha de ser adecuado a la edad y a las circunstancias, debe ser proporcional al hecho y próximo en el tiempo.
- El modelado: Refuerzo de una serie de pasos hasta lograr la conducta deseada.
- La economía de fichas: Podemos conceder algún tipo de privilegio si se mantiene la conducta en el tiempo.

2.1.4. Factores motivantes en el docente

Gorrochotegui (2013) en su libro *El docente líder: Ideas para la auto-mejora continua* enumera una lista de trece "cualidades" personales que debe tener todo docente que persiga la excelencia en su trabajo, es decir, docentes que preparan a sus alumnos para tener unos conocimientos académicos necesarios y suficientes para desempeñar un trabajo en el futuro y, además, promuevan una educación que logre mejores personas.

Sin profundizar mucho en este tema, las cualidades que enumera este autor serían las siguientes:

Figura 1: Cualidades del docente.

Fuente: *El líder docente*. Gorrochotegui (2013)

Estas cualidades, habilidades, rasgos personales del docente, si bien no influyen de manera directa en el alumno, lo hacen de manera indirecta, es decir, la manera que posee cada profesor o profesora de ser, de comportarse, de sentir contribuirá a que el discente tome como ejemplo estas cualidades y las aplique en su vida diaria.

2.1.5. Elementos que favorecen la motivación en el aula.

Calderon y Gustems (2006) enumeran una serie de elementos que favorecen la motivación en el proceso enseñanza- aprendizaje:

- Ordenación jerárquica de los contenidos
- Uso de mapas conceptuales
- Alternar actividades de carácter analítico con otras más globales

- Dar significado a los contenidos embridando con experiencias previas, características de los alumnos, etc.
- Equilibrio en las emociones
- Prestar atención a los agrupamientos del alumnado
- Cuidar las dinámicas de grupo promoviendo una organización cívica de comportamiento social
- Organización del tiempo dentro y fuera del aula
- Realización de actividades interdisciplinarias
- Uso de materiales didácticos diversos
- Planificación de una adecuada acción tutorial para el control y seguimiento de los alumnos
- Potenciación del trabajo autónomo que favorezca el aprendizaje positivo y significativo
- Fomento de la reflexión para analizar nuestros actos y sus consecuencias
- Establecimiento de metas y sub-metas para alcanzar de manera más adecuada y efectiva el objetivo final.
- Uso de metodologías variadas para no caer en la rutina, como por ejemplo, la gamificación o el **aprendizaje basado en el juego (ABJ)**

En esta fase de su vida, los adolescentes suelen guiarse más por su ego interno y por ese gen de invencibilidad e invulnerabilidad que los pilotea. Es por ello que los docentes, profesores y maestros son vistos como enemigos, como adversarios a los que hay que llevar la contraria. Conociendo esta circunstancia, se hace necesario trabajar con ellos de manera inteligente, imaginativa, paciente, empática y profesional para guiarles en su singladura y hacerles protagonistas de su propia aventura vital hacia el autoconocimiento y autoaprendizaje.

2.2. Aprendizaje basado en juegos (ABJ)

2.2.1. El valor del juego a lo largo de la historia

Hay multitud de autores que defienden el juego como un elemento de alto valor educativo y pedagógico.

Ya en el siglo III a.C., Platón aconsejaba ejercitarse desde la infancia jugando en aquello que el hombre quería ser bueno. Así, por ejemplo, el buen arquitecto debía construir viviendas de niños o el buen labrador debía jugar a labrar.

Autores más actuales como Marin, Lopez- Perez y Barea (2015) destacan la contribución del juego a la estimulación de la curiosidad y la ejercitación de la memoria, condiciones básicas y necesarias para empezar a aprender.

Cornellá, Estebanell y Brusi (2020) afirman que autores como Piaget o Vigotski también abogaban por establecer una pedagogía basada en el juego para facilitar el aprendizaje significativo en los alumnos.

Siguiendo a estos mismos autores, podemos determinar el juego desde ópticas muy diferentes:

- El juego como preparación hacia la vida adulta. (Dewey, 1997, citado por Cornellá et al. 2020)
- El juego como aprendizaje sensorial, siguiendo el modelo Montessori
- El juego como terapia, siguiendo los postulados de Sigmund Freud y sus teorías psicoanalíticas
- El juego como ensayo. Se trata de ensayar acciones de la vida real en ambientes seguros
- El juego como desarrollo intelectual. Según Piaget (1999), citado por Cornellá et al.(2020), el juego no es una actividad sin sentido y nos acompaña incluso cuando somos adultos.
- El juego como desarrollo social. Según Vigotski, citado por Cornellá et al. (2020), “este [el juego] es un espacio de relación e interacción social”

En la actualidad, prestamos atención a los videojuegos por su enorme potencial. De hecho, este sector factura sobre los 147.000 millones de euros en todo el mundo y las previsiones se mantienen al alza.

2.2.2. Aprendizaje basado en el juego.

Siguiendo los trabajos de Cornellá, Estebanell y Brusi (2020), podemos manifestar que esta metodología tiene su base, a modo muy genérico, en el uso ocasional del juego para conseguir algún fin educativo. Podemos encontrar referencias a esta metodología según sus siglas en inglés (GBL: Game Based Learning) o sus siglas en castellano (ABJ: Aprendizaje Basado en el Juego).

Como ejemplos de este tipo de metodología, podemos citar los Serious Games, los Escape Room, los Breakout Educativos y/o los juegos de mesa, entre los que se incluyen los **Juegos de Cartas**, también llamados Juego de Naipes o, simplemente, **Naipes**.

El ABJ tiene como finalidad, como hemos indicado antes, utilizar los juegos como medio para aprender. Se convierte, por tanto, en un vehículo interactivo en el proceso enseñanza-aprendizaje en el cual el alumno aprende de manera lúdica, significativa y eficaz y eficiente y el docente puede ir adaptando o introduciendo los contenidos y las reglas del juego según lo que le interese trabajar.

Existen infinitos tipos de juegos, desde los más clásicos o populares (como las cartas) pasando por los juegos de mesa (parchís, oca, Monopoly, etc.) o los más actuales (como los Escape Room o los ya mencionados videojuegos).

Todos ellos comparten una misma finalidad que es la *diversión* y, para ello, cada jugador utiliza sus destrezas, habilidades, aptitudes y actitudes para enfrentarse, competir o, incluso, colaborar con el resto de jugadores en un entorno en el que el azar y la estrategia forman parte del entretenimiento.

Dada la inmensa variedad de juegos, podemos indicar que cualquier juego puede ser útil si se adapta a los objetivos propuestos. De esta manera, podríamos utilizar juegos que existan ya en el mercado orientados a fines educativos o que el docente cree uno o varios juegos específicos para sus alumnos empleando elementos disponibles con pequeñas transformaciones o adaptación.

Figura 2: El juego del ajedrez



Fuente: Elaboración propia

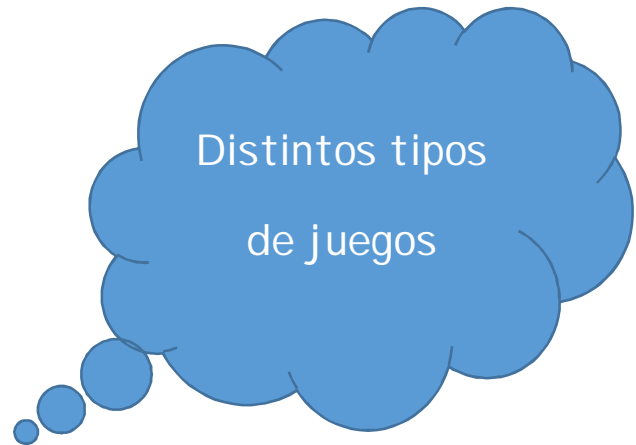
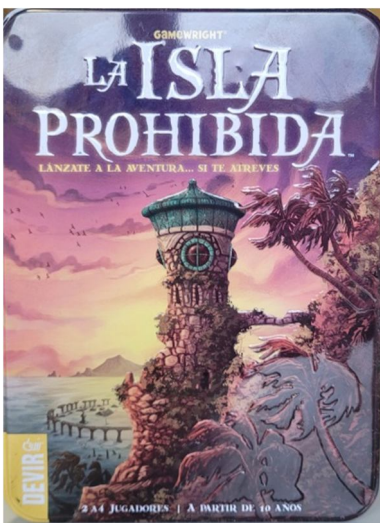


Figura 3: El juego de la Isla prohibida



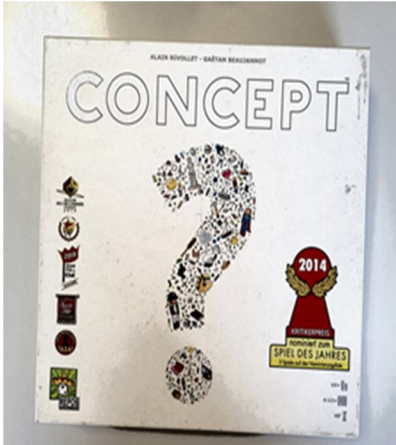
Fuente: Elaboración propia

Figura 4: El juego de Cortex



Fuente: Elaboración propia

Figura 5: El juego de Concept



Fuente: Elaboración propia

Figura 6: Juego de cartas o naipes



Fuente: Elaboración propia

2.3. Los juegos de cartas en educación.

Aunque la literatura académica no es muy extensa acerca de los juegos de cartas como herramienta didáctica, podemos citar varios ejemplos o casos en el que se utilizaron las cartas como elemento didáctico de manera efectiva.

