



UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

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

UNIVERSIDAD DE ALMERIA

ESCUELA INTERNACIONAL DE MÁSTER



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

Curso académico: 2016/2017

Aplicación de recursos audiovisuales en el aula de Economía.

The use of multimedia resources in Economics class

Tutor: D. Miguel Pérez Valls

Especialidad: Economía, empresa y comercio

Autor: D. Antonio José Vargas Oliva

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Aprendizaje multimedia.....	7
2.2. La importancia del rol del docente	11
2.3. Del aprendizaje significativo al aprendizaje relevante.....	13
3. APLICACIÓN PRÁCTICA.....	15
3.1. Propuesta metodológica	16
3.2. Recursos multimedia.....	19
3.3. Clasificación de Contenidos didácticos - Recursos multimedia.....	32
3.3.1. Economía, Cuarto de ESO	33
3.3.2. Economía, Primero de Bachillerato.....	34
3.3.3. Economía de la empresa, Segundo de Bachillerato.....	36
4. CONCLUSIONES	37
5. BIBLIOGRAFÍA	40
5.1. Bibliografía.....	40
5.2. Filmografía.....	42
6. ANEXOS	45
Anexo 1. Cinco procesos cognoscitivos de la teoría cognoscitiva del aprendizaje multimedia.....	45
Anexo 2. Objetivos y saberes de la Taxonomía de Bloom.....	45
Anexo 3. Saberes de la Taxonomía de Bloom en función de su complejidad.	46

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Economía, Cuarto de ESO	33
Tabla 2 Economía, Primero de Bachillerato.....	34
Tabla 3 Economía de la empresa, Segundo de Bachillerato	36

ÍNDICE DE RECURSOS AUDIOVISUALES

<u>3.2.1.</u> <u>Náufrago</u>	19
<u>3.2.2.</u> <u>La red social</u>	19
<u>3.2.3.</u> <u>The Big Bang Theory. Capítulo 35: El nanocluster de la canción del trabajo</u>	20
<u>3.2.4.</u> <u>Moneyball</u>	20
<u>3.2.5.</u> <u>Margin call</u>	21
<u>3.2.6.</u> <u>Concursante</u>	21
<u>3.2.7.</u> <u>Muerte y resurrección de Keynes</u>	22
<u>3.2.8.</u> <u>En defensa de la globalización</u>	22
<u>3.2.9.</u> <u>Zeitgeist, Moving Forward. Parte III: Proyecto tierra</u>	23
<u>3.2.10.</u> <u>La vida es bella</u>	23
<u>3.2.11.</u> <u>The company men</u>	24
<u>3.2.12.</u> <u>Salvados. 8X13: Ultimátum a Grecia</u>	24
<u>3.2.13.</u> <u>La que se avecina. Capítulo 79: Una eco-finca, un obús y una inseminación satánica</u>	25
<u>3.2.14.</u> <u>El gran salto</u>	25
<u>3.2.15.</u> <u>Inside job</u>	25
<u>3.2.16.</u> <u>El lobo de Wall Street</u>	26
<u>3.2.17.</u> <u>Una mente maravillosa</u>	26
<u>3.2.18.</u> <u>La batalla por la economía mundial</u>	27

<u>3.2.19.</u>	<u>El incidente</u>	27
<u>3.2.20.</u>	<u>El método</u>	27
<u>3.2.21.</u>	<u>IKEA, ¿Cómo lo hacen?</u>	28
<u>3.2.22.</u>	<u>La II Guerra Mundial desde el espacio</u>	28
<u>3.2.23.</u>	<u>Los becarios</u>	29
<u>3.2.24.</u>	<u>Inside Google</u>	29
<u>3.2.25.</u>	<u>Titanes hicieron historia</u>	29
<u>3.2.26.</u>	<u>Aquí no hay quien viva, Capítulo 26: Érase una parabólica</u>	30
<u>3.2.27.</u>	<u>Los Serrano, Capítulo 33: La jamoneta</u>	30
<u>3.2.28.</u>	<u>Jobs</u>	31
<u>3.2.29.</u>	<u>Seducir al consumidor: Neuromarketing</u>	31
<u>3.2.30.</u>	<u>Jerry Maguire</u>	32

1. INTRODUCCIÓN

Es de sobra conocido que las nuevas tecnologías y especialmente las herramientas multimedia desempeñan un rol cada vez más importante en la educación. En un entorno digital tan desarrollado, el profesor se convierte en el responsable de adecuar los contenidos al material audiovisual, además de planificar y tratar esa información para que esos elementos visuales y auditivos ejerzan la función para los que han sido seleccionados.

