

UNIVERSIDAD DE ALMERÍA
ESCUELA INTERNACIONAL DE MÁSTER



Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas.

Curso académico: 2016/2017

Análisis de la motivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
Aplicación de diferentes metodologías en el aula de economía.

Tutor: Arturo Haro de Rosario

Cotutora: María del Mar Gálvez Rodríguez

ESPECIALIDAD ECONOMÍA, EMPRESA Y COMERCIO

Beatriz Garre Picazos



UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

MASTER EN PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA
OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y
ENSEÑANZAS DE IDIOMAS

Trabajo Fin de Máster Informe del Tutor

D/ña: **Arturo Haro de Rosario**, profesor/a del Departamento de Economía y Empresa de la Universidad de Almería y Tutor/a del Trabajo Fin de Máster presentado por D./ña. **Beatriz Garre Picazos**, con el título **Análisis de la motivación en el proceso de enseñanza - aprendizaje. Aplicación de diferentes metodologías en el aula de economía**

Informa de que, de acuerdo con los requisitos de rigor, coherencia y calidad requeridos para los trabajos de esta naturaleza, emito mi opinión:

Favorable Desfavorable (márquese lo que proceda) para su presentación, lectura y defensa pública.

Indique brevemente aquella información que considere relevante acerca del contenido y/o del proceso de elaboración del TFM:

El TFM analiza de modo teórico-práctico cómo afecta la aplicación de diferentes metodologías a la motivación al alumno durante el desarrollo de las clases. Así, se analiza la utilidad de metodologías docentes de corte tradicional y otras de carácter más innovador como factor de motivación en el aprendizaje del alumnado. En particular, en la mejora de la retención de conocimientos, del comportamiento, de los resultados y de la satisfacción del alumnado.

En Almería a...6.... deseptiembre..... de 2017...

Fdo. Prof. D/ña Arturo Haro de Rosario

Resumen ejecutivo

El objetivo principal de este trabajo es analizar la utilidad de metodologías docentes de corte tradicional y más innovador como factor de motivación en el aprendizaje del alumnado. En particular, a retener los conocimientos e influyendo directamente en la mejora del comportamiento, los resultados y la satisfacción del alumnado.

Este análisis se centra en los recursos didácticos utilizados en el aula de Economía de 1º de Bachillerato durante el periodo de prácticas. Aula compuesta por una muestra total de 43 alumnos. Recursos innovadores y convencionales mediante los que se ha hecho uso desde la metodología tradicional basada en explicaciones con uso de pizarra convencional, hasta el uso de una metodología más innovadora orientada a las TIC's como soporte de presentaciones y objeto dinamizador del temario, enfatizando, además, sobre el buen uso de redes sociales, en concreto de la red social Facebook.

Como principales conclusiones, se destaca la importancia de conocer al alumnado, descubrir cuáles son las necesidades de cada uno de ellos y diseñar la estrategia para conseguir una clase que funcione conjuntamente. Se puede motivar y enseñar al alumnado con cualquier tipo de recurso. La motivación en el aula dependerá no tanto de las herramientas sino del profesor y su capacidad para la innovación.

A nivel más específico, los datos muestran cómo el alumnado se siente receptivo ante el uso de nuevas herramientas TIC's que funcionan como elemento dinamizador en el aula. Sin embargo, valoran el recurso no por su innovación sino por su utilidad, es decir, el uso de Facebook lo perciben como un recurso de ocio alejado de la enseñanza que prefieren utilizar en su tiempo libre en lugar de ligarlo a los contenidos docentes, mientras que la pizarra convencional lo aceptan de forma muy positiva al estar habituados a ella, especialmente cuando se utiliza como soporte para realizar esquemas y dar ejemplos que faciliten la comprensión de los contenidos estudiados.

Contenido

Resumen ejecutivo	3
1. Introducción	6
2. Marco teórico	9
2.1. La motivación.....	9
2.1.1. El rol del docente en la motivación en el aula.....	10
2.1.2. La motivación en el aula a través del uso de TIC's	11
2.1.3. La motivación en el aula a través del uso de redes sociales: Facebook.....	15
3. Herramientas para la aplicación de recursos didácticos innovadores y tradicionales	19
4. Aplicación en el aula.	21
4.1. Contextualización.....	21
4.2. Recursos didácticos aplicados en el aula.	25
5. Análisis motivación del alumnado.	32
5.1. Metodología.....	32
5.2. Muestra.....	32
5.3. Resultados.....	33
6. Conclusiones	44
6.1. Limitaciones y líneas futuras de investigación	48
7. Bibliografía	49
8. Anexos	54

Lista de Tablas

Tabla 1: Temporalización sesiones.....	24
Tabla 2: Distribución contenidos por sesión.....	25
Tabla 3: Uso de la pizarra como recurso motivador.....	34
Tabla 4: Uso Prezi y vídeos como recurso motivador.....	35
Tabla 5: Uso Juegos como recurso motivador.....	36
Tabla 6: Uso Facebook como recurso motivador.....	37
Tabla 7: Mejora de rendimiento, motivación y atención en base a la metodología.....	39
Tabla 8: Motivación en base a la buena dotación de recursos materiales del aula.....	40
Tabla 9: Opinión sobre motivación en base a metodología y recursos utilizados en el aula.....	41

Lista de Figuras

Figura 1: Estudio sobre la generación “millennials”.....	16
Figura 2: Reglas del juego.....	30
Figura 3: Uso de la pizarra como recurso motivador.....	34
Figura 4: Uso Prezi y vídeos como recurso motivador.....	35
Figura5: Uso Juegos como recurso motivador.....	36
Figura 6: Uso de Facebook como recurso motivador.....	38
Figura 7: Mejora de rendimiento, motivación y atención en base a la metodología.....	40
Figura 8: Opinión sobre motivación en base a recursos utilizados en el aula.....	41
Figura 9: Opinión sobre motivación en base a recursos utilizados en el aula.....	42
Figura 10. Gráfico sobre preferencia de recursos.....	43

1. Introducción

Es un hecho que la falta de motivación en el aula es uno de los principales problemas de la educación en España y que influye directamente en el aprendizaje del alumnado (Valle et al., 2006). En el estudio realizado por Lozano (2005), tras analizar una muestra representativa de alumnos, obtiene resultados señalando que, aquellos alumnos con escasa motivación y uso de metodologías inadecuadas obtienen peores resultados que el resto de alumnos. Por su parte, Torres (2013), añade que son reiteradas las críticas a las instituciones educativas por la selección, organización y trabajo de contenidos poco relevantes que no resultan motivadores para el alumnado y, por tanto, con riesgo de perder el interés de aprender (Torres, 2013).

Si bien cabe señalar que el marco normativo que envuelve al sistema educativo español ha sido a lo largo de los años, un proceso muy cambiante, hoy día se sufren las consecuencias de la inestabilidad que ha producido el hecho de no llegar a un acuerdo de mínimos definitivo. Desde que se aprobó la primera Ley que hablaba del derecho General a la Educación (L.G.E. 1970), se han experimentado varios cambios en cuanto a modelos de enseñanza se refiere; Podemos apreciar cómo inicialmente la educación se reducía a una transmisión de conocimientos unidireccional, dónde la función del alumnado era recibir y abstraer las ideas del profesor, un modelo en el que el alumno no interviene, y es requisito que el profesor y el alumno estén presentes, coincidiendo en el tiempo para que la enseñanza sea efectiva.

Por tanto ahora, la educación se convierte en mucho más, se trata de un proceso integrado, social y colaborativo donde el alumno actúa como sujeto activo y es parte de su propio aprendizaje, enriqueciendo así mismo el sistema educativo e integrando a todos los miembros de la sociedad (López, 2009). Se trata de un modelo con nuevas características, en un entorno virtual debido a los nuevos cambios sociales, en el que el profesor y el alumno pueden adaptar horarios y ofrecer cierta flexibilidad a la hora de trabajar.

Entre los aspectos nuevos a tener en cuenta para motivar al alumnado, se hace necesario adaptar el modelo tradicional a las nuevas necesidades del alumnado dado que, no se puede negar el indudable impacto de las Tecnologías de la Información y

Comunicación (TIC's en adelante). Estas tecnologías son medios informáticos que ayudan a obtener información y mejoran la comunicación para el tratamiento y acceso a la información. Facilitan al profesorado el fomento de iniciativas relacionadas con la creatividad y la innovación, son por tanto motivadoras y eficaces para el aprendizaje en las aulas y ponen al alcance de un click el acceso a cualquier tipo de información guiando el proceso de enseñanza – aprendizaje hacia una educación globalizada. Sin olvidar la incursión de las redes sociales, portales que se han convertido en espacios donde es posible viralizar (acción de transmitir información en Internet, en poco tiempo a través de una red social) una noticia en pocos minutos y donde además, la mayoría de los jóvenes acuden a obtener información de forma instantánea y rápida.

Por tanto, es evidente que los cambios sociales afectan directamente a la educación y, estos cambios al igual que afectan a ciudadanos, profesores y alumnos, etc. También influyen enormemente en el sistema educativo (Amat, 2010).

Así mismo, se identifica un gran problema de motivación por parte del docente, que rechaza propuestas pedagógicas orientadas a las nuevas competencias y habilidades a adquirir para atender las verdaderas necesidades del alumnado (Benito, 2009). Un proceso que se convierte, además, en fruto de esta evolución y por el que surgen teorías que pretenden explicar su transformación hacia la era del conectivismo (Siemens, 2004) tales como la teoría del aprendizaje significativo (Ausubel, 1983) o la del constructivismo (Shayer et al., 2003). Teorías que ayudan a comprender mejor el proceso educativo avanzando hacia un currículum integrado donde las buenas prácticas de enseñanza y aprendizaje son diseñadas para comprender las verdaderas necesidades de la educación institucionalizada y hacer de la enseñanza tradicional una educación diferente, completamente orientada al alumnado, un alumnado que se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje siendo un agente activo del proceso.

Bajo estos precedentes el objetivo principal de este trabajo es analizar la utilidad de metodologías docentes de corte tradicionales y más innovadores como factor de motivación en el aprendizaje del alumnado. En particular, a retener los conocimientos e influyendo directamente en la mejora del comportamiento, los resultados y la satisfacción del alumnado.

Son numerosos los trabajos previos que analizan de forma separada el uso de métodos tradicionales del uso de métodos innovadores a través de las TIC's. Sin embargo, son escasos los que abogan por examinar la utilidad de ambos.

En aras de avanzar en el estudio de modelos docentes que fomenten la motivación del alumnado, este trabajo trata de ver la utilidad en la combinación de métodos más tradicionales junto con el uso de las TIC's para ver su influencia en la motivación del alumnado en el aula.

2. Marco teórico

2.1. La motivación

Encontramos múltiples definiciones de motivación de diversos autores que nos ayudarán no sólo a entender este concepto sino a contextualizarlo posteriormente en su aplicación a la enseñanza.

Según Fernández Abascal, (1997) “La motivación refleja el deseo de una persona de llenar ciertas necesidades. No vamos a encontrar ninguna guía ni métodos universales para motivar a la gente”

Chiavenato (2000) la define como “El resultado de la interacción entre el individuo y la situación que lo rodea”. Según este autor, para que una persona esté motivada, tiene que haber una interacción entre el individuo y la situación que esté viviendo en ese momento.

Y por su parte, Mahillo (1996) simplifica este concepto diciendo que “La motivación es el primer paso que nos lleva a la acción”.

Si lo contextualizamos como comentábamos, en el marco docente, podemos decir que la motivación es un proceso general por el cual se inicia y dirige una conducta hacia el logro de una meta. Este proceso involucra variables tanto cognitivas como afectivas: cognitivas, en cuanto a habilidades de pensamiento y conductas instrumentales para alcanzar las metas propuestas; afectivas, comprendiendo elementos como la autovaloración. (Alcalay y Antonijevic, 1987).

Interpretando cada una de estas definiciones, podemos decir que el proceso para que un alumno se sienta motivado en el aula, comenzaría con un estímulo que despertara su interés y así mismo le diera paso a la acción de satisfacer ciertas necesidades (cognitivas o afectivas) para avanzar hacia el logro de objetivos o metas fijados previamente. El alumno recibiría ese “estímulo” por parte del docente en este caso; Estímulos que serían diferentes en cada caso dado que el alumnado reacciona de forma distinta ante estímulos similares; Por ello, se analizará la percepción positiva o negativa del alumno, ante el recurso didáctico aplicado en cada ocasión.

2.1.1. El rol del docente en la motivación en el aula.

¿Cómo provocar el interés de un alumno? En este caso, el profesor/a será el encargado de utilizar la motivación como elemento principal en el aula, actuando como facilitador para conseguir que el alumnado ambicione mejores resultados no por memorizar sino gracias al interés y esfuerzo, que ayudarán a lograr los objetivos y metas que se fijen previamente.