Es el caso de Gutiérrez, que en 2013, publicó en un artículo de investigación los resultados de un estudio sobre el uso de los juegos de cartas como material complementario en la asignatura de Biología. En las conclusiones del estudio se afirma lo siguiente: "*students who used the educational card game had a significantly higher gain in scores than students who were exposed to the traditional methods*" (los estudiantes que usaron el juego de cartas educacional tuvieron unos resultados significativamente más altos que los estudiantes que fueron expuestos a métodos tradicionales).

Como se muestra en la Figura 7, Gutiérrez (2013) elaboró una tabla de evaluación descriptiva del juego de cartas en los que analizó diferentes ítems:

Figura 7: Evaluación descriptiva del juego de cartas como material complementario en la asignatura de biología

Table 3. Descriptive evaluation of the card game

Items	Frequency					Mean	Verbal interpretation
	5	4	3	2	1		
Goals and objectives							
1	The purpose and rationale for the game are fully explained.	15	22	7	1	4.13	Very satisfactory
2	The goals and objectives of the game are clearly defined.	16	25	4		4.27	Very satisfactory
3	The game was thought provoking.	9	29	5	2	4.00	Very satisfactory
4	The game encouraged student interaction.	26	13	6		4.44	Very satisfactory
5	The game promoted discussion of key topics.	19	22	4		4.33	Very satisfactory
6	The card game helps with my recall of concepts/terms.	28	15	2		4.58	Outstanding
	Average mean					4.29	Very satisfactory
Card design							
7	Card size is appropriate.	27	15	2	1	4.51	Outstanding
8	Having terms printed on all four sides of the card is a helpful feature for the players' handling of the cards.	27	15	3		4.53	Outstanding
9	The picture printed on the card is representative of the topic.	21	18	5	1	4.31	Very satisfactory
10	The material used (paper) in the preparation of the cards is durable.	13	19	11	2	3.96	Very satisfactory
11	The deck of cards is compact and can be easily carried around.	18	15	10	2	4.09	Very satisfactory
	Average mean					4.28	Very satisfactory
Components and organization							
12	The directions were clear, concise, and easily understood.	12	20	13		3.98	Very satisfactory
13	The game emphasized key points of the topic played.	15	23	7		4.18	Very satisfactory
14	The terms used were appropriate to my level of knowledge.	9	27	9		4.00	Very satisfactory
15	The number of cards was appropriate.	12	21	11	1	3.98	Very satisfactory
16	The length of time required to play the game is reasonable.	18	21	3	3	4.20	Very satisfactory
	Average mean					4.07	Very satisfactory
Playability and playfulness							
17	The game provides opportunity for healthy competition and cooperation.	26	17	2		4.53	Outstanding
18	The rules of the game provide players with equal conditions for a fair play.	19	21	5		4.31	Very satisfactory
19	The rules of the game provide a set of options for flexibility in making decisions when playing the game.	16	27	2		4.31	Very satisfactory
20	Playing the game was fun.	27	11	5	2	4.40	Very satisfactory
	Average mean					4.39	Very satisfactory
Usefulness							
21	The game was effective in reviewing the material.	36	9	0		4.80	Outstanding
22	The game encouraged the players to dig deeper into the subject matter.	24	20	1		4.51	Outstanding
23	Playing the game is a productive use of time.	19	17	8	1	4.20	Very satisfactory
24	Playing the game help me establish better relationships with the members of the group.	25	17	3		4.49	Very satisfactory
25	I would recommend the game to my peers.	10	26	8	1	4.00	Very satisfactory
	Average mean					4.40	Very satisfactory
	Overall mean					4.29	Very satisfactory

Otro caso de utilización de las cartas como herramienta didáctica, lo encontramos en el ámbito de la química. Concretamente, Julián Díez desarrolló en 2019 un juego de cartas llamado QuimiCards para su Trabajo Fin de Master en el que los alumnos emplean cartas, que contienen información de los elementos químicos, como complemento a la enseñanza tradicional de la tabla periódica.

Los resultados del contraste de hipótesis de las notas y la rapidez de respuesta de los alumnos mostraron que la media en las notas que lograron los alumnos fue ligeramente superior después de aplicar la nueva metodología y, además, que la media en la rapidez en las respuestas fue significativamente superior.

Otro ejemplo más del uso de las cartas para fines didácticos, lo podemos hallar en la ponencia que presentó Jorge Grillo y David Camargo en Bogotá (Colombia) en 2016. Estos autores fueron capaces de adaptar conceptos tan abstractos, reflexivos y complejos como los términos filosóficos y convertirlos en nuevo material didáctico para su uso en las aulas, sirviendo de herramienta al alumnado para potenciar el desarrollo del pensamiento y la reflexión crítica.

2.4. Gamificación

2.4.1. Definición de gamificación.

Podemos definir la **gamificación** como “un proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juego, para seducir y motivar a la audiencia en la concesión de ciertos objetivos” (Rodríguez y Santiago, 2015).

En esta definición, encontramos varios elementos clave para desentrañar las razones últimas del uso de la gamificación en el aula:

- “proceso” como “conjunto de fases sucesivas [...] de una operación artificial”, según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua (s.f., definición 3). Siguiendo a

Marczewski y su famoso Framework de gamificación, podemos encontrar 3 fases principales: Definición, Viaje del usuario y Diseño de la solución. (Marczewski, 2013)

- “Para seducir y motivar” es el elemento principal ya que “la motivación se constituye en el motor del aprendizaje” (Ospina, 2006)
- “audiencia”; en nuestro caso, a nuestros alumnos y alumnas
- “concesión de ciertos objetivos”; que se pueden dividir en 2: objetivos del docente y objetivos de los alumnos. El objetivo del docente debe ser el desarrollo pleno e integral del alumno como persona que se integra en una sociedad compartiendo unas normas de comportamiento, que interactúa con sus semejantes y lucha por un proyecto de vida. En cambio, los alumnos pueden tener varios objetivos calificados como temporales, que coincidirán en algunos casos con los asumidos por los docentes y otras veces no. De hecho, algunos alumnos solo quieren aprobar, otros buscan el reconocimiento de sus iguales e, incluso, de su familia y para otros estudiantes acudir a las aulas es un mero trámite diario sin mayor motivación que pasar el rato porque se aburren en clase.

2.4.2. Ventajas de la gamificación.

No se trata de implementar metodologías activas, como la gamificación, por el simple hecho de implementarlas sino que se trata de ver y analizar si conducen a un resultado positivo en el rendimiento académico de los estudiantes. Diversos estudios avalan el uso de la gamificación como recurso motivador en el que los estudiantes participan, se implican e interactúan de manera notable con sus semejantes. A nivel cognoscitivo, potencia la memoria (Matilla, (s.f.), la retentiva, la reflexión crítica y el análisis de datos.

En este sentido, Area y González (2015) recogen un resumen de elementos de diseño utilizados en varios trabajos de gamificación en educación sobre una adaptación de Nah et al. así como los hallazgos y/o beneficios que produjeron dichas experiencias sobre los alumnos. A continuación, reproducimos algunos ejemplos de dichos hallazgos y beneficios en la siguiente tabla:

Tabla 1. Ejemplo de elementos de diseño en trabajos de gamificación en educación y sus beneficios.

Elementos de diseño para la gamificación	Hallazgos- Beneficios en el aprendizaje	Referencia bibliográfica
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos de experiencia • Niveles • Tablas de clasificación • Desafíos • Medallas 	Compromiso Participación	Barata et al. (2013)
<ul style="list-style-type: none"> • Puntos • Premios 	Motivación	Brewer et al. (2013)
<ul style="list-style-type: none"> • Avatar • Feedback • Puntos • Medallas • Recompensas 	Interés en el curso	Todor y Pitic (2013)
<ul style="list-style-type: none"> • Tabla de puntuaciones • Historia 	Compromiso Motivación	Villagrasa y Durán (2013)
<ul style="list-style-type: none"> • Historia • Elementos visuales • Objetivos • Recompensas • Puntos • Barra de progreso • Medallas • Tablas de clasificación 	Compromiso Rendimiento	O'Donovan et al. (2013)

Fuente: Adaptación de la tabla resumen de Area y González

3. Propuesta de intervención

En el presente epígrafe, se procede a contextualizar la propuesta para conocer el marco de referencia en el que se desarrollará la intervención.