Desde hace bastante tiempo, se ha utilizado la enseñanza audiovisual para maximizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En multitud de ocasiones, el docente, en nuestro caso, el docente de Economía, pretende utilizar algún video o recurso didáctico en clase, pero es posible que no esté seguro de que se aplique de forma correcta al proceso de enseñanza que debe impartir, o incluso, puede ser que el recurso no sea adecuado por su naturaleza, y no cumpla con los requisitos indispensables del aprendizaje multimedia en su aplicación al alumnado. Además, es de vital importancia que el docente aplique una metodología adecuada y lleve a cabo un enfoque en concordancia con estas herramientas. Con respecto a estas ideas, consideramos que puede ser de gran utilidad un estudio que aporte al profesor, una base teórica que justifique la aplicación del multimedia a sus clases y que, además, esos recursos estén basados en unos principios que los convierta en aptos para su aplicación en el aula.

Los objetivos de este estudio serán, en primer lugar, evaluar el potencial didáctico de los recursos multimedia en el aula de economía, tanto desde la perspectiva del alumno en su proceso de aprendizaje, como desde la perspectiva del profesor, analizando su ajuste con distintos estilos docentes y evaluando, a cuál se adecúa mejor. En segundo lugar, queremos proponer diversas herramientas que puedan ser útiles para su uso en el aula de economía. Para ello, se han referenciado treinta escenas de recursos multimedia y se ha evaluado su conexión con el diseño curricular de las materias de Economía en ESO y Bachillerato.

Comenzaremos examinando la naturaleza del aprendizaje audiovisual, sus ventajas, así como los principios sobre los cuales se fundamenta un

aprendizaje de este tipo. Consideraremos la importancia de lograr un aprendizaje significativo y de la eficacia que los recursos audiovisuales, bien implementados, tienen en la consecución de todo el proceso, atendiendo al análisis de los diferentes tipos de saberes según la Taxonomía de Bloom (1956). Planteado un marco teórico, propondremos el objetivo de analizar el ajuste entre ciertos enfoques docentes y el uso de recursos multimedia de cara a conseguir aprendizajes relevantes y por lo tanto, duraderos en el tiempo.

Es entonces, cuando hayamos evaluado ese objetivo, cuando propondremos una relación de recursos audiovisuales, tanto cinematográficos, como televisivos, aplicables a diferentes sesiones y contenidos de los currículos de las asignaturas de economía a nivel de ESO y Bachillerato. De esta forma, intentaremos que el lector encuentre, en este documento, una clasificación de herramientas didácticas, con las cuales, se abordan diferentes conceptos económicos. Quizás, el valor añadido de este trabajo no resida en la cantidad de recursos propuestos o en su naturaleza, sino en la oportunidad que supone para un docente de economía tener a su disposición recursos multimedia para todos los contenidos del currículo y la propuesta metodológica de la cual, van acompañados y ése será nuestro principal propósito.

2. MARCO TEÓRICO

El objetivo de este apartado es fijar unas bases teóricas sobre las cuales, fundamentaremos nuestra propuesta práctica, es decir, donde apoyaremos nuestros recursos audiovisuales. Tanto la naturaleza de estas herramientas docentes como su adecuación a los contenidos y su puesta en práctica en el aula, estarán sustentados en función de estos principios teóricos.

Comenzaremos definiendo el concepto de aprendizaje multimedia, así como los principios sobre los que se fundamenta mediante una breve revisión. De esta forma, veremos cómo afectan al desarrollo de materiales como los que diseñaremos posteriormente. Seguidamente, haremos hincapié en la necesidad de que el docente asuma el rol de gestor y planificador de sus contenidos y recursos didácticos, y sobre todo, del enfoque y las metodologías adecuadas para que nuestras herramientas cumplan con su cometido. Además, abordaremos el concepto y la naturaleza del aprendizaje significativo y su

ampliación a niveles más elevados dentro de la Taxonomía de Bloom, visto éste, como una consecuencia directa de aplicar un enfoque docente acorde con las herramientas audiovisuales diseñadas en el próximo apartado.

2.1. Aprendizaje multimedia.

Es especialmente relevante en este punto, analizar las aportaciones de Mayer, uno de los teóricos que ha abordado más ampliamente la teoría del aprendizaje multimedia. Este profesor de la Universidad de California es toda una autoridad en el campo de la educación, así como de la psicología cognoscitiva.