El éxito o fracaso del alumnado dependerá, en gran parte, del docente en su rol de guía hacia el alcance de diferentes logros (Valle et al., 2006).

La motivación del alumnado se manifiesta de forma intrínseca (cuando viene del propio individuo, por propia autoestima, por ejemplo) o extrínseca (cuando procede de factores externos como recompensas) o, como mencionaba Alcalay y Antonijevic, (1987), este proceso involucra variables cognitivas y afectivas refiriéndose a valoraciones instrumentales o extrínsecas y a la autoevaluación en el caso de la motivación intrínseca, respectivamente.

El docente, influye directamente en el incremento de la motivación y la mejora del rendimiento académico del alumnado dependiendo del estilo de enseñanza y las estrategias que aplique (Woolfolk, 2006).

Es un hecho que la falta de motivación en el aula es uno de los principales problemas de la educación en España (Valle et al., 2006) y que influye directamente en el aprendizaje del alumnado tal y como demuestran numerosos estudios; Concretamente encontramos un estudio realizado por Lozano (2005), en el que tras una observación a una muestra representativa de alumnos, se obtienen resultados que demuestran que aquellos alumnos con escasa motivación y uso de metodologías inadecuadas obtienen peores resultados que el resto de alumnos.

Una vez más, volvemos a hablar de adaptación a los nuevos cambios sociales, tal y como explica Cabrero (2002) los profesores deberán desempeñar los nuevos roles que surgen como necesidad, siendo estos: facilitadores de aprendizaje, consultores y facilitadores de información, diseñador de medios, moderadores y tutores virtuales, evaluadores continuos, asesores y orientadores.

El docente adopta un nuevo rol que podemos identificar como “profesor virtual” adaptado a las nuevas necesidades, capaz de motivar al alumnado y guiándolo hacia el buen uso de estas herramientas y recursos tecnológicos y estableciendo relaciones de colaboración en el aula (Harasim et al., 2000).

Para lograr que el rol del docente se ponga en práctica de forma eficiente, se hará necesaria la formación y evaluación del mismo, tal y como se recoge en la ley de educación destinada a mejorar la calidad del sistema educativo (L.O.E. 2006). La formación del profesorado debe orientarse a educar a docentes capaces de identificar y organizar objetivos, de escoger las estrategias pedagógicas y hacer uso de los medios y herramientas adecuadas, que el alumnado conozca y comprenda los contenidos que deben aprender, y los docentes comprendan las experiencias sociales y las orientaciones cognitivas de sus alumnos (Liston et al., 2003).

Así mismo, se hace evidente el importante papel que juega el docente en el sistema educativo, va sin duda más allá de enseñar unos determinados contenidos, su rango de influencia y actuación debe ser mucho mayor. En consecuencia, resulta lógico que se exija a los docentes una calidad y formación excepcional.

2.1.2. La motivación en el aula a través del uso de TIC's

Actualmente, el uso de las TIC's está muy presente en nuestra sociedad y se hace difícil plantear un día sin las facilidades que nos aportan. Desde la consulta instantánea de cualquier tipo de información (horarios de bus, pregunta a una amiga via whatsapp, etc.) hasta la posibilidad de resolver cualquier problema u obtener cualquier cosa al alcance de un click.

La utilización de las TIC's, forman parte de la vida cotidiana de los jóvenes. La generación actual de jóvenes ha estado inmersa en un ambiente digital por lo que son llamados “millennials” o también denominados “Generación Y o Generación Peter Pan”. Los “Millennials” (Milenio) son las personas nacidas entre 1980 y 2000. Para los antropólogos del parentesco, esta generación es la que le sigue a las “Generación X y Baby Boomers”, aquellas que se criaron entre conflictos bélicos e inestabilidad económica y, para captar su atención, se hace prácticamente necesario el uso de TIC's.

El último estudio del Observatorio de Redes de la consultora “The Cocktail Analysis” (2016) informa de que los ‘millennials’ demandan una adaptación de los procesos, en este caso de la educación, para atender sus nuevas necesidades”.

Se deduce que el surgimiento de esas nuevas necesidades, hace referencia a estímulos relacionados con el proceso de aprendizaje que hagan que el modelo tradicional, se adapte al vertiginoso ritmo al que avanza la sociedad para poder integrarlo en su día a día y así mismo sea más cercano o ameno evitando que quede obsoleto.

Está claro que los jóvenes cada vez hacen más uso de dispositivos tecnológicos y lo que las TIC’s provocan en ellos es una mayor ambición por la búsqueda de información y a su vez, el acceso a miles de conocimientos que están en la red. De la misma manera, sirve a los docentes para formarse, actualizarse, comunicarse entre ellos e intercambiar información.

Las instituciones docentes deben integrar la enseñanza tradicional e incorporar en el día a día, el uso de estas nuevas tecnologías para comprobar cómo mejora la motivación del alumno, favoreciendo su aprendizaje.

Es cierto que poco a poco vemos una evolución de la introducción de las TIC’s en las instituciones educativas, permitiendo a todos los miembros de la misma, acceder, generar y transmitir información y conocimientos, integrando el proceso de enseñanza – aprendizaje y haciendo más ergonómico el tiempo invertido en el mismo. La incorporación de las TIC’s en el aula permite, además, crear nuevas estrategias y metodologías que fomenten la dinamización de este proceso y ayude a la motivación del alumnado con el objetivo de lograr una enseñanza activa, participativa y contractiva (Moya, 2009).

A pesar de la incorporación de TIC’s en el aula, es común encontrar centros en los que la mayor parte de los docentes no hacen uso de ellas por miedo o ignorancia a utilizarlas. Es por ello que no sólo se debe poner a disposición las herramientas sino enfatizar en la formación dirigida al profesorado de manera que no se perciban como una amenaza.

Las TIC’s no pretenden reemplazar las metodologías tradicionales, sino que buscan complementar de una forma dinámica el método de enseñanza magistral, consiguiendo enriquecer los procesos educativos y creando un entorno afable donde confluya lo tradicional con lo innovador favoreciendo así mismo un fin común, el aprendizaje.

No es tal la importancia de poner a disposición y hacer uso de nuevas herramientas de innovación tecnológica, sino en cambiar la estrategia y sistemas de comunicación y distribución de materiales de aprendizaje, que ayuden a la mejora del proceso de enseñanza – aprendizaje (Salinas, 2000).

Por tanto, estos cambios, deben verse reflejados en el proceso integral educativo, con la implicación de todo el centro institucional para que pueda funcionar. Los docentes deben aprender a incorporar las TIC's de manera habitual en sus clases, adaptando al alumnado al uso corriente de dispositivos como tablets, ordenadores, y móviles con una orientación diferente, dotándolos de usos alternativos destinados a la enseñanza a todo tipo de contenidos.

Según Castells y Andrade (2010), algunas de las principales funciones que tendrán las TIC's en la educación y que forman parte de las ventajas de su uso hacen referencia a:

- Alfabetización digital de los estudiantes, uso personal: acceso a la información, comunicación, desarrollando de habilidades de información fomentando la interacción de los alumnos/as.
- Uso didáctico para los procesos de enseñanza y aprendizaje, comunicación con las familias y el entorno.
- Fuente de información para el desarrollo personal (autodidacta). Recursos educativos para la docencia y la orientación: se abren nuevas fuentes de recursos.
- Potenciar la educación a distancia haciendo que la educación sea más accesible y dinámica, una educación sin barreras. Acceso instantáneo a la información en el aula.
- Motivación e interés: Dinamización de la clase, una clase más divertida.

Es cierto que son muchas las ventajas asociadas a la motivación y metodologías innovadoras con el uso de las diversas herramientas disponibles hoy día, pero también encontramos algunos inconvenientes, por tanto, es importante reflejar ambas partes.

En relación a las barreras para la implantación de las TIC's en el aula, podemos diferenciar principalmente las siguientes:

- Distracción y diversidad de fuentes de información que conllevan a perder tiempo.
- Fiabilidad de la información, aislamiento, adicción.
- Aprendizajes incompletos y superficiales: Pueden confundir el conocimiento con la acumulación de datos.

Problemas para incorporar las TIC en las Aulas

Un material inadecuado o insuficiente, debido a su elevado coste y también la escasa formación del profesorado en cuanto a las nuevas tecnologías supone un uso inadecuado de estos materiales y escaso resultado de enseñanza-aprendizaje.

Como se ha comentado anteriormente, encontramos el caso de centros que no están dotados de herramientas innovadoras por falta de recursos y centros que a pesar de estar calificados como centros TIC's, se queda en un mero título bien por falta de formación al profesorado, mal uso de las mismas, etc.

Encontramos también un Marco normativo que hace hincapié en el uso e introducción de las mismas para favorecer y mejorar la Educación en todos los centros educativos de España:

MARCO NORMATIVO

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE)

Respecto al uso de las TIC, pretende conseguir una convergencia de los sistemas de educación y formación en diversas materias, incluidas los sistemas de información.

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

Tendrán en cuenta los principios de accesibilidad universal, permitirá personalizar la educación y adaptarla a las necesidades y al ritmo de cada alumno o alumna.

Europa 2020

Establece una estrategia basada en tres líneas de actuación; donde el crecimiento a través del desarrollo de los conocimientos y de la innovación es una apuesta fundamental.

Las necesidades son claras, para sumergirse en la era del cambio y avanzar hacia la introducción de nuevas metodologías que sean innovadoras y mejoren el rendimiento y

la motivación en el aula, los centros institucionales necesitan fomentar el uso de ordenadores, conexión a Internet, pizarras digitales, etc. y mezclarlo con los contenidos didácticos y materiales tradicionales (libros, videos y juegos, frente a actividades más interactivas, atractivas y variadas).

2.1.3. La motivación en el aula a través del uso de redes sociales: Facebook

Explicada la importancia de las TIC's para la motivación en el aula, incidimos en el fenómeno de las redes sociales, aplicando el uso de Facebook como red interactiva para dinamizar contenidos. Haremos pues, referencia a la repercusión que tienen las redes sociales y en concreto, "Facebook" en la vida cotidiana de los jóvenes para confirmar la cabida de líneas de enseñanza relacionadas.

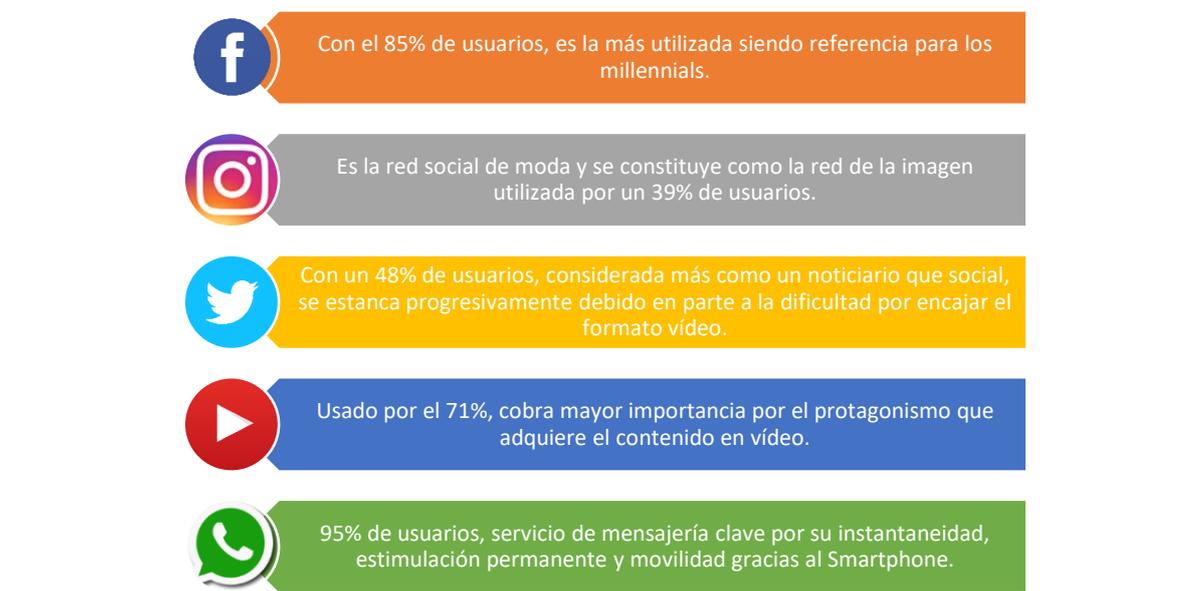
Una red social es una estructura social compuesta de personas (organizaciones u otras entidades), las cuales están conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, parentesco, intereses comunes, intercambios económicos, o que comparten creencias o conocimiento (Levis, 2011).