Asimismo, se describe el funcionamiento del juego y las implicaciones a nivel didáctico que pueden tener dentro del aula, definiendo los objetivos de la propuesta, las competencias que se trabajarán dentro del aula, los contenidos a desarrollar, las metodologías que se utilizarán para desarrollar los contenidos, una secuenciación de las actividades, los recursos que serán necesarios para cada sesión y la evaluación de los contenidos para comprobar el grado de consecución de los objetivos académicos.

Por último, se evalúa la propia propuesta y su eficacia para responder a los objetivos planteados inicialmente.

3.1. Presentación de la propuesta

Los estudiantes de instituto suelen mostrar bajos indicadores de motivación para afrontar el estudio diario, como demuestra un estudio llevado a cabo a estudiantes de ESO y Bachiller en un instituto de Zaragoza (Broc, 2006).

Es por ello que se hace necesario romper con la rutina de la clase y buscar otros recursos más atractivos e interesantes para los alumnos de bachillerato. Si bien es cierto que los alumnos de 2º curso tienen como meta el examen de acceso a la universidad y deberían experimentar ya cierta motivación por conseguir sus objetivos académicos, no es menos cierto que los conceptos económicos aún son complejos para ellos y que muchos de ellos no tienen claro qué camino van a seguir en el itinerario académico.

La implantación de los juegos de cartas en el aula de Economía de la Empresa para explicar los conceptos de "balance", "masas y sub-masas patrimoniales", "cuenta de Pérdidas y Ganancias", "ratios", etc. pretenden atraer a los alumnos y facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje mediante el uso de esta metodología activa que hace partícipe al alumnado, lo sitúa en el centro del proceso en un ambiente lúdico y distendido.

3.2. Contextualización de la propuesta

Si bien es cierto que las características varían de una región del país a otra, podemos afirmar, en líneas generales, que los alumnos y alumnas de 2º de bachiller de la asignatura de Economía de la Empresa comparten unos rasgos comunes: tienen un grado de madurez similar, poseen unos conocimientos mínimos de los conceptos económicos básicos y un estado emocional y psicológico semejantes ya que se encuentran en la etapa final de la adolescencia.

En cuanto a los centros, actualmente no existen unas grandes diferencias en cuanto a los recursos que puedan ser necesarios para desarrollar la propuesta, es decir, todos los centros disponen de los recursos necesarios para aplicar el juego de cartas en cualquier asignatura ya que no se necesitan grandes recursos materiales ni económicos.

A nivel legislativo, la presente propuesta de intervención se rige por las siguientes leyes y normas:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

3.3. Intervención en el aula

3.3.1. Objetivo general de la propuesta de intervención.

El objetivo general de la propuesta de intervención para la asignatura de Economía de la Empresa, de 2º curso de Bachillerato puede definirse como:

- Reconocer los diferentes elementos patrimoniales y la función que tienen asignada, clasificándolos según criterios contables, analizando la situación de la empresa y proponiendo medidas para su mejora.

3.3.2. Objetivos específicos de la propuesta de intervención

Para la consecución del objetivo general, señalamos los siguientes objetivos específicos de la propuesta de intervención:

- Alcanzar un interés y una motivación adecuados para afrontar la asignatura.
- Participar en un ambiente abierto al debate y análisis críticos.
- Utilizar las cartas como vehículo transmisor de conocimiento relacionando los distintos conceptos utilizados durante el curso.
- Mejorar en cálculo y agilidad mental
- Adquirir habilidades personales y grupales como el autoaprendizaje, el espíritu emprendedor, el trabajo en equipo y la cultura del esfuerzo.

3.3.3. Competencias

Las competencias que se van a trabajar en el aula con motivo de la implementación de la propuesta de intervención serían, en concreto, 6 de las 7 que establece la Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa de 2013:

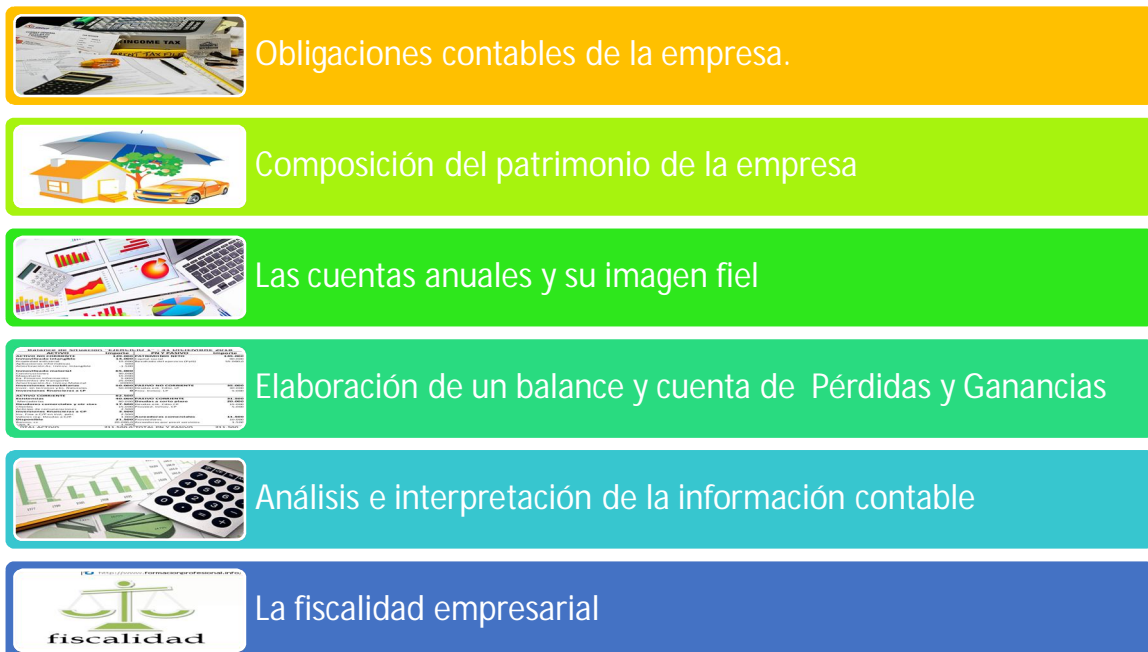
Figura 8: Competencias desarrolladas en el aula

Fuente: Elaboración propia

3.3.4. Contenidos a desarrollar con la propuesta de intervención:

Los contenidos del bloque 6 de la asignatura de Economía de la Empresa de 2º de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía vienen recogidos en la Orden de la Conserjería de Educación de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:

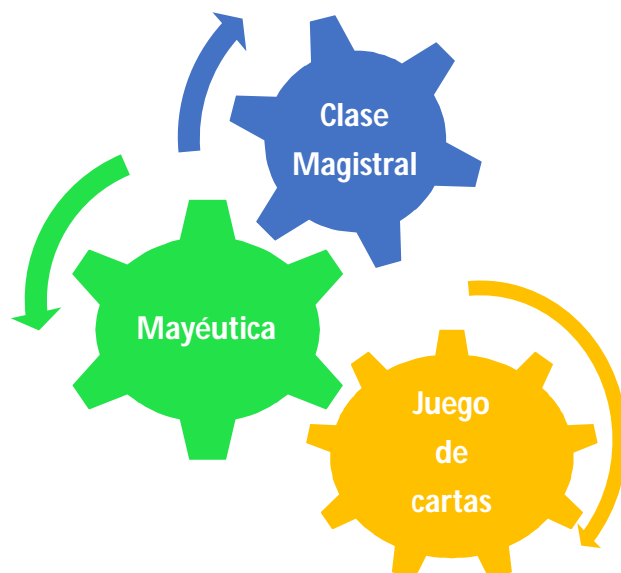
Figura 9: Contenidos del bloque 6 de la asignatura de Economía de Empresa.



Fuente: Orden de la Conserjería de Educación de Andalucía, de 15 de enero de 2021

3.3.5. Metodologías

Figura 10: Metodologías aplicadas en el aula



Fuente: Elaboración propia

aplicadas en el aula.

El objetivo de la clase magistral es la exposición de los conceptos nuevos que debe adquirir el discente, utilizando, de modo alternativo, la mayéutica socrática; es decir, se formulan preguntas a los alumnos para descubrir los conocimientos previos que poseen y para conectar estos con los nuevos.

El juego de cartas será empleado para demostrar que se han adquirido los conocimientos básicos y/o para que los alumnos y alumnas indaguen, practiquen,

sondeen, profundicen e investiguen en la materia.