Antes de analizar los principios en los que se sustenta dicho aprendizaje, se hace necesario preguntarnos qué es el término “multimedia”. Como sabemos, el término multimedia puede referirse a un soporte o forma con la que almacenar diferentes formatos de archivo o como dispositivo de reproducción. Schnotz (2005) afirma que en un nivel tecnológico, el término multimedia se refiere al uso de diferentes medios para entregar la información. En contraposición a esta acepción, nosotros nos referiremos a él como la forma en la que presentamos los contenidos. Mayer (2005, p.2) define el término como “la presentación de material verbal y pictórico, en donde el material verbal se refiere a las palabras, como texto impreso o texto hablado y el material pictórico que abarca imágenes estáticas y dinámicas”. Por lo tanto, crear una presentación multimedia implica combinar dos o más soportes con una finalidad comunicativa determinada, estos soportes pueden ser visuales o sonoros, como ocurre con el vídeo.

Como afirma Mayer (2005), este aprendizaje multimedia se consigue cuando logramos construir representaciones mentales tras una presentación multimedia y como consecuencia, adquirimos un conocimiento. Para analizar de forma efectiva la relevancia de este tipo de aprendizaje, necesitamos saber cómo las personas aprenden con los multimedia, es decir, necesitamos conocer la naturaleza del aprendizaje multimedia para tomar decisiones prácticas adecuadas.

Paivio (1986), autor de especial relevancia, cuyos estudios respaldan el uso de videos para el proceso de enseñanza-aprendizaje, propuso su teoría del código

dual, en la cual, afirma que el sistema cognitivo humano incluye dos subsistemas: un sistema verbal y un sistema de imágenes. Por lo tanto, las palabras y las frases son procesadas y codificadas en el sistema verbal, mientras que las imágenes son procesadas y codificadas en los dos sistemas, tanto en el sistema de imágenes como en el verbal. Como consecuencia de ello, Paivio afirma que la inclusión de imágenes en los textos y su éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha atribuido a las ventajas que supone el código dual.

Sin embargo, según Schnotz (2005), esta teoría presenta ciertos inconvenientes en cuanto al aprendizaje multimedia. Por un lado, durante las últimas dos décadas se ha demostrado que los lectores de textos sin imágenes también son capaces de construir representaciones mentales gráficas o múltiples, es decir, no solamente textuales. Por otro lado, se centra en la investigación de la memoria, mientras que la inserción de imágenes en los textos se utiliza con más frecuencia para la mejora de la comprensión.

Combinando con la idea del código dual, Mayer (2005) propone que un sujeto selecciona información del texto y crea una representación de esa información del mismo, y de igual manera, selecciona información de las imágenes y organiza la información visual para construir conexiones entre el modelo basado en el texto y el modelo basado en imágenes. De aquí, podemos deducir que el alumnado puede construir representaciones mentales mediante la información verbal y la pictórica si el texto y las imágenes son coherentes y si los dos tipos de información se presentan la una cerca de la otra. En este sentido, el rol del docente es el responsable de la eficacia del recurso didáctico, ya que el contenido posterior a la información audiovisual debe estar en consonancia y bien adecuado al mismo.

Ampliando la vista en esta revisión, encontramos un problema en estas afirmaciones. Las representaciones gráficas que el alumnado genera a partir de las imágenes son una clase de información específica. De hecho, una imagen no está limitada a la información sobre su forma, además, aporta información complementaria que sólo este formato de información es capaz de ilustrar en contraposición a una descripción de naturaleza textual, en la cual, es posible

mencionar únicamente algunas características o propiedades sobre algo en concreto sin proporcionar información más detallada. En base a esto, Schnotz y Bannert (1999) proponen algo que es muy favorable para nuestro propósito, proporcionando un marco que apoya al aprendizaje multimedia como elemento de eficacia superior al texto.

Mayer (2005) desarrolló la Teoría cognoscitiva del aprendizaje multimedia tras analizar e incorporar a la misma elementos de la codificación dual de Paivio. Además, tuvo en cuenta la limitación de la capacidad de procesamiento de Baddeley, mediante la cual, afirma que la memoria de trabajo es sensible a la interferencia de la información previamente almacenada en la memoria a largo plazo y ello dificulta la filtración de información e interfiere en que la nueva memoria a corto plazo sea procesada, asimilada y almacenada (Baddeley, 1986). Por último, la teoría de Mayer también estuvo influenciada por el organigrama para representar la memoria y los procesos cognitivos de Atkinson y Shiffrin.

En su Teoría cognoscitiva del aprendizaje, Mayer (2005) menciona dos canales para procesar la información: verbal y visual. Además, propone los tres tipos de almacenaje en la memoria: memoria sensorial, memoria de trabajo y memoria de largo plazo. El autor afirma que existen cinco procesos cognitivos, véase Anexo 1.