Las redes sociales suponen un cambio total de la concepción de la comunicación. Se hace posible conectar con personas que están en cualquier parte del mundo de una forma fácil y rápida. Hablamos de uno de los usos principales de las redes sociales que evoluciona a pasos agigantados para adaptarse a cualquier necesidad que pueda surgir.

Como comentábamos, la generación actual de jóvenes está inmersa en un ambiente digital por lo que son llamados "millennials" y, para captar su atención, se hace necesario el uso de TIC's. El último estudio del Observatorio de Redes de la consultora "The Cocktail Analysis" de 2016, patrocinado por la agencia de medios "Arena" y basado en una encuesta realizada a 480 jóvenes de 16 a 30 años, determina algunas pautas sobre el uso de Redes Sociales por parte de estos jóvenes.

El estudio indica que:

➤ **Figura 1. Estudio sobre la generación “millennials”**



Fuente. Elaboración propia a partir de Del Barrio (2016)

Como podemos observar, Facebook es la red social con mayor porcentaje de usuarios seguida por Instagram que, con menos usuarios se convierte en la red de moda actual utilizada por jóvenes de menor edad.

Otro estudio realizado por Rama y Chiecher (2013) a una muestra representativa de alumnos, concluye con que el 92% de los alumnos encuestados forma parte de una red social y el 83% forma parte de la red social Facebook (p.47)

Dado que la educación no termina en el aula, sino que el aprendizaje de los jóvenes es continuo, éstos utilizan la red social dentro y fuera del aula, situando a Facebook como medio de comunicación y aprendizaje colaborativo que enriquece el entorno educativo.

Las redes sociales son recursos perfectos para introducir en el ambiente docente. Tal y como menciona De Haro (2009), su uso puede generar tres ventajas principales: minimiza la necesidad de formación porque todos usan el mismo recurso, favorecen la comunicación con los alumnos de manera bidireccional, puesto que profesorado y alumnado se encuentran en un mismo espacio, y tercero, su carácter generalista permite el uso universal de las mismas.

En este caso, Facebook tiene un gran potencial como plataforma para compartir recursos, vincular contenidos presentes en internet según las preferencias de usuarios y dar soporte a experiencias para interactuar de forma directa con los mismos y estructurar procesos de aprendizaje colaborativo (Llorens y Capdeferro, 2011, p.31).

Si desde el inicio de la actividad en redes sociales hasta hoy día, los jóvenes siguen invirtiendo tiempo y energía en seguir usando frecuentemente las diversas redes existentes, es una clara señal para aprovechar la oportunidad de las redes en la educación y generar ese interés.

Por tanto, para motivar al alumno a entrar íntegramente en el entorno educativo, ¿Por qué no hacer uso de un recurso innovador como es la red social Facebook, para acercar los contenidos didácticos a su entorno habitual? Recordemos que, tradicionalmente el alumno era un objeto receptor de contenidos, siendo el entorno educativo unidireccional entre alumno – profesor y con ciertas limitaciones a la hora de desarrollarse. Por tanto, con la evolución que supone la introducción de nuevos cambios y herramientas, por qué no ayudar al cambio hacia la innovación y ¿Por qué no hacer de la docencia un proceso de aprendizaje – enseñanza que integre la motivación como elemento principal para dinamizar y convertirse en un aula cercana entre alumno - docente?

Actualmente, la enseñanza evoluciona hacia una educación bidireccional e incluso multidireccional en la que todos los “objetos” presentes se implican en el proceso, es decir, el docente expone contenidos didácticos a través de diferentes herramientas de las que hará uso posteriormente el alumnado para continuar de forma autodidacta.

Con el uso de redes sociales, el alumno ahora es el verdadero protagonista, con una actitud convertida en proactiva permitiéndole tomar decisiones, exponer su opinión libremente y hacerse cargo de una mayor responsabilidad en cuanto a este proceso de aprendizaje se refiere. (Bautista et al., 2006)

La complejidad se haya ahora en la cantidad abrumadora de información en Internet de la cual, el alumno será responsable de buscar, seleccionar y analizar para conseguir las

competencias y habilidades de manejo de las distintas herramientas y recursos tecnológicos.

El docente adopta un nuevo rol que podemos identificar como “profesor virtual” capaz de motivar al alumnado y guiándolo hacia el buen uso de estas herramientas y recursos tecnológicos y estableciendo relaciones de colaboración (Harasim et al., 2000).

Por tanto, incidiendo una vez más en la integración del proceso de enseñanza – aprendizaje como un proceso colaborativo en el que docente y alumno son ahora protagonistas, comunicándose y compartiendo nuevas propuestas que motiven a aprender. Además, el profesor actuará de mediador más que instructor (tal y como se propone en el libro blanco de la profesión docente en cuanto a funciones y competencias se refiere) facilitando y adaptando los contenidos de la materia, utilizando las redes sociales como elemento motivador, siempre sin olvidar que el alumno debe obtener determinadas capacidades y competencias para alcanzar los objetivos previstos.

3. Herramientas para la aplicación de recursos didácticos innovadores y tradicionales.

A continuación, enumeraremos los recursos TIC's más relevantes comentando sus características principales y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a herramientas para recursos didácticos tradicionales, en este caso sólo se ha hecho uso de la pizarra convencional dado que, a pesar de utilizar la gamificación como recurso, no fue necesario utilizar ninguna otra herramienta.

HERRAMIENTAS ON-LINE

➤ Prezi

Se trata de una herramienta de presentación, la alternativa a Power Point que dinamiza las transiciones de *slides* y facilita la visualización de vídeos offline. La ventaja de utilizar esta herramienta se centra en la captación de la atención del alumnado a la hora de introducir nuevos contenidos. El hecho de cambiar de una presentación convencional u obsoleta de Power Point consigue posicionarse como estímulo que accione la motivación del alumno.

➤ Youtube

La visualización de vídeos sobre los contenidos que se están estudiando, en ocasiones ayudan al estudiante a conectar con una realidad que, al sentirla más cercana, genera un interés que ayuda a incrementar su implicación. Esta herramienta, además, contrasta con las explicaciones, fomentando el interés ante un cambio de "escenario".

➤ Facebook

Usar una página de Facebook para la realización de actividades en casa o en el aula fomenta, por una parte, el aprendizaje colaborativo (reuniéndose en grupo para su desarrollo), el autoaprendizaje (buscando contenidos por internet para completar cada actividad) y, por otra, el acercamiento al entorno habitual del alumno.

La controversia del uso de esta red la encontramos en las distracciones que puede generar cuando se intenta relacionar con ese entorno habitual que el alumno utiliza como forma de desconexión y ocio, y donde expone su perfil personal.

➤ Moodle

Plataforma virtual donde subir contenidos para hacer más ameno y fácil el seguimiento de contenidos. Además, al ser un espacio común al que todos los alumnos pueden acceder, se pone de manifiesto nuevamente el aprendizaje colaborativo donde a través de foros, los alumnos pueden generar hilos de discusión para resolución de dudas. En este caso, se utiliza para publicar una encuesta de opinión o satisfacción ante la aplicación de diferentes recursos didácticos para la explicación de la unidad 10 de Economía.

HERRAMIENTAS OFFLINE

➤ Pizarra

Por una parte, la pizarra convencional es la que podemos encontrar habitualmente en todos los centros. Un soporte a explicaciones que permite de forma rápida y eficaz recurrir a una ejemplificación visual que ayude a comprender un contenido en particular.

Por otra parte, la pizarra digital es una herramienta que integra la parte de pizarra convencional con la facilidad de poner las presentaciones habituales de la materia.

Cada vez se utilizan menos las pizarras convencionales, pero es importante tener en cuenta que el uso de cualquier herramienta ya sea interactiva o más convencional, ayuda al estudiante a cambiar y dinamizar, y todas estas herramientas pueden confluír para lograr un entorno motivador.

4. Aplicación en el aula.

4.1. Contextualización

La aplicación de nuevas metodologías en el aula para fomentar la motivación del alumnado se ha desarrollado durante el periodo de prácticas en el I.E.S. Bahía de Almería.

Por tanto, en este capítulo se explicará cómo se han abordado los contenidos de una unidad didáctica en concreto, explicando detalladamente cada uno de los recursos utilizados a través del uso de TIC's, la pizarra convencional, gamificación y la red social Facebook comprobando, así mismo, cómo las actividades llevadas a cabo en el aula, despiertan un mayor interés en el aprendizaje, verificando de forma subjetiva la mejora en la participación del alumnado, y utilizando una encuesta para obtener resultados que concluyan con la relación de la motivación y estos recursos. No se hace mención ni uso de la pizarra digital dado que el aula dónde se desarrollaron las clases durante el periodo de prácticas sólo constaba de una pizarra convencional.

El núcleo temático abordado ha sido: Economía, 1º de Bachillerato desarrollado en el tercer trimestre. La unidad didáctica que he trabajado en las diferentes sesiones ha sido la número 10: "Los desequilibrios y limitaciones de la economía de mercado".

Los objetivos de la asignatura y que se trasladan, por tanto, a la unidad didáctica son:

1. Identificar el ciclo de la actividad económica. Distinguir sistemas económicos y formar un juicio personal acerca de las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos.
2. Manifestar interés por conocer e interpretar con sentido crítico y solidario los grandes problemas económicos actuales, en especial las desigualdades económicas y la sobreexplotación de recursos naturales y los derivados de la globalización de la actividad económica.
3. Relacionar hechos económicos significativos con el contexto social, político, cultural y natural en que tienen lugar. Trasladar esta reflexión a las situaciones cotidianas.
4. Describir el funcionamiento del mercado, así como sus límites, formulando un juicio crítico del sistema y del papel regulador del sector público.

5. Conocer y comprender los rasgos característicos de la situación y perspectivas de la economía española y europea en el contexto económico internacional
6. Formular juicios personales acerca de problemas económicos de actualidad. Comunicar sus opiniones argumentando con precisión y rigor, aceptar la discrepancia y los puntos de vista distintos como vía de enriquecimiento personal.
7. Interpretar los mensajes, datos e informaciones que aparecen en los medios de comunicación y/o Internet sobre problemas económicos actuales, y contrastar las medidas correctoras de política económica que se proponen.
8. Analizar y valorar críticamente las repercusiones del crecimiento económico sobre el medio ambiente y la calidad de vida de las personas.
9. Abordar de forma autónoma y razonada problemas económicos del entorno utilizando los procedimientos de indagación de las ciencias sociales y diversas fuentes y medios de información, entre ellas las tecnologías de la información y comunicación.
10. Conocer y comprender el uso y significado de las principales magnitudes macroeconómicas como indicadores de la situación económica de un país.

Para la preparación de las clases se ha seguido una metodología: inductiva y deductiva.

La inductiva ha servido para motivar la participación de los alumnos mediante el uso de:

- Pequeños debates en los que siempre he intentado que reflexionen con ideas previas al desarrollo del temario o esquemas alternativos del alumno como producto de su experiencia diaria y personal.
- Realización de actividades con el apoyo y uso de tablas gráficas, presentaciones, vídeos y material bibliográfico.

El método deductivo y el uso de las estrategias expositivo-receptivas han favorecido a la actividad mental como complemento al proceso de aprendizaje inductivo. Para ello se han ido explicando los conceptos de forma clara y sencilla, dando tiempo suficiente para la reflexión y asentamiento de conocimientos.

Siguiendo la metodología definida anteriormente, la unidad didáctica desarrollada, se ha impartido en 1º de Bachillerato en la especialidad de Ciencias Sociales, además, se encuentra dentro del Bloque 7: Desequilibrios económicos actuales y el papel del Estado

en la economía, según el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Los contenidos abordados en este bloque son:

- Limitaciones del mercado o fallos del mercado.
- Mercados asimétricos: selección adversa y riesgo moral.
- Bienes públicos.
- Externalidades y tipos de externalidades.
- Soluciones privadas y públicas a las externalidades.
- Bienes de propiedad común.
- Ciclos económicos y teorías explicativas de los ciclos.
- Distribución de la renta: Curva de Lorenz e índice de Gini.
- El Estado de Bienestar.

El argumento, con el cual, se justifica la presente unidad didáctica, se basa en el estudio de la economía, la cual, está presente en todos los aspectos de nuestra vida cotidiana, cualquier ciudadano necesita conocer las reglas básicas que explican los acontecimientos económicos y el lenguaje específico que es utilizado por los economistas y los medios de comunicación para analizar esos hechos. La realidad no puede entenderse correctamente sin considerar el comportamiento económico, individual y colectivo.

Además, es de vital importancia para el alumnado de este centro, conocer el impacto del crecimiento y las crisis cíclicas en la Economía y sus efectos en la calidad de vida de las personas, el medio ambiente y la distribución de la riqueza a nivel local y mundial. Por último, y no menos importante, es necesario comprender las finalidades y funciones del Estado en los sistemas de Economía de mercado e identificar los principales instrumentos que utiliza, valorando las ventajas e inconvenientes de su papel en la actividad económica.