3.3.6. El juego EKONOMICARDS

El juego EkonomiCards tiene un doble objetivo: por un lado, se pretende que los alumnos y alumnas de la clase **aprendan y comprendan** los conceptos económicos de masas y sub-masas patrimoniales y sus correspondientes ratios a utilizar en la mejora de la gestión empresarial. Por otro lado, se pretende **el refuerzo** de esos conceptos en un ambiente lúdico.

Para ello, EkonomiCards parte de las cartas o naipes como elemento material básico y principal del juego.

Las cartas tienen información de tipo cualitativa (nombre, masa y sub-masa patrimonial a la que pertenece así como una imagen e información descriptiva, adicional y/o complementaria relativa al tipo de carta) y de tipo cuantitativa (valor económico de la carta o vida útil, si procede). (Ver figuras 11, 12, 13 y 14.)

Esta información hay que procesarla y analizarla, en primer lugar, y buscar la mejor estrategia para ganar el juego a través de la aplicación de sus propios conocimientos de la materia y de sus habilidades y destrezas a la hora de realizar ciertas operaciones matemáticas.

Figura 11: Elementos de una carta de EkonomiCards

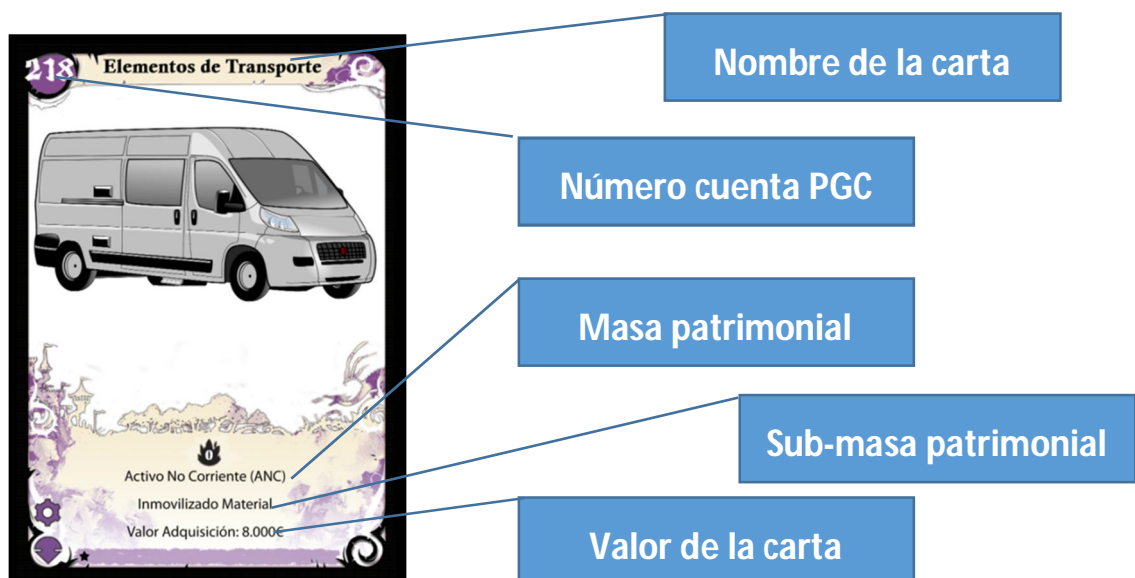


Figura 12: Carta creada para EkonomiCards (PN)



Figura 13: Carta creada para EkonomiCards (Pasivo)

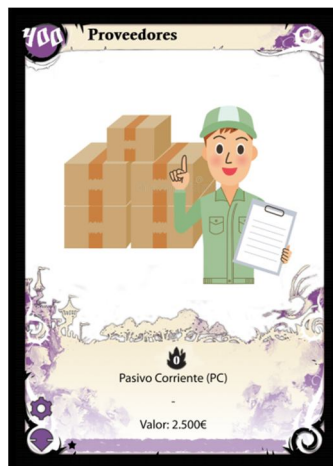


Figura 14: Carta plantilla para introducir variantes en EkonomiCards.



Nota: Las cartas de las figuras 11 a 14 son elaboración propia

3.3.6.1. Contenido del juego

El juego se compone de los siguientes elementos:

- 1 tablero gigante con los nombres de las masas y sub-masas según formato abreviado para un Balance. (ver anexo A)
- Un número indeterminado de cartas ya que se pueden ir creando “ad hoc” para cada juego y en función del número de participantes.
- Un dado.
- 5 Blocs de notas
- 5 lapiceros.

3.3.6.2. ¿Cómo se juega?

Aunque esta metodología, admite múltiples variantes de juegos dada su flexibilidad y polivalencia, nos vamos a centrar fundamentalmente en 2:

Juego 1: Balances (ver reglas de juego en Anexo D)

Este juego consiste en utilizar un gran tablero o mural a modo de balance para que los alumnos y alumnas completen dicho balance con las cartas que les han tocado en sorteo y que contienen el nombre de las masas y sub-masas del balance.

Juego 2: Ratios

Una vez completado el balance del primer juego y con los datos de este, se procederá a realizar los cálculos de los ratios que pida el ejercicio utilizando el valor numérico que tenga cada carta. El ratio por excelencia que se suele demandar en la prueba de acceso para ingresar en la universidad (EBAU) es el fondo de maniobra.

3.3.7. Secuenciación de actividades y cronograma.

A continuación, se detalla por sesiones cómo se trabajaría el contenido de la Unidad Didáctica en la que se implementaría el juego de cartas:

Título de la Unidad didáctica/de trabajo		Sesión	
El Patrimonio de la Empresa		1	
Objetivos		Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> Conocer los conceptos básicos sobre el patrimonio empresarial 		<ul style="list-style-type: none"> Composición del patrimonio, concepto de activo, pasivo, patrimonio neto, masas, sub-masas, cuentas Cuentas que forman parte del ACTIVO. 	
Criterios de evaluación			
- Identificar los datos más relevantes del activo dentro del Balance.			
Descripción de la actividad		Competencias trabajadas	
<p>Se realizará un mapa conceptual con los contenidos que se verán a lo largo de la unidad didáctica.</p> <p>A continuación, en esta primera sesión, se explicarán los conceptos más importantes del tema de manera muy general para centrarnos en la clasificación de las cuentas de Activo que se incluyen dentro de un balance.</p> <p>Utilizaremos elementos visuales para ilustrar con ejemplos como se clasifican las cuentas de Activo</p>		CCL	Utilización correcta de los términos económicos y financieros.
		CMCT	Realización de cálculos básicos
		CD	Uso de las tecnologías para extraer la información patrimonial
		CSC	Comprensión del entorno empresarial
		CAA	Análisis de decisiones
		SIEP	Valoración de distintas alternativas
Metodología			
<p>1) Clase magistral para los conceptos</p> <p>2) Mayéutica. Método socrático para extraer el conocimiento del alumno y hacerle reflexionar sobre los conceptos</p>			
Agrupamiento	Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Temporalización	
La clase	Pizarra y tiza	1 hora	
Procedimientos de evaluación		Instrumentos de evaluación	
Ejercicio teórico tipo test Ejercicio práctico		Puntuación de 0 a 10. Tipo test (max. 3 pts) Ejercicio práctico (max. 7 pts)	
Atención a la diversidad			
Adaptaremos los contenidos, el agrupamiento, los recursos y el sistema de evaluación en función de las necesidades de cada alumno.			

Tabla 2: Desarrollo de la sesión 1. Fuente: Elaboración Propia

Título de la Unidad didáctica/de trabajo		Sesión	
El Patrimonio de la Empresa		2-3-4	
Objetivos		Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Repasar los conceptos básicos sobre el patrimonio empresarial • Aplicar los contenidos teóricos a la práctica mediante la realización de ejercicios 		<ul style="list-style-type: none"> • Composición del patrimonio, concepto de activo, pasivo, patrimonio neto, masas, sub-masas, cuentas • Cuentas que forman parte del ACTIVO. 	
Criterios de evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los datos más relevantes del activo dentro del Balance. - Clasificar las cuentas dentro de sus correspondiente masa patrimonial 			
Descripción de la actividad		Competencias trabajadas	
<p>Se realizará un mapa conceptual con los contenidos relativos al Activo del Balance. A continuación, en estas sesiones, se repasarán los conceptos más importantes referidos al Activo de forma muy general para centrarnos en la clasificación de las cuentas de Activo que se incluyen dentro de un balance. Utilizaremos elementos lúdicos y visuales como las cartas para trabajar con ejemplos como se clasifican las cuentas de Activo.</p>		CCL	Utilización correcta de los términos económicos y financieros.
		CMCT	Realización de cálculos básicos
		CD	Uso de las tecnologías para extraer la información patrimonial
		CSC	Comprensión del entorno empresarial
		CAA	Análisis de decisiones
		SIEP	Valoración de distintas alternativas
Metodología			
<ol style="list-style-type: none"> 1) Mayéutica. 2) Aprendizaje basado en juegos (ABJ) para la clasificación de las cuentas del activo. 3) Aprendizaje basado en Problemas (ABP) 			
Agrupamiento	Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Temporalización	
La clase	Pizarra, cartas.	1 hora	
Procedimientos de evaluación		Instrumentos de evaluación	
Ejercicio teórico tipo test Ejercicio práctico		Puntuación de 0 a 10. Tipo test (max. 3 pts) Ejercicio práctico (max. 7 pts)	
Atención a la diversidad			
Adaptaremos los contenidos, el agrupamiento, los recursos y el sistema de evaluación en función de las necesidades de cada alumno.			