Tomaremos el proceso “integración”, como el proceso deseado a consecuencia de nuestros recursos didácticos, del contenido curricular y de los conocimientos previos del alumnado objetivo.

Cuando un elemento audiovisual es recibido por un sujeto, la información llega a la memoria sensorial mediante los ojos y el oído; la memoria de trabajo es la encargada de llevar a cabo el aprendizaje multimedia. El conocimiento creado en la memoria de trabajo se encuentra en los modelos verbal y pictórico, una vez que el sujeto ha conseguido retener esa información, o alguna parte de ella, la memoria a largo plazo trae a la memoria de trabajo el conocimiento previo para lograr la integración (Mayer, 2005).

A continuación, abordaremos los principios sobre los que se sustenta un aprendizaje multimedia eficaz como punto de partida al planteamiento de nuestros recursos en el aula. Bajo estos principios, la carga cognoscitiva se ve reducida al poner en práctica un recurso audiovisual. Es importante tener en cuenta la idea de Ainsworth (1999), el cual, afirma que procesar representaciones en exceso tiene además unos costes cognitivos; si el número de representaciones aumenta, los costes cognitivos también se incrementarán y la eficiencia del aprendizaje multimedia se verá reducida. También están de acuerdo, en este sentido Mayer y Moreno (1998), estos autores proponen que si presentas demasiados elementos audiovisuales de forma rápida, la capacidad cognoscitiva y el procesamiento de información se sobrecargarán y los resultados serán desfavorables.

A la hora de diseñar los recursos didácticos, debemos analizar y tener en cuenta los doce principios del aprendizaje multimedia elaborados por Mayer (2001), los cuales, tienen el objetivo de liberar memoria de trabajo en el individuo y favorecer la creación de esquemas mentales (Latapie, 2007). En primer lugar, hablamos del principio de coherencia, el cual viene a decir básicamente, que el aprendizaje es más eficiente cuando se eliminan elementos innecesarios como fotografías y palabras de difícil audición o comprensión. En segundo lugar, hablamos del principio de redundancia que se refiere a la precaución de no exponer juntos el texto y su narración de voz, ya que genera carga cognoscitiva innecesaria. Seguidamente, el principio de señalización que defiende la necesidad de mantener al alumnado, en nuestro caso, enfocado a la tarea y a la información verdaderamente esencial. Cuando las palabras y sus imágenes correspondientes se muestran cerca unas de otras en la pantalla, están integradas físicamente y sincronizadas temporalmente; hablamos del principio de contigüidad temporal y del principio de contigüidad espacial. Según el principio de segmentación, nuestros recursos multimedia deben tener un ritmo de presentación acorde a nuestro alumnado.

Por otro lado, nombraremos el principio de pre-formación, algo muy interesante para nuestros objetivos. La pre-formación se basa en introducir, mediante un repaso rápido, los contenidos previamente aprendidos y aportar aquellos básicos de cara a una mejor recepción de la información multimedia que

aportará nuestro recurso. Además, el principio de modalidad, donde la información se asimila mejor cuando es presentada por dos canales dependientes entre sí para su recepción, como son el gráfico o animación y la narración por vía auditiva. El principio multimedia indica que si nuestro recurso posee información textual, es mejor utilizar imágenes apropiadas junto al texto para lograr mejor retención. Continuando con las ideas de Mayer, tenemos el principio de personalización, el cual, nos dice que la información debe ser presentada en un tono de conversación, expresión y lenguaje acordes al desarrollo y conocimientos del alumnado. Y por último tenemos los principios de imagen y voz, que se centran en la necesidad de calidad en la imagen y el sonido para un buen tratamiento de la información.

2.2. La importancia del rol del docente

Asentada la naturaleza del aprendizaje multimedia y fijados unos límites sobre los cuales diseñar nuestra propuesta práctica, vamos ahora a centrar nuestra atención en el papel del profesor como aspecto primordial en la eficacia de una herramienta audiovisual. La importancia del rol del docente no reside solamente en la planificación y el diseño de recursos multimedia de calidad, ya que, es del todo contradictorio, en mi opinión, elaborar o usar unos elementos multimedia adecuados al contenido y cumpliendo con todos los principios de Mayer para, posteriormente, llevar a cabo una metodología equivocada o un enfoque fuera de lugar para dicho material.