En relación al desarrollo de las clases, se presenta a continuación una tabla donde visualizar la distribución de cada una de las sesiones:

Tabla 1: Temporalización sesiones

Temporalización: ABRIL			
1ª SESIÓN: 18 Abril	2ª SESIÓN: 19 Abril	3ª SESIÓN: 20 Abril	4ª y 5ª SESIÓN: 25 y 26 Abril
-Explicación de contenidos con presentación en Prezi	-Actividad en grupos Gamificación → "Juego competencia de mercados"	-Presentación en Prezi y visualización de vídeos	-Corrección de actividades realizadas en grupo a través de Facebook -Dudas sobre el temario
-Visualización de vídeo introducción al tema -Opiniones/debate vídeo	-Organización de grupos de trabajo para realización de actividades.	-Viñetas/ Comic Estado de Bienestar.	-Test de evaluación
-Explicación de realización de actividades a través de Facebook: Página de Facebook "Economía Bahía de Almería"	-Actividad Facebook	-Reflexión de temas polémicos -Foro de opinión	-Encuesta sobre recursos utilizados "Motivación en el aula" → Plataforma "Moodle"

Fuente: Elaboración Propia.

4.2. Recursos didácticos aplicados en el aula.

Dividiremos los recursos didácticos aplicados durante el periodo de prácticas en dos grupos, aquellos relacionados con una metodología innovadora y aquellos que están más ligados a una metodología tradicional. Comentar que hay un objetivo común que se basa en dinamizar los contenidos como ya se ha mencionado anteriormente, en ambas metodologías.

A continuación, se puede ver una tabla donde se divide los contenidos de la unidad didáctica abordados en cada sesión:

Tabla 2: Distribución contenidos por sesión.

UNIDAD 10: Los desequilibrios y limitaciones de la economía de mercado.	
1º Bachillerato Economía	
CONTENIDOS	
1ª SESIÓN:	<ul style="list-style-type: none">• El mercado• Supuestos y fallos de mercado
2ª SESIÓN:	<ul style="list-style-type: none">• Externalidades• Ciclos económicos
3ª SESIÓN:	<ul style="list-style-type: none">• Repaso puntos anteriores• Estado de bienestar
4ª SESIÓN:	<ul style="list-style-type: none">• Corrección de actividades• Dudas sobre el tema
5ª SESIÓN	<ul style="list-style-type: none">• Test de evaluación• Encuesta TFM

Fuente: Elaboración Propia

METODOLOGÍA INNOVADORA

- Uso de TIC's en el aula: Presentación de la materia en Prezi y visualización de vídeos a través de Youtube.

Área que se trabaja: Introducción del tema. Uso en todas las sesiones.

Contenidos: Desequilibrios y desigualdad de la economía.

Objetivos: Analizar y descubrir las causas de los desequilibrios, acercar la realidad de los vídeos al alumnado, tratar cada punto del tema de forma más dinámica.

Explicación: Para la exposición de los contenidos mencionados anteriormente, se crea una presentación con soporte en “Prezi” que sirve como apoyo visual para facilitar seguir el hilo de cada uno de los puntos del tema.

Así mismo, YouTube es la plataforma elegida para reproducir los diversos vídeos que ayudaban a romper con la actividad normal de manera que el alumno se interesaba y conectaba con las realidades expuestas en cada caso.

Los vídeos que se han visualizado son:

Vídeo 1: Realidad de una favela en Río de Janeiro vs el barrio de Leblon, un barrio rico. Se trasladó ese contraste que pretendía dar inicio al tema descubriendo las desigualdades y desequilibrios a una realidad más cercana, en Almería.

Vídeo 2: José Mujica habla sobre el reparto de la riqueza en su país y humildemente da su opinión sobre la ambición por el dinero.

Vídeo 3: Es un vídeo documental que muestra la situación de la industria cárnica, como a través de economías de escala se produce en masa para poder abastecer a la población, un proceso que cada vez es más frío sin prestar atención a la calidad de vida de los animales.

Vídeo 4: Se trata de una representación de la evolución del ser humano y la destrucción a su paso por diferentes escenarios.

Estos tres últimos vídeos intentan dar una visión de la realidad actual, para que los alumnos reflexionen e intenten ser consecuentes llevando a cabo un consumo responsable, con buenas prácticas e interiorizando los contenidos de este tema.

Vídeo 5: “Españistán”: Estudio de los ciclos económicos. Para entender bien cómo funcionan los ciclos económicos, este vídeo explica paso a paso cómo se produjo la crisis en España, desde su origen hasta la actualidad. Así mismo el

alumno podrá aplicar la teoría de los ciclos a cualquier realidad económica de un país.

Herramientas: Se necesita proyector, pantalla y un ordenador para poder realizar la presentación.

Observación y evaluación personal: Los estudiantes se muestran interesados ante la visualización de una nueva presentación, con ejemplos gráficos que ayudan a entender los conceptos técnicos. Los vídeos los animan a participar exponiendo sus dudas y animando al aprendizaje colaborativo al compartir opiniones al respecto.

- *El uso de Redes sociales (Facebook) para la realización de actividades grupales (Aprendizaje colaborativo).*

Área que se trabaja: Todos los bloques del tema. Actividad por sesión.

Contenidos: Actividades de repaso de cada parte del tema.

Objetivos: Asentar los contenidos de cada bloque temático a través de un aprendizaje colaborativo, a distancia y on-line que acerque la enseñanza al entorno habitual del alumno.

Explicación: Se crea una página de Facebook llamada "Economía Bahía de Almería" a través de la cual, por grupos, enviarán las actividades propuestas.
(<https://www.facebook.com/Econom%ADa-Bah%ADa-de-Almer%ADa-1657787691195000/>)

Las actividades se trabajarán tras la explicación de cada nuevo contenido de la unidad didáctica, las publicaciones realizadas a través de la página de Facebook para cada actividad son:

Actividad 1: El método del Caso (Externalidades)

Busca una empresa, define su actividad y piensa en:

Externalidades positivas:

Externalidades negativas:

****No olvides poner ejemplos de otros tipos de externalidades:**
Entre consumidores, entre empresas, y entre empresa - consumidor.

Corrección: Martes y miércoles 23-24 abril

[#Economia](#) [#Externalidades](#) [#Empresa](#) [#BahiaDeAlmeria](#)

Actividad 2: "Ciclos económicos"

Primera parte: Elige un producto cualquiera, y explica qué ocurre o cómo evoluciona en cada una de las fases del ciclo económico.

Segunda parte: Elige un país e investiga cómo ha evolucionado pasando por cada fase desde que empezó la crisis. Recuerda hablar de la situación actual del país.

Corrección: Martes y miércoles 23-24 abril

Enviar por privado

[#Economia](#) [#Dinámica](#) [#nuevasformasdeaprender](#) [#enequipoesmejor](#)

Actividad 3: "Reparto de la riqueza y Estado de Bienestar"

Analiza a un miembro de tu familia (Haz una pequeña entrevista). Ten en cuenta datos como: Edad, Trabajo, renta o salario, años cotizados, gastos mensuales, unidad familiar...

Piensa en la calidad de vida y el estado de bienestar y con esos datos haz un resumen y una conclusión. En grupos, poned en común vuestras conclusiones y generad una opinión sobre el reparto de la riqueza y el Estado de bienestar en la SOCIEDAD ACTUAL.

Actividad grupal, entregar por privado.

Se corrige en clase, Próximo martes.

[#Economia](#) [#Dinamica](#) [#manerasdeaprender](#) [#motivacion](#)

Herramientas: Ordenador, pantalla y proyector para exponer y explicar cada una de las actividades.

Observación y evaluación personal: Las actividades a través de Facebook son percibidas al comienzo de forma positiva por acercarse a su entorno habitual de

redes sociales, pero a la hora de corregirlas, muchos de ellos tienen dudas para comprender los enunciados o relacionarlo de forma adecuada con los contenidos.

METODOLOGÍA TRADICIONAL

- *Debate abierto y complemento de pizarra convencional como soporte de ejemplos a explicaciones.*

Área que se trabaja: Todos los bloques del tema.

Contenidos: Complemento siempre que sea necesario.

Objetivos: Trabajar con la imaginación para dibujar ejemplos en la pizarra, análisis y simplificación de temario a través de esquemas e interactuar con otros sentidos animando a participar en la pizarra.

Explicación: En la primera sesión, se inicia la clase con un pequeño debate sobre la desigualdad y reparto de la riqueza entre países. Una forma de hacer que los alumnos se impliquen con el tema y se hagan una idea de los contenidos que vamos a abordar. A continuación, explicación de la dinámica que seguiremos a la hora de realizar

Herramientas: Tiza y pizarra.

Observación y evaluación personal: Por la sencillez de este recurso y por ser tradicional y estar acostumbrados a relacionar el aula con un material básico, los alumnos se muestran muy abiertos a su uso, y su motivación se incrementa cuando se realizan dibujos para intentar explicar a través de ejemplos algún punto más complejo. Es siempre una opción recurrente para gráficos, e incentivar a participar a la clase cuando están distraídos ya que el hecho de levantarse y ser otra persona el objeto observado, hace que despierte su interés.

- *Aprendizaje significativo a través de la aplicación de Gamificación: "El juego de los platos"*

Área que se trabaja: Primer bloque. Primera sesión

Contenidos: Fallos de mercado.

Objetivos: Descubrir el origen y las razones por las cuáles se producen los fallos de mercado e identificar las características de los tipos de mercados existentes.

Explicación: Se divide la clase en cuatro grupos, cada grupo tendrá un líder que se elige de forma consensuada. Cada grupo tendrá dos platos, uno de color rosa y otro de color negro. Cuando el docente cuente tres, los 4 grupos sin comunicarse entre ellos, deberá sacar un plato de un color. Dependiendo de lo que saque cada grupo ganarán o perderán más puntos. El grupo ganador recibirá un gran premio. En este caso, el incentivo era una bolsa de gominolas.

Se hacen tres rondas sin que los grupos se comuniquen, y a la cuarta, se da la posibilidad de que los líderes de cada grupo se reúnan y en un minuto decidan si quieren llevar a cabo alguna estrategia para las siguientes rondas. Se realizan tres rondas más y se calculan las puntuaciones.

Figura 2: Reglas del juego.

REGLAS DEL JUEGO

	Todos ganan +10 puntos
	El primero gana +50 el resto pierde -10 puntos
	El primero pierde -50 puntos el resto gana +10 puntos
	Todos pierden -15 puntos

Fuente: Elaboración Propia.

Herramientas: Platos de plástico, pizarra para anotar puntuaciones y explicar las reglas.

Observación y evaluación personal: Es un juego divertido dónde los alumnos interactúan unos con otros y se muestran participativos. Muy acertado después de una semana a un ritmo rápido de asimilación de contenidos y pura teoría. Se consigue que los alumnos vuelvan a estar alerta, aunque a veces reticentes por romper su rutina. Una vez comienza el juego, muy participativos, desconectando

para implicarse al máximo. Olvidan un poco el objetivo del juego y se hace imposible intentar concluir haciendo un resumen de lo aprendido porque están demasiado activos. Sin embargo, sería más conveniente aplicarlo al final del tema ya que se percibe que los alumnos no entienden muy bien el objetivo y pierden la atención cuando se intenta relacionar la dinámica con los contenidos.

5. Análisis motivación del alumnado.

5.1. Metodología.

La técnica de análisis utilizada en esta investigación se basa en una encuesta con cuestionario en soporte Google docs de Drive (Gmail). Se trata de una encuesta cuantitativa que permite descubrir el grado de motivación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje ante la aplicación de diversos recursos didácticos.

La encuesta es de elaboración propia; Se ha diseñado durante el periodo de prácticas, estudiando la percepción de los alumnos ante los diferentes métodos y recursos aplicados. Además, para el apoyo y orientación de las cuestiones, se valoraron encuestas de previos trabajos de Cruz (2012); Ezpeleta (2014) y Górriz (2012).

La encuesta está dividida en 8 bloques con preguntas cerradas en escala de Likert referentes a la motivación del alumnado ante las diferentes aplicaciones de cada recurso didáctico desarrollado en clase para abordar la materia y una pregunta abierta dónde los alumnos pueden opinar libremente sobre cómo mejorar el desarrollo del aula. (Véase anexo I. "Encuesta de motivación"). La encuesta se diseñó previamente en base a los recursos didácticos que se iban a aplicar en la unidad didáctica. Así mismo, se contempló valorar el grado de motivación ante la percepción de cada uno de los recursos para obtener resultados concluyentes relacionados a la temática general de la motivación en el aula.