Tabla 3: Desarrollo de las sesiones 2, 3 y 4. Fuente: Elaboración Propia

Título de la Unidad didáctica/de trabajo		Sesión	
El Patrimonio de la Empresa		5	
Objetivos		Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> Reforzar los conceptos básicos sobre el patrimonio empresarial 		<ul style="list-style-type: none"> Composición del patrimonio, concepto de activo, pasivo, patrimonio neto, masas, sub-masas, cuentas Cuentas que forman parte del PATRIMONIO NETO Y PASIVO. 	
Criterios de evaluación			
- Identificar los datos más relevantes del Patrimonio Neto y del Pasivo dentro del Balance.			
Descripción de la actividad		Competencias trabajadas	
<p>Se realizará un mapa conceptual con los contenidos que se verán a lo largo de la unidad didáctica.</p> <p>En esta quinta sesión, se repasarán los conceptos más importantes del tema de manera muy general para centrarnos en la clasificación de las cuentas de Patrimonio Neto y Pasivo que se incluyen dentro de un balance.</p> <p>Utilizaremos elementos visuales para ilustrar con ejemplos como se clasifican las cuentas de Patrimonio Neto y Pasivo</p>		CCL	Utilización correcta de los términos económicos y financieros.
		CMCT	Realización de cálculos básicos
		CD	Uso de las tecnologías para extraer la información patrimonial
		CSC	Comprensión del entorno empresarial
		CAA	Análisis de decisiones
		SIEP	Valoración de distintas alternativas
Metodología			
1) Clase magistral para los conceptos 2) Mayéutica			
Agrupamiento	Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Temporalización	
La clase	Pizarra y tiza	1 hora	
Procedimientos de evaluación		Instrumentos de evaluación	
Ejercicio teórico tipo test Ejercicio práctico		Puntuación de 0 a 10. Tipo test (max. 3 pts) Ejercicio práctico (max. 7 pts)	
Atención a la diversidad			
Adaptaremos los contenidos, el agrupamiento, los recursos y el sistema de evaluación en función de las necesidades de cada alumno.			

Tabla 4: Desarrollo de la sesión 5. Fuente: Elaboración Propia

Título de la Unidad didáctica/de trabajo		Sesión	
El Patrimonio de la Empresa		6-7-8	
Objetivos		Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Repasar los conceptos básicos sobre el patrimonio empresarial • Aplicar los contenidos teóricos a la práctica mediante la realización de ejercicios 		<ul style="list-style-type: none"> • Composición del patrimonio, concepto de activo, pasivo, patrimonio neto, masas, sub-masas, cuentas <ul style="list-style-type: none"> • Cuentas que forman parte del PATRIMONIO NETO y PASIVO. 	
Criterios de evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los datos más relevantes del PN y Pasivo dentro del Balance. - Clasificar las cuentas dentro de sus correspondiente masa patrimonial 			
Descripción de la actividad		Competencias trabajadas	
<p>Se realizará un mapa conceptual con los contenidos relativos al PN y Pasivo del Balance. A continuación, en estas sesiones, se repasarán los conceptos más importantes referidos al PN y Pasivo de forma muy general para centrarnos en la clasificación de las cuentas que se incluyen dentro de un balance.</p> <p>Utilizaremos elementos lúdicos y visuales como las cartas para trabajar con ejemplos como se clasifican las cuentas de PN y Pasivo.</p>		CCL	Utilización correcta de los términos económicos y financieros.
		CMCT	Realización de cálculos básicos
		CD	Uso de las tecnologías para extraer la información patrimonial
		CSC	Comprensión del entorno empresarial
		CAA	Análisis de decisiones
		SIEP	Valoración de distintas alternativas
Metodología			
<p>4) Mayéutica.</p> <p>5) Aprendizaje basado en juegos (ABJ) para la clasificación de las cuentas.</p> <p>6) Aprendizaje basado en Problemas (ABP)</p>			
Agrupamiento	Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Temporalización	
La clase	Pizarra, cartas.	1 hora	
Procedimientos de evaluación		Instrumentos de evaluación	
Ejercicio teórico tipo test Ejercicio práctico		Puntuación de 0 a 10. Tipo test (max. 3 pts) Ejercicio práctico (max. 7 pts)	
Atención a la diversidad			
Adaptaremos los contenidos, el agrupamiento, los recursos y el sistema de evaluación en función de las necesidades de cada alumno.			

Tabla 5: Desarrollo de las sesiones 6, 7 y 8. Fuente: Elaboración Propia.

Título de la Unidad didáctica/de trabajo		Sesión	
El Patrimonio de la Empresa		9	
Objetivos		Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Repasar los conceptos básicos sobre el patrimonio empresarial • Aplicar los contenidos teóricos a la práctica mediante la realización de ejercicios 		<ul style="list-style-type: none"> • Composición del patrimonio, concepto de activo, pasivo, patrimonio neto, masas, sub-masas, cuentas • Cuentas que forman parte del BALANCE 	
Criterios de evaluación			
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los datos más relevantes del Activo, Pasivo y PN dentro del Balance. - Clasificar las cuentas dentro de sus correspondiente masa patrimonial 			
Descripción de la actividad		Competencias trabajadas	
<p>En esta novena sesión se realizará un resumen-repaso con los conceptos más importantes del tema tanto del Activo, Pasivo y PN.</p> <p>A continuación, realizaremos un ejercicio práctico para reforzar los conceptos y la clasificación correcta de las cuentas de un Balance, utilizando elementos lúdicos y visuales como las cartas para trabajar con ejemplos como se clasifican las cuentas en masas y sub-masas patrimoniales.</p>		CCL	Utilización correcta de los términos económicos y financieros.
		CMCT	Realización de cálculos básicos
		CD	Uso de las tecnologías para extraer la información patrimonial
		CSC	Comprensión del entorno empresarial
		CAA	Análisis de decisiones
		SIEP	Valoración de distintas alternativas
Metodología			
<ol style="list-style-type: none"> 1) Aprendizaje basado en juegos (ABJ) para la clasificación de las cuentas. 2) Aprendizaje basado en Problemas (ABP) 3) Aprendizaje Colaborativo 			
Agrupamiento	Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Temporalización	
Grupos de 4-6 alum	Pizarra, cartas.	1 hora	
Procedimientos de evaluación		Instrumentos de evaluación	
Ejercicio práctico con 20 cuentas para clasificar		Puntuación: 0,1 pto por cuenta correcta (2ptos)	
Atención a la diversidad			
Adaptaremos los contenidos, el agrupamiento, los recursos y el sistema de evaluación en función de las necesidades de cada alumno.			

Tabla 6: Desarrollo de la sesión 9. Fuente: Elaboración Propia

Título de la Unidad didáctica/de trabajo		Sesión
El Patrimonio de la Empresa		10
Objetivos	Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> Reforzar los conceptos básicos sobre el patrimonio empresarial Conocer los ratios más importantes de un Balance Saber calcular dichos ratios 	<ul style="list-style-type: none"> Composición del patrimonio, concepto de activo, pasivo, patrimonio neto, masas, sub-masas, cuentas Cuentas que forman parte del PATRIMONIO NETO Y PASIVO. Ratios: definición y cálculo 	
Criterios de evaluación		
- Calcular los ratios más significativos a partir de un Balance ya elaborado analizando y valorando la situación inicial y proponiendo medidas para su mejora.		
Descripción de la actividad	Competencias trabajadas	
Se realizará un resumen con los contenidos vistos hasta la fecha para embridar con los conceptos que se verán en las siguientes sesiones. Se explicarán de manera teórica los conceptos y definiciones relativos a los ratios, poniendo ejemplos prácticos de cómo realizar su cálculo y su interpretación.	CCL	Utilización correcta de los términos económicos y financieros.
	CMCT	Realización de cálculos básicos
	CD	Uso de las tecnologías para extraer la información patrimonial
	CSC	Comprensión del entorno empresarial
	CAA	Análisis de decisiones
	SIEP	Valoración de distintas alternativas
Metodología		
1) Clase magistral para los conceptos 2) Mayéutica		
Agrupamiento	Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Temporalización
La clase	Pizarra y tiza	1 hora
Procedimientos de evaluación	Instrumentos de evaluación	
Ejercicio teórico Ejercicio práctico	Puntuación: Ejercicio teórico (max. 1 pto) Ejercicio práctico (max. 2 ptos)	
Atención a la diversidad		
Adaptaremos los contenidos, el agrupamiento, los recursos y el sistema de evaluación en función de las necesidades de cada alumno.		