Como sabemos, son muchas las ventajas del uso de recursos multimedia en contextos educativos. Cabero y Duarte (1999) enumeran algunas de ellas: “La posibilidad de una mayor adaptación a las características, actitudes y aptitudes de los usuarios, la posibilidad de una mayor adaptación a las características del contenido, además, despierta en el estudiante cierto interés, que puede ser utilizado por el profesor de manera que el receptor invierta la mayor cantidad posible de efecto cognitivo en la interacción con el medio y por último, desarrolla la aplicación de nuevas estrategias de aprendizaje, no basadas en el aprendizaje memorístico.

Todas estas ventajas que el docente debe aprovechar en el aula, tendrán un mayor efecto, dependiendo del enfoque que utilice en sus clases. Aunque, los

medios audiovisuales se pueden utilizar en la enseñanza de muchas formas y con diferentes enfoques, podemos decir, que no pueden ser la piedra angular de una metodología. Pero, ¿tendrán mejor rendimiento nuestras herramientas multimedia en el aula dependiendo del enfoque que usemos como docentes? Como afirma Fernández Sierra (1995), con un enfoque técnico, llevamos a cabo un control absoluto de las condiciones de enseñanza, mediante las cuales, se prescribe la práctica docente y privamos de alguna forma, las ventajas de los recursos multimedia como las citadas anteriormente. De este modo, sólo se premia el resultado final (Fernández y Lázaro, 1998), haciendo excesivo hincapié en clases magistrales, sin participación del alumnado, falta de retroalimentación y por lo tanto, los alumnos y alumnas no participan en el proceso de enseñanza-aprendizaje y se convierten en meros oyentes de la exposición de un orador (Fernández y Lázaro, 1998).

Según Adame (2009), cuando un docente utiliza medios audiovisuales en contextos educativos y aplica una metodología activa y participativa para su alumnado, pueden desarrollarse una serie de funciones intrínsecas a esa metodología docente. Una de ellas es el fomento de la participación, el interés y el espíritu crítico del alumnado en debates relacionados con la información multimedia presentada, además, facilita el aprendizaje por descubrimiento, desarrolla la creatividad y evita el aprendizaje exclusivamente memorístico y mejora el proceso educativo ya que pueden registrarse actuaciones con fines de retroalimentación, análisis crítico y búsqueda de soluciones.

Abogando por este tipo de metodologías, Fernández y Lázaro (1998) afirman que “el docente práctico está considerado como un elemento fundamental, que no sólo se dedica a la transmisión de conocimientos. El docente va más allá, piensa, reflexiona e investiga sobre su práctica en el aula, el alumnado y el proceso educativo en su conjunto, permitiendo adaptar el proceso educativo, valga la redundancia, a las necesidades y posibilidades del alumnado y el aula”.

Ya hemos fijado, como elementos primordiales para este trabajo, la importancia del rol del docente, entendido como un planificador y guía, que diseña sus clases con un propósito muy claro, la participación activa de sus alumnos y

alumnas en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Junto con los medios audiovisuales y el diseño de los recursos docentes, el profesor de economía puede usar estrategias activas como el descubrimiento guiado, la generación de debates constructivos y el logro del saber en sus alumnos mediante sus propias reflexiones individuales. Estas serán las herramientas, de las cuales, haremos uso para elaborar nuestras propuestas metodológicas en la aplicación a clase de los recursos multimedia. A continuación, vamos a establecer nuestra mira en el objetivo principal de todo el proceso, el logro del aprendizaje.

2.3. Del aprendizaje significativo al aprendizaje relevante

Llegados a este punto, podemos comprender cómo puede contribuir, de forma eficiente al proceso de aprendizaje, la incorporación de las nuevas tecnologías. Ahora puede ser muy interesante conocer cómo lograr un aprendizaje más duradero en el alumnado y de qué manera conseguirlo de forma que éste, pase de ser significativo para convertirse en relevante.

Ausubel (1983), afirma que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva, entendida como conjunto de conceptos e ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento y ésta, se relaciona con la nueva información presentada y adquirida. En este sentido, un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y con lo que el alumno ya sabe, es decir, con la estructura cognoscitiva del alumno (Ausubel, 1983 :18). Por tanto, la característica más importante del aprendizaje significativo es que genera una interacción entre los conocimientos existentes en la estructura cognitiva y las nuevas informaciones generadas, en nuestro caso, por los elementos multimedia presentados en clase. Según Diaz Barriga (2005, p. 428), el aprendizaje significativo ocurre cuando la información nueva por aprender se relaciona con la información previa ya existente en la estructura cognoscitiva del alumnado.