Los resultados se han analizado haciendo uso del programa estadístico SPSS a través del cual, se han podido recolectar los datos en diferentes tablas dónde de manera gráfica se puede identificar la tendencia del alumnado hacia la motivación por los usos aplicados de los diferentes recursos didácticos en el aula. También se exponen gráficos realizados a través de Excel.

5.2. Muestra.

Para realizar la muestra, se determinó como universo el número de alumnos matriculados en la especialidad de Economía de 1º de Bachillerato (43 alumnos). El instrumento de recolección de información es el cuestionario de elaboración propia a través de la herramienta de Google drive para creación de formularios online. El trabajo

de campo se desarrolló el 11 de mayo de 2017, fecha en la cual se publicó la encuesta a través de la página de Facebook "Economía Bahía de Almería" pero, además, se habilitó una pestaña con el enlace directo a través de Moodle (Plataforma web de contenidos educativos utilizada por el centro institucional) en la clase de informática del día 12 de mayo de 2017, así mismo, se aseguró que todos pudiesen cumplimentarla. En una clase previa, se explicó a los alumnos cómo realizar la encuesta para que pudiesen hacerlo desde sus dispositivos, sin embargo, con la intención de aclarar dudas, finalmente se habilitó el aula de informática durante una hora para que todos los alumnos la pudiesen cumplimentar correctamente.

5.3. Resultados

BLOQUE A) El uso de la pizarra en la clase me motiva a prestar atención cuando:

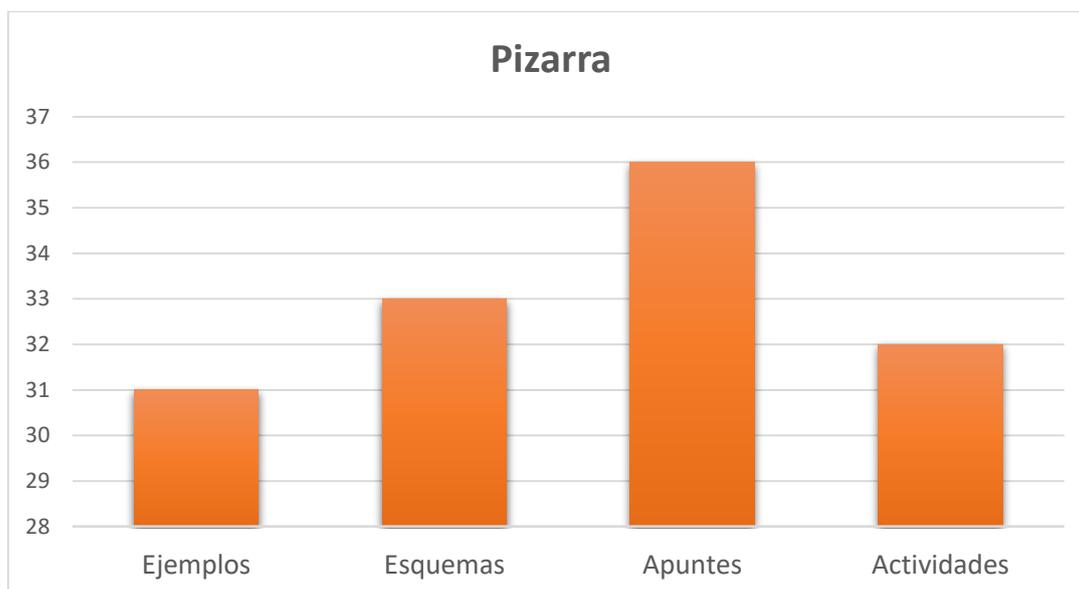
Según los datos recogidos en la tabla 3, podemos observar que, de una muestra de 43 alumnos, hay una tendencia de opinión positiva hacia el uso de la pizarra para tres actividades principales: Poner ejemplos sobre los contenidos estudiados, desarrollar esquemas y tomar apuntes resumidos de la materia. Así mismo, la metodología que motiva más es la de tomar apuntes, con una media de 4,44, ligeramente superior a "Esquemas" referido a la acción de realizar esquemas sobre los contenidos por parte del profesor, siendo un 62'8% de los alumnos quienes eligen esta última opción ponderada con un 5, es decir, "Totalmente de acuerdo".

Tabla 3: Uso de la pizarra como recurso motivador.

Estadísticos		Ejemplos Contenidos	Esquemas	Tomar Apuntes	Corrección de Actividades
N	Válidos	43	43	43	43
	Perdidos	0	0	0	0
Media		4,14	4,30	4,44	3,86
Mediana		4,00	5,00	5,00	4,00
Moda		5	5	5	4
Suma		178	185	191	166

Fuente: Elaboración propia a través de SPSS

Figura 3: Uso de la pizarra como recurso motivador.



Fuente: Elaboración propia a través de Excel.

BLOQUE B) El uso de una presentación con vídeos me motiva a prestar atención en clase cuando:

El 90% de los alumnos se postulan hacia el uso de una presentación en Prezi como recurso motivador que “Dinamiza el aula” a través de ejemplos visuales como imágenes o visualización de vídeos en Youtube tal y como podemos ver en la figura 4.

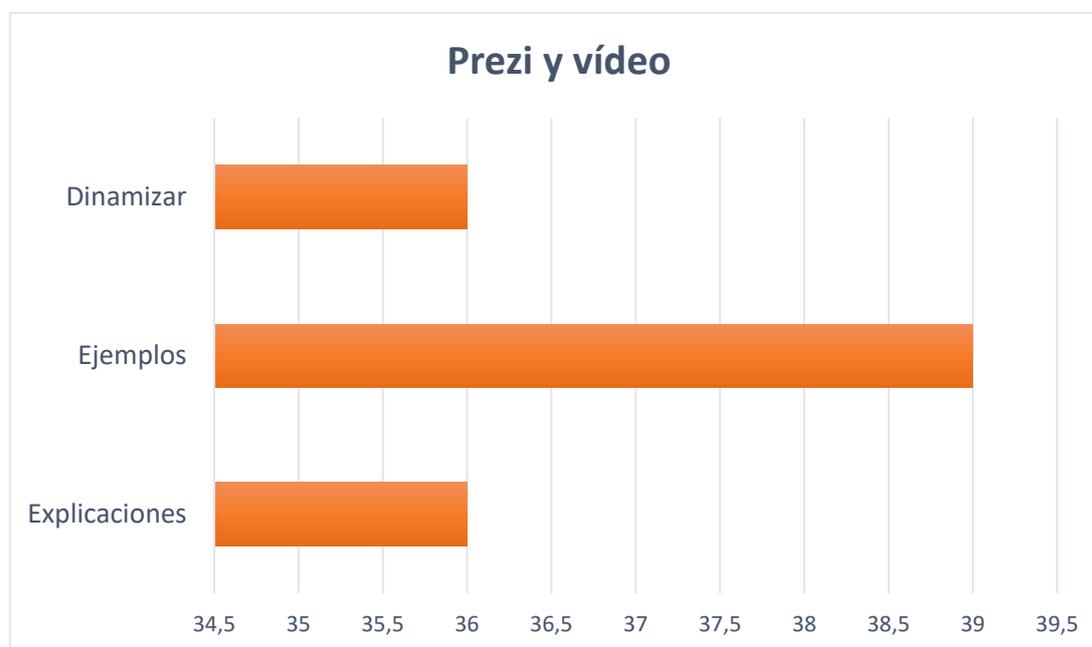
En general, los alumnos perciben el uso de este recurso de forma muy positiva estando de acuerdo con su aplicación en el aula.

Tabla 4: Uso de Prezi y vídeos como recurso motivador.

Estadísticos		Explicar Contenido Difícil	Ejemplos reales	Dinamizar
N	Válido	43	43	43
	Perdidos	0	0	0
Media		4,37	4,47	4,56
Mediana		5,00	5,00	5,00
Moda		5	5	5
Suma		188	192	196

Fuente: Elaboración propia a través de SPSS.

Figura 4: Uso de Prezi y vídeos como recurso motivador.



Fuente: Elaboración propia a través de Excel.

BLOQUE C) El uso de Juegos como recurso en el aprendizaje es motivador porque:

En la tabla 5, podemos observar cómo la aplicación de un juego en el aula motiva a los alumnos por el hecho de desconectar y divertirse, representando casi un 90% los

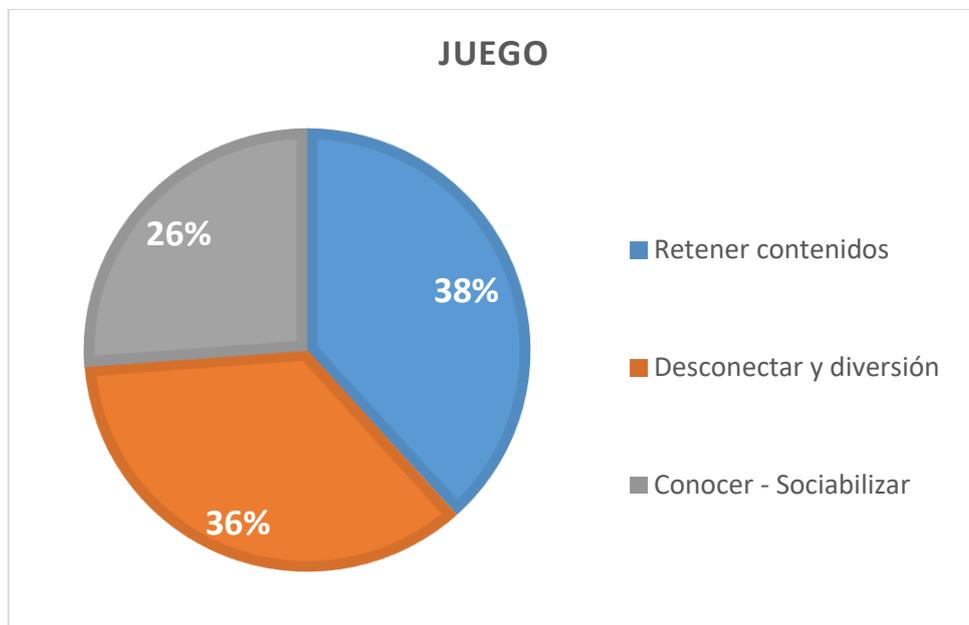
alumnos que eligen esta opción. Los resultados también nos indican que hay alumnos que valoran trabajar los contenidos, en particular el 55% de la totalidad de la muestra.

Tabla 5: Uso Juegos como recurso motivador.

Estadísticos		Retener Contenidos	Desconectar y divertirse	Conocer - Sociabilizar
N	Válido	43	43	43
	Perdidos	0	0	0
Media		4,44	4,42	3,81
Mediana		5,00	5,00	4,00
Moda		5	5	4 ^a
Suma		191	190	164

Fuente: Elaboración propia a través de SPSS.

Figura 5. Uso de "Juegos" como recurso motivador.



Fuente: Elaboración propia a través de Excel.

BLOQUE D) El uso de Facebook para realizar actividades en grupo es:

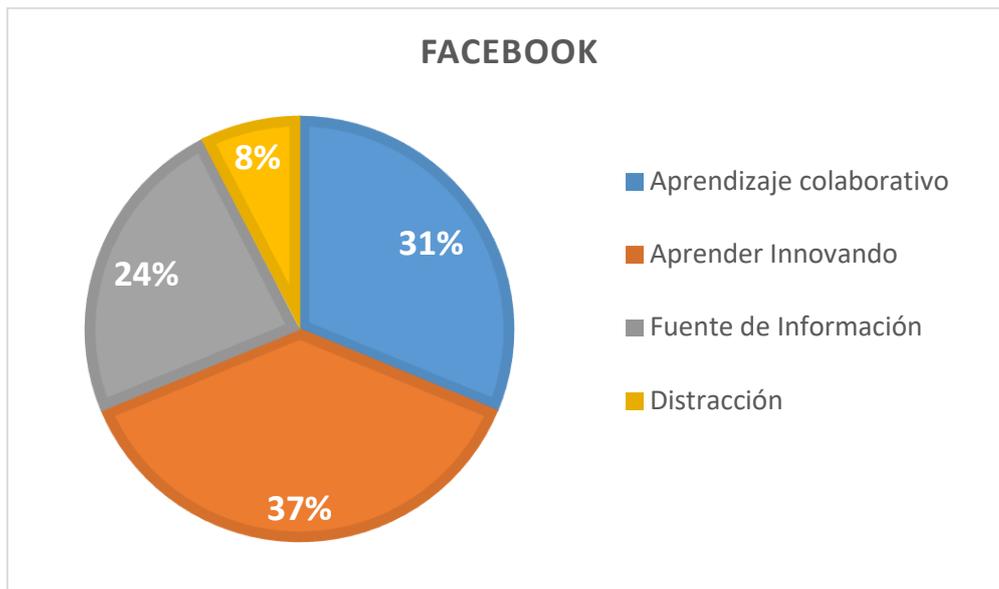
Con respecto a la opinión de los alumnos acerca del uso de Facebook para realizar actividades en grupo (Ver tabla 6), se observa que la mayor parte de los estudiantes ve Facebook como una forma innovadora para aprender. Además, el 61% de la clase valora este recurso como un buen método para desarrollar sus competencias sociales: interactuar con sus compañeros, dialogar, capacidad de escucha, debate, buen uso de redes sociales. Sin embargo, la mayoría coincide valorando de forma negativa el uso de Facebook como fuente de información complementaria para practicar los contenidos y no lo seguirían utilizando en otra ocasión.