Tabla 7: Desarrollo de la sesión 10. Fuente: Elaboración propia

Título de la Unidad didáctica/de trabajo		Sesión
El Patrimonio de la Empresa		11
Objetivos	Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> Reforzar los conceptos básicos sobre el patrimonio empresarial Conocer los ratios más importantes de un Balance Saber calcular dichos ratios 	<ul style="list-style-type: none"> Composición del patrimonio, concepto de activo, pasivo, patrimonio neto, masas, sub-masas, cuentas Cuentas que forman parte del PATRIMONIO NETO Y PASIVO. Ratios: definición y cálculo 	
Criterios de evaluación		
- Calcular los ratios más significativos a partir de un Balance ya elaborado analizando y valorando la situación inicial y proponiendo medidas para su mejora.		
Descripción de la actividad	Competencias trabajadas	
Se realizará un resumen con los contenidos vistos hasta la fecha profundizando en la forma de calcular los ratios. Se propondrán ejercicios para su cálculo y su interpretación.	CCL	Utilización correcta de los términos económicos y financieros.
	CMCT	Realización de cálculos básicos
	CD	Uso de las tecnologías para extraer la información patrimonial
	CSC	Comprensión del entorno empresarial
	CAA	Análisis de decisiones
	SIEP	Valoración de distintas alternativas
Metodología		
1) Aprendizaje basado en problemas (ABP) 2) Aprendizaje Colaborativo		
Agrupamiento	Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Temporalización
Grupos de 4-6 alum.	Pizarra y tiza	1 hora
Procedimientos de evaluación	Instrumentos de evaluación	
Ejercicio práctico	Puntuación: Ejercicio práctico (max. 2 ptos)	
Atención a la diversidad		
Adaptaremos los contenidos, el agrupamiento, los recursos y el sistema de evaluación en función de las necesidades de cada alumno.		

Tabla 8: Desarrollo de la sesión 11. Fuente: Elaboración Propia

Título de la Unidad didáctica/de trabajo		Sesión
El Patrimonio de la Empresa		12
Objetivos	Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> Reforzar los conceptos básicos sobre el patrimonio empresarial Conocer los ratios más importantes de un Balance Saber calcular dichos ratios 	<ul style="list-style-type: none"> Composición del patrimonio, concepto de activo, pasivo, patrimonio neto, masas, sub-masas, cuentas Cuentas que forman parte del PATRIMONIO NETO Y PASIVO. Ratios: definición y cálculo 	
Criterios de evaluación		
<ul style="list-style-type: none"> Identificar los datos más relevantes del Activo, Pasivo y PN dentro del Balance. Clasificar las cuentas dentro de sus correspondientes masas patrimoniales. Calcular los ratios más significativos a partir de un Balance ya elaborado analizando y valorando su situación y proponiendo medidas para su mejora. 		
Descripción de la actividad	Competencias trabajadas	
Se realizará un ejercicio completo en equipo sobre un mural grande que represente un Balance en el que los alumnos y alumnas deben poner sus cartas clasificándolas correctamente en masas y sub-masas patrimoniales.	CCL	Utilización correcta de los términos económicos y financieros.
	CMCT	Realización de cálculos básicos
	CD	Uso de las tecnologías para extraer la información patrimonial
	CSC	Comprensión del entorno empresarial
	CAA	Análisis de decisiones
	SIEP	Valoración de distintas alternativas
Metodología		
<ol style="list-style-type: none"> Aprendizaje basado en Juegos (ABJ) Mayéutica Aprendizaje colaborativo 		
Agrupamiento	Recursos (espaciales, humanos, materiales, etc.)	Temporalización
La clase	Cartas	1 hora
Procedimientos de evaluación	Instrumentos de evaluación	
Ejercicio práctico	Puntuación: De 0 a 10	
Atención a la diversidad		
Adaptaremos los contenidos, el agrupamiento, los recursos y el sistema de evaluación en función de las necesidades de cada alumno.		

Tabla 9: Desarrollo de la sesión 12. Fuente: Elaboración propia

Cronograma de actividades:

VI					
JU					
MI					
MA					
LU					
VI					
JU					
MI					
MA					
LU					
VI					
JU					
MI					
MA					
LU					
DIA					
ACTIVIDAD	INTERVENCION EN AULA	CONTENIDOS TEORICOS	ACTIVIDADES ABJ	REFUERZO CASA	EVALUACION UNIDAD

Tabla 10: Cronograma de actividades. Fuente: Elaboración propia

La intervención en el aula (color verde) indica el número de sesiones a la semana. Normalmente, para este tipo de asignatura, se establecen 4 horas semanales.

Esas 3 horas semanales están divididas en 2 tipos de sesiones: una de contenido teórico (color naranja) y 3 de contenido práctico (color rosa pálido).

Durante toda la semana, fines de semana incluidos, el alumno o alumna debe reforzar los contenidos teóricos y prácticos en su casa (color azul). En esta actividad, se deja a los estudiantes libertad para organizar sus tareas diarias ya que tienen también otras asignaturas que atender. Las actividades que se realicen en casa se pueden entregar en cualquier momento para que las corrija el profesor y, de este modo, poder ofrecer un feedforward de cómo se ha realizado la/s actividad/es y de cómo mejorarla/s.

Habrán 2 sesiones de evaluación continua en clase, al final de la semana, para medir el progreso de los alumnos (color rosa) y la última sesión servirá como evaluación final (color rojo) de la Unidad Didáctica ya que se desarrollará un ejercicio completo de todo lo visto en la unidad.

3.3.8. Sistema de evaluación de la unidad didáctica.

El progreso de los alumnos y alumnas se medirá mediante de la siguiente manera:

Tipo de prueba	Ejercicios libres	Evaluación continua	Evaluación final
% ponderación s/ puntuación total	20%	10%	70%
Puntuación máx.	2 puntos	1 punto	7 puntos
Sistema puntuación	0,5 puntos / ejercicio entregado y corregido	0,1 puntos / carta correcta	De 0 a 10
Actividades	El alumno o alumna podrá realizar en casa los ejercicios que estime necesarios para reforzar la materia.	En cada sesión, se repartirán 5 cartas para que el alumno las coloque en el tablero.	El alumno tendrá que resolver un ejercicio completo. (ver Anexo C)

Tabla 11: Sistema de evaluación para la unidad didáctica. Fuente: Elaboración propia

3.4. Evaluación de la propuesta

Una de las partes más importantes del proceso de intervención, es la evaluación de la propuesta en sí, es decir, se necesita saber si se han conseguido los objetivos iniciales con la aplicación de EKONOMICARDS así como el grado de consecución de los mismos. El objetivo, por tanto, es analizar la viabilidad de la propuesta y la eficiencia y rendimiento de la misma para, en caso de desviación, implementar las medidas correctoras necesarias para seguir avanzando en el proceso.

Para ello, se ha diseñado una encuesta para medir los aspectos cualitativos del juego de cartas y un test para medir aspectos cuantitativos como el rendimiento académico de los alumnos y alumnas.

En cuanto al aspecto temporal, debemos señalar que se pasarían 2 encuestas: una al inicio de la intervención para ver los resultados a priori, es decir, antes de la aplicación del juego de cartas, y otra encuesta a posteriori, es decir, después de intervención con EkonomiCards para ver su viabilidad, eficacia y eficiencia.

Estadísticamente, podremos medir los distintos aspectos de nuestro juego de cartas de manera cuantitativa: medias, modas, desviaciones típicas, cuartiles, simetrías, apuntalamientos, etc. así como plantear distintos contrastes de hipótesis a las 2 muestras para comprobar si existen diferencias significativas en los resultados, es decir, si se puede concluir que la aplicación del juego de cartas ha producido una mejora significativa en el rendimiento académico de los alumnos y alumnas.

1.) El diseño y la elaboración de **la encuesta** se ha llevado a cabo a través de la aplicación de Formularios de Google. (ver ANEXO B)

Los bloques de preguntas (bloque 2 al bloque 7) contienen preguntas sobre distintos aspectos de la propuesta de intervención y las opciones de respuesta son unas escalas lineales de puntuaciones de 0 a 10, donde 0 es la puntuación más baja y 10 es la puntuación más alta.