Resulta muy interesante, para nuestro trabajo, diferenciar el aprendizaje significativo del aprendizaje mecánico, ya que, contrariamente al aprendizaje significativo, se produce cuando la nueva información es almacenada arbitrariamente, sin que el alumno o la alumna puedan relacionar el nuevo saber con conocimientos pre-existentes. Podemos suponer que este tipo de

aprendizaje es de tipo memorístico, muy relacionado con metodologías pasivas, caracterizadas por clases magistrales y recursos didácticos poco variados, existentes en enfoques técnicos y anticuados. En contraposición a éste, el aprendizaje significativo se relaciona con enfoques prácticos-reflexivos y metodologías activas que buscan que el alumnado participe en clase relacionando conocimientos que ya sabía con la información presentada en los recursos multimedia integrada por debates y descubrimientos guiados.

Evidentemente, el aprendizaje mecánico puede ser necesario en algunas ocasiones, como en la fase inicial de un nuevo cuerpo de conocimientos, cuando no existen conceptos existentes, con los que poder relacionar los nuevos. En todo caso el aprendizaje significativo debe ser preferido, pues, facilita la adquisición de significados, la retención y la transferencia de lo aprendido (Ausubel,1983).

Teniendo en cuenta la naturaleza del aprendizaje significativo y el propósito de llevar a cabo metodologías activas de aprendizaje, vamos a analizar la relevancia de la Taxonomía a la hora de generar conocimientos más duraderos y por lo tanto, de mayor calidad en nuestro alumnado.

Como ya hemos adelantado, no todas las actividades provocan la misma implicación del alumno o alumna en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Benjamin Bloom estableció una Taxonomía sobre los diferentes tipos de saberes en forma de jerarquía. La Taxonomía de Bloom nos será de gran ayuda, ya que nos indica qué tipo de actividades son apropiadas para determinar los objetivos de nuestra docencia y por lo tanto de nuestra metodología aplicada a los recursos multimedia (Bloom, 1956), véase Anexo 2.

Esta Taxonomía permite ordenar los saberes de menor a mayor complejidad, es decir, los saberes que el alumnado va adquiriendo son más costosos de lograr pero más duraderos; de esta forma, podemos efectuar una clasificación en forma de tabla, donde, los tipos de saberes se distribuyen de forma gradual. En la base situamos el tipo de saber menos complejo hasta llegar al de mayor complejidad en la posición más elevada, véase Anexo 3.

Vamos a enfocar la idea de Bloom a nuestra situación. Dentro del aprendizaje memorístico, encontramos en la Taxonomía, el saber “Conocimiento”. A partir del saber “Comprensión”, el alumnado utiliza sus conocimientos previos, los cuales relacionará con la nueva información aportada por el recurso audiovisual. Hasta aquí, habremos logrado un aprendizaje significativo, siempre y cuando, hayamos cumplido con los principios del aprendizaje multimedia y nuestros recursos sean eficaces y adecuados a los contenidos curriculares. Ahora bien, ese aprendizaje significativo puede ir aumentando su complejidad a medida que avanzamos por los distintos tipos de saber (Bloom, 1956).

A partir del saber “Comprensión”, el alumnado desarrollará capacidades, habilidades y conocimientos más duraderos en el tiempo. Esto sucede porque dicho saber ha exigido más tiempo, más trabajo y sobre todo elaboración ya que, son capacidades que el alumno habrá obtenido de su implicación activamente en clase. En esa participación activa, el alumno asimila conocimientos muy estructurados y consigue conocimientos elaborados como resultado de interactuar con el contenido, con los compañeros y con el recurso multimedia.

Desde esa perspectiva, Pérez Gómez (1991), llega a la conclusión de que si el objetivo de la intervención educativa es provocar el aprendizaje relevante, debemos volver la vista a cómo el alumnado aprende en su vida cotidiana. Según el autor, debemos crear espacios de significados compartidos y para ello, pensamos que, se requiere la participación activa del alumno y una metodología que trate de incentivar un espacio de libertad de expresión y retroalimentación entre los propios alumnos y entre el docente.

En definitiva, el recurso multimedia es el comienzo de un aprendizaje que, ayudado por una propuesta metodológica, irá aumentando de valor y de complejidad a lo largo de la Taxonomía de Bloom hasta llegar a la adquisición del aprendizaje relevante.