Tabla 6: Uso de "Facebook" como recurso motivador.

Estadísticos		Fomentar Aprendizaje Colaborativo	Forma innovadora para aprender	Recurso como fuente de información complementaria	Distracción sin conexión con Economía
N	Válidos	43	43	m43	43
	Perdidos	0	0	0	0
Media		3,60	3,91	3,47	2,02
Mediana		4,00	4,00	3,00	2,00
Moda		4	4ª	3	1
Suma		155	168	149	87

Fuente: Elaboración propia a través de Spss

Figura 6. Uso de Facebook como recurso motivador.



Fuente: Elaboración propia a través de Excel

BLOQUE E) El rendimiento, motivación y la atención en clase mejora si:

Según los datos recogidos en la Tabla 7, el rendimiento, motivación y atención en clase mejoran en primer lugar (por la media más alta con un 4,44), cuando las actividades planteadas por el/la profesor/a ayudan al repaso de los contenidos de cara al examen. Se observa que los alumnos encuestados valoran positivamente que la clase sea participativa, respetuosa y silenciosa.

Más del 50% de los alumnos opina que las aulas no están lo suficientemente bien equipadas a nivel de herramientas.

Las medias que siguen hacen referencia al aprendizaje colaborativo, valorando la realización de trabajos grupales y que el profesor los tenga en cuenta para la calificación final.

Tabla 7: Mejora de rendimiento, motivación y atención en base a la metodología.

Estadísticos descriptivos				
	N	Mín	Máx	Media
Participación y respeto	43	2	5	4,26
Actividades como repaso de contenidos – examen.	43	3	5	4,44
El profesor/a supervisa y ayuda en la realización de actividades	43	3	5	4,42
El profesor/a plantea preguntas que incitan a debatir y compartir la opinión sobre un tema	43	2	5	4,21
Valoración trabajos en grupales para calificación final	43	2	5	4,19
Información previa sobre criterios de evaluación en actividades grupales.	43	2	5	4,19
Evaluación participación individual en grupo.	43	1	5	3,98
Se califica la participación y buen comportamiento en clase	43	1	5	4,12
Se evalúan los miembros del grupo unos a otros	43	1	5	3,49
Aula está bien equipada en recursos materiales (Ordenadores, proyector, pizarra convencional y electrónica, altavoces, etc.)	43	1	5	3,40

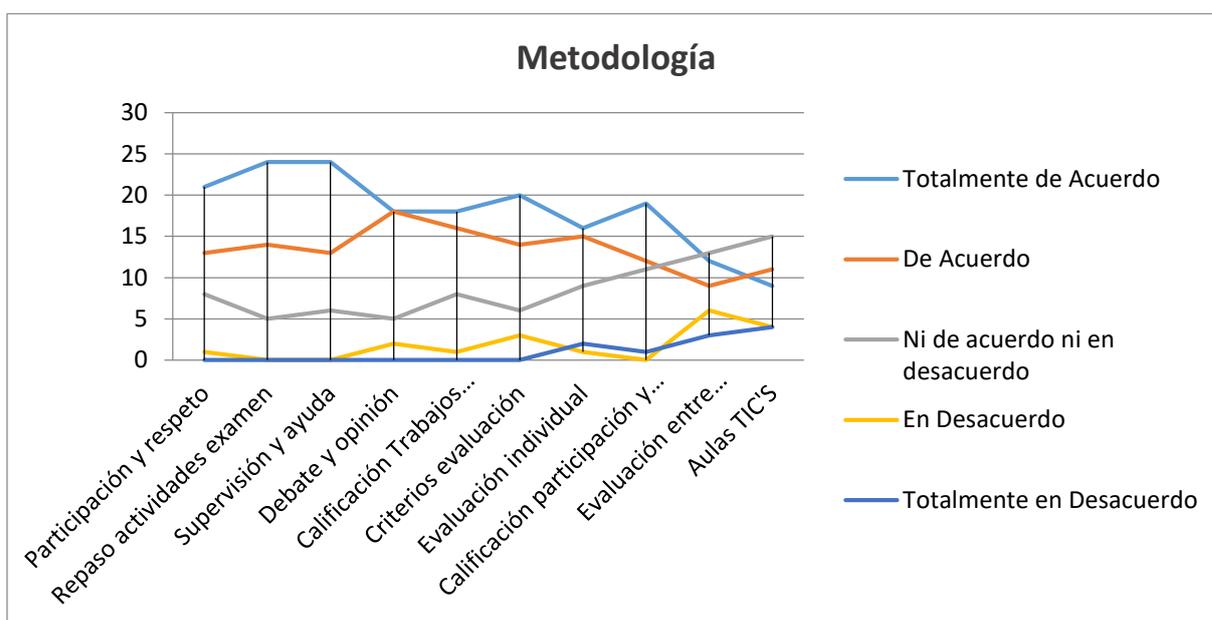
Fuente: Elaboración propia a través de Spss

Tabla 8. Motivación en base a la buena dotación de recursos materiales del aula.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Totalmente en	4	9,3	9,3	9,3
	Desacuerdo				
	En Desacuerdo	4	9,3	9,3	18,6
	Ni de acuerdo ni en	15	34,9	34,9	53,5
	desacuerdo				
	De acuerdo	11	25,6	25,6	79,1
	Totalmente de acuerdo	9	20,9	20,9	100,0
Total	43	100,0	100,0		

Fuente: Elaboración propia a través de Spss

Figura 7. Mejora de rendimiento, motivación y atención en base a la metodología.



Fuente: Elaboración propia a través de Excel

BLOQUE F) Personalmente, opino que mi motivación aumenta en clase cuando:

Tal y como se observa en la Tabla 9 y en la Figura 8, en este bloque la mayoría de los alumnos se muestran una opinión favorable hacia el uso de una metodología activa, lo que les hace aumentar su motivación cuando, ordenando desde el recurso más valorado al menos valorado se sitúa, según la Figura 9, con un 29% el uso frecuente de dispositivos

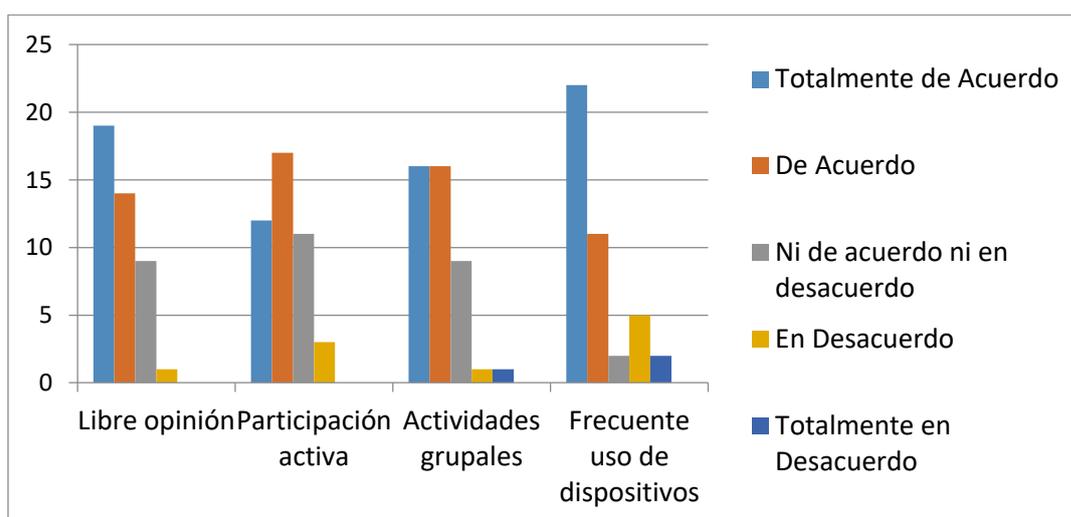
digitales, a continuación, con un 28% la realización de actividades grupales, le sigue la participación activa de toda la clase con intervenciones y ayudando a dar ejemplos con un 25%, y queda a la cola la expresión de la libre opinión con un 18%. Esta última, se contrarresta por tener un porcentaje elevado de alumnos que prefieren no posicionarse.

Tabla 9. Motivación en base a metodología y recursos utilizados en el aula.

Estadísticos		Libre Opinión	Participación Activa	Actividades Grupales	Frecuente uso de dispositivos
N	Válido	43	43	43	43
	Perdidos	0	0	0	0
Media		4,19	3,88	4,05	4,07
Mediana		4,00	4,00	4,00	5,00
Moda		5	4	4 ^a	5

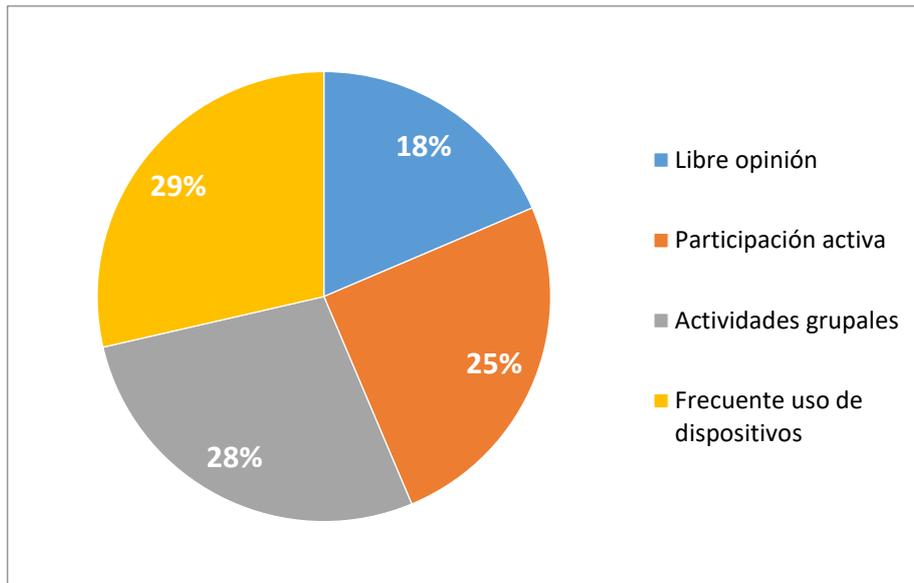
Fuente: Elaboración propia a través de Spss

Figura 8. Opinión sobre motivación en base a recursos utilizados en el aula.



Fuente: Elaboración propia a través de Excel

Figura 9. Opinión sobre motivación en base a recursos utilizados en el aula.

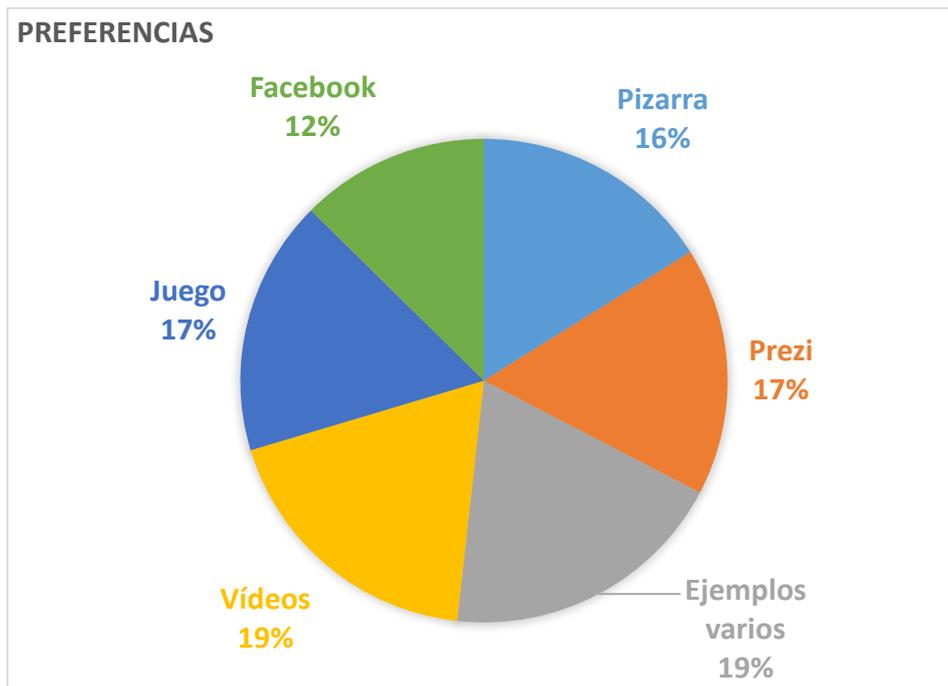


Fuente: Elaboración propia a través de Excel

BLOQUE G) Elección sobre percepción del recurso más motivador.