El bloque 7 incluye, además, una pregunta de respuesta larga para que los encuestados maticen, añadan o amplíen sus respuestas con sus propios comentarios.

La encuesta se divide en 8 bloques:

- Bloque 1: Introducción. Se expone el objetivo de la encuesta
- Bloque 2: Preguntas relacionadas con los objetivos del juego
- Bloque 3: Preguntas relacionadas con el diseño del juego
- Bloque 4: Preguntas relacionadas con los componentes y la organización del juego.
- Bloque 5: Preguntas relacionadas con la jugabilidad y aspectos lúdicos del juego.
- Bloque 6: Preguntas relacionadas con la utilidad del juego
- Bloque 7: Preguntas relacionadas con otros aspectos no incluidos en bloques anteriores.
- Bloque 8: Agradecimiento por participar en la encuesta.

2.) En cuanto al **test de evaluación** (ver ANEXO C), consistirá en la realización de un ejercicio que incluya una batería de cuentas contables para ordenar en un balance. Se pretende, con este test, recoger el número de respuestas correctas y así medir la velocidad de realización del ejercicio. Por último, realizaremos un análisis de los resultados para ver si la aplicación de EkonomiCards mejora los resultados académicos tanto en eficacia como en eficiencia.

4. Conclusiones

La elaboración de este Trabajo de Fin de Master ha supuesto un gran trabajo de revisión bibliográfica en varios aspectos:

En un primer lugar, se ha realizado un trabajo de búsqueda de información, especialmente artículos académicos, ponencias y/o conferencias sobre los factores que afectan al proceso de enseñanza- aprendizaje entre alumnos, que se encuentran en la etapa de la adolescencia, y los docentes, siendo la “motivación” y el “interés” las palabras clave.

Asimismo, se ha estudiado el marco legislativo en el que se va a desplegar la presente propuesta de intervención, es decir, las leyes, tanto estatales como autonómicas, los reales decretos y decretos que desarrollan el contenido de las leyes educativas y el resto de normas que afectan a la asignatura de Economía de la Empresa, de 2º curso de Bachillerato. Por último y dentro de esta fase de revisión bibliográfica, se han analizado algunas experiencias previas similares a la propuesta de intervención con el objeto de comprobar la viabilidad de dicha propuesta. En este sentido, se puede indicar que no se han encontrado herramientas didácticas análogas a EkonomiCards para la asignatura de Economía de la Empresa aunque se han encontrado propuestas similares en otras materias como la Biología, la Química e, incluso, la Filosofía.

Una vez establecido el marco teórico en el que se encuadra la propuesta, se ha diseñado una herramienta didáctica llamada EkonomiCards basada en la metodología activa del Aprendizaje Basado en el Juego o ABJ, utilizando las cartas o naipes como elemento básico de dicha herramienta y considerando las distintas necesidades que los alumnos pudieran tener.

Para concluir este trabajo, se ha diseñado una herramienta de evaluación de la propuesta que incluye una encuesta de evaluación para que los profesores y alumnos, como usuarios del juego, muestren su aprobación y un test donde se medirá el rendimiento académico de los alumnos y alumnas y se comprobará la eficacia de la propuesta de intervención.

5. Limitaciones y prospectiva

La principal limitación que hemos encontrado en el desarrollo del presente trabajo es la escasa bibliografía respecto a la metodología utilizada en nuestra propuesta, es decir, respecto al Aprendizaje Basado en el Juego. Concreta y específicamente, en el uso de cartas o naipes para explicar, ejemplificar y/o visualizar los contenidos de la asignatura de Economía de la Empresa de 2º curso de Bachillerato.

Esta limitación bibliográfica se ha manifestado en un doble ámbito: teórico y práctico.

Por un lado, existe poca literatura que trate sobre los juegos de cartas como herramienta didáctica en niveles educativos medios o superiores en España (ESO, Bachiller e incluso, Universidad) que pudiera crear un marco teórico adecuado para el desarrollo de la propuesta, contextualizándola en el ámbito de educación formal en España.

Por otro lado, debemos comentar que una consecuencia de esa limitación teórica es la limitación práctica, es decir, hemos encontrado unos pocos estudios o ejemplos que avalen el uso de los juegos de cartas como herramienta que mejore el rendimiento académico de los alumnos de 2º curso de Economía. De hecho, los trabajos que han servido de base para el presente trabajo corresponden a otras disciplinas como la Biología o la Química y/o a otros niveles educativos como la Educación Primaria.

El reto, por tanto, se presenta desafiante en el sentido de que se pueden abrir distintas vías de investigación con respecto a esta metodología del Aprendizaje Basado en el Juego o ABJ, más concretamente, en el uso de las cartas o naipes como herramienta didáctica a incorporar en el proceso enseñanza- aprendizaje para alumnos de Secundaria y Bachillerato en las asignaturas de economía.

La puesta en práctica de esta propuesta de intervención aportaría mucha información acerca de por qué implementarla, cómo hacerlo de manera óptima, cuando implementarla, qué aspectos han funcionado y qué aspectos habría que modificar, eliminar o añadir para su puesta a punto y, por último, si el juego EkonomiCards ha logrado sus objetivos marcados inicialmente como son la mejora de los resultados académicos y la satisfacción global y general de los alumnos y alumnas de la clase.

Por último, podemos señalar la enorme versatilidad que envuelve el desarrollo de este tipo de juegos, ya que se pueden manejar distintos materiales. Por ejemplo, actualmente, se está barajando la posibilidad de crear cartas magnéticas para pegarlas sobre la pizarra o en el mismo tablero. Además, ofrece múltiples posibilidades de juegos, tantas como nuestra imaginación pueda crear y cabe la posibilidad de desarrollar el juego de manera digital mediante aplicaciones informáticas. Finalmente, se está planteando la opción de crear cartas en Braille para que EkonomiCards se adapte a las necesidades de los alumnos y alumnas con discapacidad visual, haciendo el juego un poquito más inclusivo.

Todas estas ideas, mejoras, innovaciones y novedades harían que EkonomiCards sea un juego útil, práctico, adaptable, versátil, manejable, fácil y entretenido para cualquier alumno o alumna.

6. Referencias bibliográficas

- Altieri, B. (21 de abril de 2020). La historia detrás de la leyenda de Michael Jordan. ESPN. https://espndeportes.espn.com/basquetbol/nota/_/id/1718063/la-historia-detras-de-la-leyenda-de-michael-jordan
- Area, M y González, C.S. (2015) De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*. Vol. 33 n°3, pp 15-38
- Ausubel, D.P. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Banco de España. Dirección General de Economía y Estadística. (2016). *Encuesta de competencias financieras (ECF) 2016: Principales resultados*. Ed. Junio 2018
- Broc Caveró, M.A. (2006) Motivación y rendimiento académico en alumnos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato LOGSE. *Revista Educación 340*. (pp. 379-414). Recuperado de <https://www.educacionyfp.gob.es/revista-de-educacion/numeros-revista-educacion/numeros-anteriores/2006/re340/re340-13.html>
- Calderon, C. y Gustems, J. (2006) Motivación y adolescencia. *Revista Aula 153-154*. Recuperado de <https://bv.unir.net:2395/es/producto/revista-aula-153-154-julio-06-tutoria-entre-iguales-algunas-practica-necesidad-de-la-prevencion-de-lostranstornos-del-comportamiento-alim>

- Cornellá, P. Estebanell, M y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juego: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanzas de la Tierra*. AEPECT. Vol. 28, Núm. 1. pp. 5-19
- Decreto 110/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Boletín oficial de la Junta de Andalucía*, 122, de 28 de junio de 2016, 11-26
- Díez González, J. (2019) *Quimicards: Enseñanza mediante gamificación en Educación Secundaria para la mejora del aprendizaje de la table periódica*. [Trabajo Fin de Master, Universidad Politécnica de Madrid]. <https://oa.upm.es/57000/>
- Game as Supplementary Material in Understanding Selected Topics in Biology
- Gorrochotegui, M. (2013). *El docente líder: ideas para la automejora continua*. Miño y Dávila.
- Grillo, J. y Camargo, D. (2016) *Juegos de cartas: Estrategias didácticas para la enseñanza de la filosofía en el aula de clase*. [Ponencia] Sifored 2016, Bogotá, Colombia.
- Gutierrez, A.F. (2013) Development and Effectiveness of an Educational Card
- Gutierrez, A.F. (2013). Development and Effectiveness of an Educational Card Game as Supplementary Material in Understanding Selected Topics in Biology. *Life Sciences Education*. Vol. 13, pp. 76-82
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295, de 10 de diciembre de 2013, 97858- 97921. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2013/BOE-A-2013-12886-consolidado.pdf>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868- 122953 <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006, 17158- 17207 <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2>
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction*. E-book autopublicado.
- Marín, V., López Pérez, M., y Berea, G. (2015). Can Gamification be introduced within primary classes? *Digital Education Review* (Vol. 27).
- Matilla, J.J. (s.f.). Los juegos de cartas como parte del patrimonio cultural verboicónico y su aplicación en la escuela. *Seminario de Lectura UEX*
- Ministerio de Educación y Formación Profesional, Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2020). PISA 2018. *Competencia financiera. Informe español*. Recuperado de <https://sede.educacion.gob.es/publivena/pisa-2018-competencia-financiera-informe-espanol/organizacion-y-gestion-educativa/23973>