3. APLICACIÓN PRÁCTICA

Llegados a este punto, hemos expuesto el marco teórico, mediante el cual, se han fijado la naturaleza y los principios del aprendizaje multimedia. Sobre estos

conceptos, fijaremos el diseño de recursos audiovisuales que propondremos a continuación. Estarán compuestos, en su totalidad, por escenas de series de televisión, películas y documentales que puedan usarse en clase como instrumentos docentes. Su principal fin es proveer al profesor o profesora de economía de un catálogo de escenas multimedia que se adapten a cualquier contenido curricular de las asignaturas de Economía, para Cuarto de ESO, Economía, para Primero de Bachillerato y por último, Economía de la empresa, para Segundo de Bachillerato. Los diferentes currículos servirán como guía para diseñar los siguientes recursos multimedia aplicados a los contenidos de las diferentes materias.

En definitiva, creemos que puede ser de una utilidad sobresaliente, que cualquier docente de estas asignaturas, tenga un documento al que acudir cuando desee aplicar el aprendizaje multimedia a sus clases y encuentre en éste, una serie de escenas clasificadas en función de los contenidos curriculares que se pueden abordar con los mismos. De esta forma, se facilita un ahorro de tiempo y sobre todo, su aplicación en el aula.

¿Por qué decimos que facilitamos su aplicación? Por la propuesta metodológica que acompaña al recurso multimedia, así como a su contextualización, a la descripción de la escena y a los contenidos curriculares que aborda. A continuación, hablaremos de las competencias que el alumnado adquiere debido a la presentación del recurso y sobre todo, a nuestra propuesta metodológica, la cual, será detallada en el siguiente apartado.

3.1. Propuesta metodológica

Como ya hemos ratificado anteriormente, al desarrollar recursos bajo metodologías activas con la inclusión del multimedia en sus clases, pretendemos desarrollar en el alumnado un aprendizaje relevante con respecto a los contenidos curriculares y como consecuencia de ello, las competencias que el alumnado desarrollará serán las de Comunicación lingüística, Aprender a aprender y Competencias sociales y cívicas. El enfoque docente que proponemos, es de naturaleza práctico-reflexivo, con metodologías activas, en las que el alumno sea plenamente partícipe del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula. Pero, ¿qué herramientas usaremos para desarrollar

este enfoque docente? Nuestra propuesta metodológica estará compuesta, en primer lugar, por el descubrimiento guiado.

Barrón Ruiz (1993), define el descubrimiento guiado como una “actividad autorreguladora de resolución de problemas que requiere la comprobación de hipótesis como centro lógico del acto de descubrimiento”. Para exponer, aun más, el concepto tenemos que hablar de Bruner, un autor muy reconocido en este campo, que afirma que la condición indispensable para aprender una información de manera significativa, es tener la experiencia personal de descubrirla (Bruner, 1960). Además, esta herramienta puede ser muy útil aplicada al aprendizaje multimedia, en nuestro caso a los recursos audiovisuales en el aula de economía, ya que el alumno tiene una gran participación y el docente expone las actividades participativas en el aula dirigidas para dar a conocer un concepto u objetivo didáctico que ha de ser alcanzado por el alumnado y su función es la de mediador y guía en el alcance de los conceptos. Ejercer la docencia con esta herramienta, asegura un aprendizaje significativo y fomenta la evaluación de las situaciones presentadas por las escenas multimedia en clase.

Según Bruner (1960), existen tres tipos de descubrimiento guiado, los cuales, pueden ser utilizados por el docente de Economía, dependiendo del tipo de contenido curricular que quiera tratar o de la dificultad del mismo ya que, también interviene, en el desarrollo de la clase, el conocimiento previo que el alumnado tenga de los conceptos que debe estudiar. Debemos hacer especial hincapié, para este tipo de metodologías, en la preformación que comentábamos anteriormente, como la introducción, mediante un repaso rápido, de los contenidos previamente aprendidos o la aportación de aquellos básicos, de cara a una mejor recepción de la información multimedia que aportará nuestro recurso (Mayer, 2001).

Siguiendo con los tipos de descubrimientos guiados, primero, encontramos el descubrimiento inductivo, que implica coleccionar y reordenar datos para llegar a un nuevo concepto o procedimiento. Luego, tenemos el descubrimiento deductivo, éste propone combinar ideas generales para llegar a enunciados específicos. En tercer y último lugar, nos queda el descubrimiento transductivo,

que podemos aplicarlo para que los alumnos y alumnas relacionen o comparen dos elementos particulares y evalúen sus similitudes y diferencias (Bruner, 1960).

En el caso de los recursos propuestos en el siguiente apartado, puede ser el más utilizado por un docente en las asignaturas de economía de Bachillerato, ya que, salvo en casos concretos, la mayoría del alumnado conoce los conceptos de estos niveles educativos.