Tal y como observamos en la figura 10, el 19% de los alumnos prefieren visualizar con mayor frecuencia vídeos relacionados con el tema y que se expongan continuos ejemplos sobre la materia. Por otra parte, un total del 34% (17% de vídeo y 17% de Prezi, según la figura 10) de los estudiantes opta por seguir utilizando recursos como la exposición de contenidos en Prezi o la realización de juegos para dinamizar la materia. El recurso tradicional de la pizarra no queda indiferente, siendo un 16% los que optan por seguir haciendo uso de la misma y quedan a la cola Facebook con un 12%.

Figura 10. Gráfico sobre preferencia de recursos.



Fuente: Elaboración propia a través de Excel.

BLOQUE H) Opinión Personal sobre aspectos de mejora para incrementar la motivación en el aula.

En líneas generales, los alumnos valoran positivamente el uso de recursos que dinamicen el aula, incidiendo en varias ocasiones sobre el uso de vídeos relacionado con los contenidos que ayudan a comprender mejor la materia. El hecho de utilizar una presentación les motiva a respetar y atender más en clase y el uso de las TIC's les gusta como elemento dinamizador haciendo que las clases sean más amenas y divertidas.

Por otra parte, prefieren la realización de tareas en clase siguiendo la metodología tradicional en lugar de fomentar el uso herramientas digitales y tareas desde casa. A veces, el hecho de usar recursos innovadores hace que pierdan el objetivo real, relacionándolo como ocio en lugar de ligarlo a los contenidos. Reclaman más esquemas y seguimiento de un soporte en libro dado que el proceso de adaptación a una nueva metodología no consiguen interiorizarlo en un periodo de tiempo tan corto. Al ser una pregunta abierta, se comentará en las conclusiones, las percepciones obtenidas intentando buscar coincidencias que puedan aportar valor a la investigación.

6. Conclusiones

A lo largo de este análisis se valora cuál es el marco de la motivación en relación a la incorporación de las nuevas tecnologías en el sistema educativo. Así, se hace referencia a la evolución del proceso de enseñanza aprendizaje, incidiendo en el papel del alumno y del docente, y enfatizando en la importancia de mezclar metodologías tradicionales con innovadoras de una forma más dinámica.

Las conclusiones que se obtienen a partir de los resultados del cuestionario los podemos clasificar en base a cada uno de sus bloques:

En primer lugar, en **el bloque A** ("El uso de la pizarra en la clase me motiva a prestar atención"), comentamos la aplicación de ejemplos a través del uso de la pizarra convencional, que pertenece a una metodología tradicional y parte, además, del entorno habitual del alumno. La tendencia de incremento de motivación cuando se usa la pizarra para tomar apuntes de la materia explicada, realizar esquemas y ver ejemplos, puede deberse al hecho de aprender de forma ordenada, simplificando los contenidos y manteniendo un ritmo más lento de forma que ayuda a asumir mejor los conocimientos.

A continuación, en el **bloque B**, (" El uso de una presentación con vídeos me motiva a prestar atención en clase"), el uso de una presentación a través de Prezi y la visualización de vídeos supone para el alumnado cambiar de un escenario común; El simple hecho de pasar de las explicaciones comunes ligadas a un método estático o unidireccional hacia la transición de *slides*, genera en el estudiante curiosidad, un interés o un estímulo hacia la novedad que le hace incrementar su motivación por conocer algo nuevo. Es por ello que, además de la confirmación de los resultados hacia la ventaja de hacer uso de este recurso, y aportando de forma subjetiva lo observado durante el periodo de prácticas, también se puede reconocer cómo la clase se mostraba muy abierta y participativa, prestando atención gracias al dinamismo de la presentación y los vídeos acertados según la temática explicada.

En cuanto al **bloque C**, (" El uso de Juegos como recurso en el aprendizaje es motivador"), de gamificación, dado que ningún alumno elige la opción de sociabilizar y conocer mejor a los compañeros, se podría deducir que la relación entre ellos ya es

buena o se conocen de cursos anteriores por lo que no necesitan juegos para lograr ese objetivo. Por otra parte, es evidente que los alumnos prefieren realizar juegos por el hecho de romper con la dinámica habitual del aula y desconectar, y sólo ligeramente para trabajar también contenidos relacionados, lo que significa que no entendieron bien los objetivos del juego ni qué parte del tema se estaba tratando, o simplemente no les motivaba lo suficiente y no prestaron atención.

Siguiendo con **el bloque D**, (“El uso de Facebook para realizar actividades en grupo”), los resultados se explican mejor desde una perspectiva observacional. La creación de una página de Facebook para realizar actividades continuamente en un periodo de prácticas tan limitado, hizo que no diera tiempo a profundizar en las opciones que permite Facebook, además de abrumar al alumnado con tantas actividades.

Añadir que no percibieron positivamente el hecho de llevarse trabajo a casa, teniendo que quedar con compañeros para la realización de actividades en grupo ya que hoy día, el ritmo de cada uno de ellos es muy diferente, con actividades que hacen complicado coincidir en horarios. Facebook se ve como una red social de ocio que no quieren mezclar con contenidos didácticos. Además, su red social favorita es Instagram y muchos de ellos ni siquiera tenían cuenta en Facebook, ya que al ser menores de edad tampoco está permitido a nivel legal, y tenían que usar la de familiares o amigos.

El bloque E, hace referencia al rendimiento, la motivación y la atención en clase. Durante el periodo de prácticas hubo problemas técnicos teniendo que cambiar en varias ocasiones de aula o perdiendo mucho tiempo a la hora de arrancar por la precariedad de herramientas tecnológicas que había para poder aplicar todos los recursos didácticos preparados.

Los alumnos, acostumbrados a una metodología diferente, en muchas ocasiones hacían complicado impartir clase por no ceder la palabra, hablar alto y no respetar una opinión.

El hecho de estar a favor de que se expliquen y repasen contenidos orientados al examen se debe al arrastre de una metodología tradicional orientada a resultados a través de examen, dando mayor importancia a una nota que al verdadero aprendizaje. Así mismo, se justifica también el empeño hacia la realización de actividades relacionadas con el examen y la continua supervisión del profesor, de forma que el alumnado gana seguridad de cara a esa nota final.

Tampoco entienden que los recursos que se ponen a su disposición sean de ayuda para su propio aprendizaje, logrando hacerles avanzar hacia la madurez, siendo autodidactas y yendo más allá de lo que se explica en el aula.

Se interpreta que quizás algunos de los recursos aplicados no se han desarrollado adecuadamente y para seguir haciendo uso de ellos sería conveniente orientarlos de forma diferente. Especial relevancia a la no aplicación de recursos de forma desmesurada, dado que las rutinas en el proceso de enseñanza – aprendizaje ayudan al alumno a tomar costumbres y ser más ordenados. A nivel práctico se han hecho estudios que apuntan más hacia la creencia generalizada de que un buen uso de la tecnología desarrolla más velozmente las capacidades del alumno a través de la motivación. Por tanto, no dejaremos de lado el uso de herramientas de la actualidad, pero si se hará especial atención a su uso y aplicación.

Le sigue el **bloque F**, (“opinión personal sobre aumento de la motivación en clase”). En general, la motivación del alumnado aumentaba cuando la clase estaba tranquila, es decir, respetando el turno de palabra, haciendo intervenciones de forma ordenada y aportando valor, comentarios con coherencia sin intentar llamar la atención. En pocas ocasiones se logró un ambiente óptimo, y por ello puede observarse cómo en la Figura 8 y 9, la mayoría coincide en estar de acuerdo con la diversidad de recursos y la innovación en el aula, por actividades grupales, uso de dispositivos y participación activa de toda la clase, buscando siempre conseguir una buena atmósfera.

En el **bloque G**, (“elección sobre el recurso más motivador”), en el gráfico de la figura 10 se percibe que el recurso favorito y que, por tanto, motiva más al alumnado es la visualización de vídeos previamente integrados en una presentación, tal y como se expuso en clase, utilizando como soporte Prezi con la incorporación previa de vídeos relacionados con la materia. Los alumnos se mostraron muy interesados cuando se exponían vídeos que ayudaban al entendimiento de la materia. También se intentó visualizar vídeos de cultura general para mantenerlos actualizados sobre el panorama nacional e internacional, algo que les pareció curioso y animó a seguir investigando, pues percibieron la relación de los contenidos con su entorno habitual.

En general, siempre valoran los continuos ejemplos, sobre todo cuando son cercanos a su entorno, la gamificación para desconectar de forma puntual, y la pizarra

convencional, dejando en última posición la realización de actividades a través de una página de Facebook, posiblemente por no identificarlo como un recurso docente tal y como explicábamos anteriormente.

Como todo nuevo proceso la tecnología tiene ventajas e inconvenientes y debe ser el docente quien, ejerciendo su buen hacer, minimice los factores negativos. Esto es así porque de una forma u otra la tecnología y redes de información están en nuestra vida cotidiana y es más positivo aliarse con ellas a través de un aprendizaje adecuado que pretender eludirlas en aras de mantener un sistema tradicional de enseñanza. Sistema tradicional que nadie desdeña ni pretende eliminar, muy al contrario, el objetivo es dinamizarlo y completarlo con las nuevas herramientas que tiene el profesor, que sigue y seguirá siendo el elemento catalizador del aprendizaje.

En líneas generales, haciendo mención a la opinión personal de forma libre que pertenece al **bloque H**, la falta de un sistema educativo "estable" hace que tal y como exponían los alumnos, haya una gran disparidad de opiniones. Por una parte, aquellos que aprecian muy positivamente la innovación y dinamismo, por otra, aquellos que prefieren no salir de su zona de confort, no relacionarse ni intervenir en clase, siguiendo un libro que estudiarán en casa, y desaprovechando el tiempo en clase.

La clave se centraría en conocer al alumnado, descubrir cuáles son las necesidades de cada uno de ellos y diseñar la estrategia para conseguir una clase que funcione conjuntamente. Se puede motivar y enseñar al alumnado con cualquier tipo de recurso. La motivación en el aula dependerá no tanto de las herramientas sino del profesor/a y su capacidad para la innovación. Tal y como menciona César Bona, uno de los mejores profesores de este país, la mejor propuesta para aplicar al aula sería la de aprovechar las capacidades especiales de un docente (por ejemplo, que toque la guitarra) para realizar clases dirigidas que puedan envolver con su pasión a los alumnos.

Porque la realidad es que un alumno motivado es un alumno que aprende y ambiciona seguir aprendiendo y de nosotros docentes del futuro, depende de hacer este mundo, un lugar mejor.

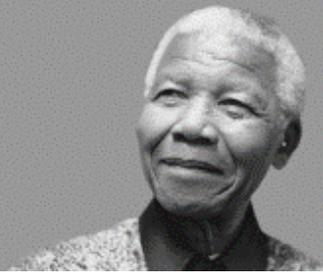
6.1. Limitaciones y líneas futuras de investigación

La investigación realizada no llega a comprobar la influencia de la motivación con los resultados finales debido a la limitación en el periodo de prácticas y, por tanto, a la dificultad para controlar y estudiar una evolución concluyente de la relación entre la aplicación de recursos didácticos innovadores mediante herramientas TIC's – motivación y resultados finales.

En aras de seguir avanzando hacia la integración y adaptación del método tradicional con un método innovador que cambia continuamente, se plantean líneas futuras en las que investigar un método que revolucione el sistema educativo logrando un sistema eficiente y motivador para el alumno y el profesor.