- Morales, J.M, Lucero, E.V., Rodriguez, E., Melián, A. y Santana, A.M. (2020). *Diseño de cartas y el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)* [Actas] VII Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbitos de las TIC y las TAC. Las Palmas de Gran canaria, 19 y 20 de noviembre de 2020, pp. 357-362. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10553/76561>
- Moreno, J.A. (1999) *Motricidad Infantil: Aprendizaje y desarrollo a través del juego*. D.M.
- Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, extraordinario 7*, de 18 de enero de 2021, 224- 655. <https://www.juntadeandalucia.es/boja/2021/507/#descargas>
- Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. Revista *Ciencias De La Salud*, 4. Recuperado a partir de <https://revistas.urosario.edu.co/index.php/revsalud/article/view/548>
- Real Academia Española. (s.f.) Cultura. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 3 de octubre de 2021, de <https://dle.rae.es/inter%C3%A9s>
- Real Academia Española. (s.f.) Cultura. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 3 de octubre de 2021, de <https://dle.rae.es/motivaci%C3%B3n>
- Real Academia Española. (s.f.) Cultura. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 3 de octubre de 2021, de <https://dle.rae.es/motivar>
- Real Academia Española. (s.f.) Cultura. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 3 de octubre de 2021, de <https://dle.rae.es/proceso?m=form>
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. *Boletín Oficial del estado*, 3, de 3 de enero de 2015, 169- 546. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2014/12/26/1105/con>
- Rodriguez, F. y Santiago R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. OCEANO. Ed.
- Unicef Uruguay. (s.f.). *¿Qué es la adolescencia?*. <https://www.unicef.org/uruguay/que-es-la-adolescencia>
- Unión Europea, Comité Economico Y Social Europeo. (2011). *Educación financiera para todos: Estrategias y buenas practicas de educación financiera en la Unión Europea*. 2ª Ed. Actualizada en 2016.

7. Otra bibliografía consultada

Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. London: Psychology Press.

Gonzalez Carrillo, A. (2014) *Aprendizaje basado en problemas (ABP) y didáctica del juego, como estrategias de motivación pedagógica, en el área de ciencias sociales*. [Tesis de maestría, Universidad Autónoma del Estado de México]
<http://hdl.handle.net/20.500.11799/49309>

Anexo A. Modelo de Balance

Figura 15: Modelo de balance abreviado para selectividad

ACTIVO	PATRIMONIO NETO Y PASIVO
<p>A) ACTIVO NO CORRIENTE</p> <p>Inmovilizado intangible Propiedad industrial Aplicaciones informáticas Amortización ac. del inmovilizado intangible</p> <p>Inmovilizado material Terrenos. Construcciones. Instalaciones técnicas. Maquinaria. Utilaje. Mobiliario: Equipos de procesos de información. Elemento de transporte. Amortización ac. del Inmovilizado Material.</p> <p>Inversiones financieras l/p Inver. financieras a l/p en inst. de patrimonio Créditos a l/p. Imposiciones a l/p.</p> <p>B) ACTIVO CORRIENTE</p> <p>Existencias Mercaderías. Materias primas. Combustibles. Repuestos. Material de oficina. Productos en curso. Productos terminados.</p> <p>Deudores comerciales (Realizable) Clientes. Clientes efectos comerciales a cobrar. Deudores. Deudores efectos comerciales a cobrar.</p> <p>Inversiones financieras a c/p (Realizable) Inversiones financieras a c/p. Créditos a c/p. Créditos a c/p. por enajenación del inmovilizado Imposiciones a c/p.</p> <p>Efectivo (Disponible) Banco Caja</p>	<p>A) PATRIMONIO NETO Capital Reserva legal Reserva voluntaria Reserva estatutaria Resultado del ejercicio.</p> <p>B) PASIVO NO CORRIENTE. Deudas a l/p con entidades de crédito. Otras deudas a l/p. Proveedores de inmovilizado a l/p. Efectos a pagar a l/p.</p> <p>C) PASIVO CORRIENTE Deudas con entidades de crédito a c/p. Otras deudas a c/p. Proveedores de inmovilizado a c/p. Efectos a pagar a c/p. Proveedores Proveedores, efectos comerciales a pagar. Acreedores. Acreedores efectos comerciales a pagar.</p> <p style="text-align: right; font-size: small;">Fuente: www.econosublime.com</p>
TOTAL ACTIVO: A + B	TOTAL PAT.NETO + PASIVO (A+B+C)

MODELO OFICIAL ABREVIADO DE BALANCE DE SITUACIÓN

para selectividad de Andalucía 2020

Fuente: www.econosublime.com

Anexo B. Encuesta valoración para EkonomiCards

Enlace a la encuesta en Google Formularios: <https://forms.gle/wesYah3jveYsZuRK9>

Anexo C. Test de evaluación para los usuarios de EkonomiCards

Tabla 13: Test de evaluación II. Medición de resultados

TEST EVALUACIÓN II: medición de resultados				
A) DATOS DEL ALUMNO:				
Nombre del alumno	Antonio	Apellidos:	Alonso Barranco	
Fecha:	01/01/2021	Curso:	Bachiller	2º
		Asignatura:	Economía de la empresa	
B) CALIFICACIÓN Bloque A:	Numero de respuestas correctas:		Tiempo empleado:	
C) CALIFICACIÓN Bloque B:	Aplicación correcta formula Cálculo correcto FM Interpretación correcta del resultado		Tiempo empleado:	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12: Test de evaluación I. Enunciado del ejercicio

TEST EVALUACIÓN I: ejercicio				
Nombre del alumno	Antonio	Apellidos:	Alonso Barranco	
Fecha:	01/01/2021	Curso:	Bachiller	2º
		Asignatura:	Economía de la empresa	
ENUNCIADO DEL PROBLEMA:				
La empresa VAMOSAPORTODAS, S.A. presenta la siguiente información patrimonial a 31/12/2021:				
Resultado del ejercicio	2500	Clientes	3500	
Aplicaciones Informáticas	3000	Prov. Inmov. I/p	6000	
Construcciones	80000	Mobiliario	2000	
Caja, euros	800	Capital social	X	
Reservas legales	10000	Mercaderías	3200	
Maquinaria	7500	Elementos Transporte	5500	
Acreedores Prest. Serv.	4000	Deudores	1500	
Banco, c/c	3500	Deudas a c/P	12000	
<p>Con esta información, se pide:</p> <p>A) Elabora el balance de situación utilizando la nomenclatura del PGC y determinar el saldo de "Capital Social"</p> <p>B) Calcular el Fondo de Maniobra y comentar el resultado</p>				

Fuente: Elaboración propia

Anexo D. Reglas del juego 1: Balances

Objetivo del juego: El ganador será el primer jugador que se quede sin cartas en la mano y logre cuadrar el balance, es decir, que consiga la igualdad en la ecuación patrimonial:

$$\text{ACTIVO} = \text{PATRIMONIO NETO} + \text{PASIVO}$$

Desarrollo del juego:

- Inicio: Cada jugador coge un bloc de notas y un lapicero y se reparten 7 cartas a cada jugador, dejando el mazo con las cartas sobrantes en el centro. Los jugadores tiran un dado cada uno y empezará el juego el que consiga la puntuación más alta.
- Evolución del juego: El jugador mano (aquel que haya conseguido la puntuación más alta) empieza la partida colocando en el tablero (balance) una de las cartas que tiene en la mano y que representan los distintos elementos patrimoniales.
Si no tiene ninguna carta para colocar, deberá coger la carta superior del mazo central, pudiendo realizar un nuevo intento de colocación. Este proceso se repetirá un máximo de 2 veces. Pasado el segundo intento, se pasaría el turno al siguiente jugador.
- Fase final: Si no hubiera más cartas en el mazo central para robar, empezará una última fase de 5 rondas en la que cada jugador tendrá solo 2 opciones: o pasar o colocar una carta.

Fin de la partida: La partida puede terminar de 2 formas:

- 1) Si algún jugador consigue, en su turno, colocar su última carta en el balance y cuadrar la igualdad patrimonial, habrá ganado la partida.
- 2) Pasadas las 5 rondas finales sin que nadie haya logrado el objetivo, ganará la partida aquel jugador con el menor valor de sus cartas en la mano.