**“La educación es el arma
más poderosa que puedes usar
para cambiar el mundo.”**

NELSON MANDELA



7. Bibliografía

- Alcalay, L., & Antonijevic, N. (1987). Variables afectivas. *Revista de educación*, 144, 29-32.
- Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF, 1, 1-10.
- Bautista, G., Borges, F. & Forés, A. (2006). *Didáctica universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza – Aprendizaje*. Madrid: Narcea.
- Benito, A. (2009). La pedagogía no tiene la culpa: Un análisis de los problemas de la educación en España. *Revista de Educación*, 348, 489-501.
- Castaño, C., Maíz, I., Palacio, G. & Villarroel J. D. (2008). *Prácticas educativas en entornos Web 2.0*. Madrid: Síntesis.
- Castells, M., & Andrade, J. A. (2010). La sociedad red: una visión global. *Enlace*, 7(1).
- César Bona. "Los nuevos retos de la educación". TED Barcelona. Publicado el 7 jul. 2015. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=LcNWYNp2MSw>
- Chiavenato, I. (2000). *Introducción a la Teoría de la Administración*. Editores McGraw Hill. México, México.
- Cruz Moreno, T. (2012). *Las redes sociales aplicadas a la docencia*. Trabajo fin de Máster. Máster Profesorado en Educación Secundaria. Universidad de Almería. Extraído de: <http://repositorio.ual.es:8080/bitstream/handle/10835/2106/Redes%20SocialesTamara%20Cruz%20Moreno.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- de Educación, L. G., & de la Reforma Educativa, F. (1970). 14/1970, de 4 de agosto. *Madrid: Boletín Oficial del Estado*. Cabero, J. (2002). *Las TIC's en la universidad*. Sevilla: Mad.
- de España, G. (2006). Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín oficial del Estado*, 106(4).
- De Haro, J.J. (2009). Las redes sociales aplicadas a la práctica docente. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, 13. Recuperado de <http://dim.pangea.org/revistaDIM13/Articulos/juandjosedeharo.doc>

- Del Barrio, A. (09 de marzo de 2016). Periódico El mundo online. Así usan los ‘millennials’ las redes sociales. Tecnología. Recuperado a partir de <http://www.elmundo.es/tecnologia/2016/03/08/56dd5c02ca47418f6a8b458a.html>
- Díaz Barriga Arceo, Frida y Hernández Rojas, Gerardo. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista. México, Ed. Mc. Graw Hill, 1998.
- Dussel, I., Quevedo, L. A., & Santillana, F. (2011). Educación y nuevas tecnologías: los desafíos pedagógicos ante el mundo digital. Fundación Santillana. Recuperado de: <http://cms.sangari.com/midias/2/111.pdf>
- Ezpeleta Pemán, Laura (2014). Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca. “La Motivación en las Aulas a través de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación”. Extraído de: <https://zagan.unizar.es/record/16397/files/TAZ-TFG-2014-1717.pdf>
- Fernández-Abascal, E. G. (1997). *Psicología general: Motivación y emoción* (Vol. 2). EDITORIAL RAMÓN ARECES.
- Fernández, J. A. (2008). *Modelo explicativo del rendimiento en secundaria: variables cognitivas del profesor y cognitivas, afectivas, motivacionales y escolares de los alumnos*. Tesis doctoral, Universidad de Valladolid.
- Francisco Amat, A., & Moliner Miravet, L. (2010). El Aprendizaje Servicio en la Universidad: una estrategia en la formación de ciudadanía crítica. Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado, 13 (4).
- Levis, D. (2011). Redes educativas 2.1 Medios sociales, entornos colaborativos y procesos de enseñanza y aprendizaje. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal, 8(1).
- López, F. (2009). “La motivación en nuestras aulas”.
- Górriz Hernández, A. (2012). “Formación Docente, Utilización de metodologías innovadoras y motivación del alumno”. Universidad de Almería. Trabajo de Fin de grado. Extraído de: <http://repositorio.ual.es/handle/10835/3145>
- Harasim, L., Hiltz, S., Turoff, M. & Teles, L. (2000). Learning networks. *A full guide for teaching and learning online*. Cambridge: MIT Press.

- IAB Spain. (20 de abril de 2016). Estudio anual de redes sociales. *Interactive Advertising Bureau Spain*. Recuperado a partir de http://www.iabspain.net/wp-content/uploads/downloads/2016/04/IAB_EstudioRedesSociales_2016_VCorta.pdf
- Liston, D. P., & Zeichner, K. M. (2003). *Formación del profesorado y condiciones sociales de la escolarización*. Ediciones Morata.
- Llorens, F. & Capdeferro, N. (2011). Posibilidades de la plataforma Facebook para el aprendizaje colaborativo. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 8, pp. 31 - 45.
- Llorente, M. C. (2006). El tutor en E-learning: aspectos a tener en cuenta, *Eduotec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 20, 119.
- Lozano, A. (2005). *Estilos de aprendizaje y enseñanza*. México: Trillas
- Mahillo, J. (1996). *¿Sabes enseñar? Manual para padres y profesores*. Madrid: Espasa.
- Martínez-Geijo, P. (2007) *Aprender y enseñar: Los estilos de aprendizaje y de enseñanza desde la práctica de aula*. Bilbao: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Deusto
- MONCAYO, María Gabriela (2008). 'Las TIC en educación'. Documentos pedagógicos. On-line. http://www.planamanecer.com/recursos/docente/bachillerato/articulos_pedagogicos/noviembre/tics_en_la_educacion.pdf
- Moya, A. (2009). Las nuevas tecnologías en la educación. *Innovación y experiencias educativas*, 24, 1-9.
- Núñez del Río, M^a Cristina & Fontana Abad, Mónica. (2014) Universidad Complutense de Madrid. Competencia Socioemocional en el aula. Características del profesor que favorecen la motivación por el aprendizaje en alumnos de enseñanza secundaria obligatoria. Extraído de: <http://www2.uned.es/reop/pdfs/2009/20-3%20%20M%20Cristina%20Nunez%20del%20Rio.pdf>
- Pozo, I. (2000) *Aprendices y maestros: La nueva cultura del aprendizaje*. Madrid: Alianza.

- Rama, M., & Chiecher, A. (2013). El potencial educativo de Facebook en la Universidad. *Revista Contextos de Educación*, 13, 46-55.
- Roces, C., González- Pienda J. A., Núñez, J. C., González- Pumariega, S. Álvarez, L., García M., et al. (2004). *Cuestionario de estrategias de aprendizaje y motivación (CEAM)*. Madrid: EOS
- Rodríguez, A., & Santamaría, P. (2012). Análisis del uso de las redes sociales en internet. *Revista de comunicación y tecnologías emergentes* 20(2), 228-246, extraído a partir de: <http://ticsyformacion.com/2012/12/12/herramientas-de-comunicacion-digital-por-ricardo-llera-socialmedia-marketing/>
- Román, J. M. (1995). Métodos de enseñanza. En J. Beltrán y J. A. Bueno (Eds.), *Psicología de la educación* (pp. 479-527). Barcelona: Marcombo
- Salinas, J (2000): El aprendizaje colaborativo con los nuevos canales de comunicación. En Cabero, J, Salinas, J. Duarte, A y Domingo, J.: *Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*. Ed. Síntesis, Madrid. 199-228
- Shayer, M. (2003). Piaget and Vygotsky. *Piaget, Vygotsky & Beyond: Central Issues in Developmental Psychology and Education*, 27.
- Siemens, G. (2004). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. Recuperado de <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>.
- Santomé, J. T. (2013). Sin muros en las aulas: el currículum integrado. *Lecturas de didáctica*, 79.
- The Cocktail Analysis (2016). Consultora de investigación de mercados especializada en tendencias de consumo, comunicación y nuevas tecnologías. *Estudio sobre "Millennials y Redes Sociales"*. Extraído a partir de: <http://tcanalysis.com/blog/posts/millennials-y-redes-sociales-nuevo-proyecto-de-the-cocktail-analysis-y-arena>
- UTRERA, Franco (2012): 'Facebook en la enseñanza'. Autoedición. Recuperado a partir de: www.homodigital.blogspot.com
- Valle, A., Cabanach, R. G., y Rodríguez, S. (2006). Reflecting on motivation and learning in the new Spanish education act (LOE): Talking vs. doing. *Papeles del Psicólogo*, 27, 135-138

- Vela, A. (2012). Herramientas de comunicación digital. TIC's y Formación. <http://ticsyformacion.com/2012/12/12/herramientas-de-comunicacion-digital-por-ricardo-llera-socialmedia-marketing/>
- Woolfolk, A. E. (2006). Psicología educativa (9ª ed.). México: Prentice-Hall Hispanoamericana.

8. Anexos

Encuesta de motivación en el aula. "Diferentes métodos o recursos para aprender".

Enlace encuesta: Google docs: <https://goo.gl/forms/yEy2mOJFiPomcijP2>

MOTIVACIÓN EN EL AULA: Diferentes métodos o recursos para aprender.					
<i>Un cuestionario dirigido al alumnado</i>					
A) El uso de la pizarra en clase me motiva a prestar atención cuando:	Totalmente en Desacuerdo			Totalmente de acuerdo	
Se utiliza para dar ejemplos sobre los contenidos estudiados	1	2	3	4	5
Se utiliza para la realización de esquemas sobre contenidos de la asignatura	1	2	3	4	5
Puedo tomar apuntes de los ejemplos y esquemas de la pizarra y así poder repasar más fácilmente	1	2	3	4	5
Se utiliza para la corrección de ejercicios o actividades de clase	1	2	3	4	5
B) El uso de una presentación con videos me motiva a prestar atención en clase cuando:	Totalmente en Desacuerdo			Totalmente de acuerdo	
Se utiliza para explicar un contenido complejo	1	2	3	4	5
Se utiliza para mostrar ejemplos reales de una situación relacionada con el tema	1	2	3	4	5
Se utiliza para amenizar con ejemplos reales la teoría	1	2	3	4	5
C) El uso de juegos como recurso en el aprendizaje es motivador porque:	Totalmente en Desacuerdo			Totalmente de acuerdo	

Retengo mejor los contenidos de la unidad	1	2	3	4	5
Desconecto y me divierto	1	2	3	4	5
Es una oportunidad para conocer mejor a mis compañeros/as y compartir conocimientos de forma distendida.	1	2	3	4	5
<i>D) Opino que, el uso de Facebook para realizar actividades en grupo es:</i>	Totalmente en Desacuerdo			Totalmente de acuerdo	
Un buen método para desarrollar mis competencias sociales: interactuar con mis compañeros, dialogar, capacidad de escucha, debate, buen uso de redes sociales.	1	2	3	4	5
Una oportunidad para conocer mejor a mis compañeros/as fuera de clase	1	2	3	4	5
Una forma diferente que me ayuda a practicar los contenidos de clases.	1	2	3	4	5
Un recurso que seguiría utilizando como fuente de información complementaria a mis estudios	1	2	3	4	5
Una distracción que no aporta nada al aprendizaje de Economía	1	2	3	4	5
<i>E) El rendimiento, motivación y a atención en clase mejora si:</i>	Totalmente en Desacuerdo			Totalmente de acuerdo	
La clase es participativa, respeta y se mantiene en silencio.	1	2	3	4	5
Las actividades planteadas por el o la profesor ayudan al repaso de los contenidos de cara al examen	1	2	3	4	5
El profesor/a supervisa y ayuda en la realización de actividades	1	2	3	4	5

El profesor/a plantea preguntas que incitan a debatir y compartir la opinión sobre un tema	1	2	3	4	5
Los trabajos en grupo se valoran para la calificación final	1	2	3	4	5
El profesorado nos informa previamente sobre los criterios de evaluación de la actividad de grupo	1	2	3	4	5
El profesorado evalúa los diferentes niveles de participación de cada uno de los miembros del grupo	1	2	3	4	5
Se califica la participación y buen comportamiento en clase	1	2	3	4	5
Nos evaluamos los miembros del grupo unos a otros	1	2	3	4	5
El profesor utiliza diferentes recursos como la pizarra, presentación, vídeos y juegos para el desarrollo de las clases	1	2	3	4	5
El profesor utiliza redes sociales para conectar con el alumnado (como realización de actividades a través de Facebook)	1	2	3	4	5
F) Personalmente, mi motivación aumenta en clase cuando:	Totalmente en Desacuerdo			Totalmente de acuerdo	
Puedo exponer y defender mis ideas y conocimientos ante otras personas libremente	1	2	3	4	5
Me siento parte activa de mi propio proceso de aprendizaje (reflexión, búsqueda de información)	1	2	3	4	5
Se realizan actividades en grupo	1	2	3	4	5
Podemos utilizar dispositivos para ayudarnos a realizar actividades y así, investigar y aprender a través del uso de TIC's (Ordenadores, tablets, móvil)	1	2	3	4	5

G) ¿Qué te ha motivado más en clase?	Totalmente en Desacuerdo			Totalmente de acuerdo	
	1	2		3	4
a) El uso de la pizarra como completo a las explicaciones	1	2	3	4	5
b) El uso de una presentación como apoyo gráfico del tema	1	2	3	4	5
c) el uso continuo de ejemplos a través de diferentes recursos	1	2	3	4	5
d) La visualización de vídeos que facilitan la comprensión de los contenidos	1	2	3	4	5
e) La realización de un juego para completar el entendimiento de la unidad.	1	2	3	4	5
f) La realización de actividades a través de Facebook	1	2	3	4	5

H) ¿Qué mejorarías o cómo te gustaría que fueran las clases?