Otra herramienta que puede ser usada en nuestra propuesta metodológica es el debate. Como sabemos, es otro procedimiento de las metodologías activas en el aula, que desarrollan competencias indispensables de las leyes educativas. La orientación que un docente puede darle en sus clases a este concepto, es puramente constructiva y guiada a que el alumnado evalúe y discuta, de forma ordenada y positiva, sobre conceptos del currículo y situaciones que exponen los recursos audiovisuales. En este sentido, si un docente de economía logra que sus alumnos y alumnas interactúen con situaciones proyectadas por nuestras escenas, estará logrando acciones como valorar, comparar, contrastar, concluir o criticar dichos contenidos y como afirma Bloom (1956), fomentaremos un aprendizaje relevante, objetivo final de nuestra idea. Para concluir con las propuestas, el docente puede acompañar el proceso de enseñanza-aprendizaje con actividades que pongan a prueba al alumnado con respecto al conocimiento desarrollado. Entonces, tras tratar el contenido ayudado por el libro de texto o una presentación, se plantearían unas actividades como medio de completar la evaluación y el proceso.

Estos son los principales componentes de nuestra propuesta metodológica; sin embargo, se pueden aplicar otros como diarios de clase, debates, ensayos, estudios de casos, mapas conceptuales, resolución de problemas, o proyectos. Como ya hemos comentado, este documento es una mera propuesta, expuesta a cambios por el docente que desee utilizarla en sus clases como una herramienta de ayuda y guía.

A continuación, exponemos los treinta recursos audiovisuales, que estarán expuestos según sus datos de contexto, la descripción de la escena proyectada y los contenidos curriculares que desarrolla 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 y según la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía,

3.2. Recursos multimedia

3.2.1. *Náufrago*

Datos de contexto.

Chuck Noland es una persona obsesionada con el tiempo, viaja por todo el mundo resolviendo los problemas de productividad de los centros de reparto de FedEx. Mantiene una larga relación con Kelly Frears, con quien vive en Memphis.

Una Navidad, la empresa reclama a Chuck para resolver un problema de eficiencia en el proceso de reparto en Malasia. Su avión se estrella en el Océano Pacífico debido a una violenta tormenta y llega inconsciente a una isla a la mañana siguiente. Al despertar, explora la isla y descubre que está deshabitada (Zemeckis, 2000).

Descripción de la escena.

Después de cerca de cuatro años en la isla, la marea trae a la playa restos del accidente, gracias a los cuales, se le ocurre la idea de usarlos como vela para una balsa con la que evitar el arrecife y las grandes olas y así, salir de allí. Durante el proceso de administración de los recursos para la construcción de la balsa, deberá decidir, de qué forma usar los recursos de que dispone para lograr tener fabricada la balsa en la época idónea para escapar del oleaje y los vientos de tierra.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son los de La Economía y su impacto en la vida de los ciudadanos, La escasez, la elección y la asignación de recursos y el coste de oportunidad para las asignaturas de Cuarto de ESO y Primero de Bachillerato, pertenecientes, ambas, de los Bloques primeros de los currículos correspondientes.

3.2.2. *La red social*

Datos de contexto.

Cuenta la historia de Mark Zuckerberg y de cómo pasó de ser un estudiante de Harvard, a un joven capaz de crear la red social más popular en el mundo, Facebook (Fincher, 2010).

Descripción de la escena.

El video tendría una estructura dividida en dos partes, la primera se centraría en cómo Marck Zuckerberg inicia el proceso emprendedor y monta, junto a su amigo y co-fundador de Facebook, Eduardo Saverin, una sociedad limitada. En el segundo fragmento, se observa cómo, influenciado por Sean Parker, convierten la empresa en una sociedad anónima que

obtenga grandes volúmenes de inversión.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son los de La empresa y el empresario, Tipos de empresa, Criterios de clasificación, forma jurídica, funciones y objetivos pertenecientes al Bloque 2 del currículo de Cuarto de ESO y La empresa y el empresario, Clasificación, componentes, funciones y objetivos de la empresa, perteneciente al Bloque 1 del currículo de Economía de la empresa en el curso de Segundo de Bachillerato.

3.2.3. *The Big Bang Theory. Capítulo 35: El nanocluster de la canción del trabajo*

Datos de contexto.

Penny inicia un proceso emprendedor que consiste en producir un broche para cabello, del cual, espera que sea un negocio en casa rentable.

Descripción de la escena

Sheldon señala los fallos en su proceso de producción, y desarrolla una cadena de montaje. Leonard, Howard y Raj también aportan sus ideas para la eficiencia, producción y comercialización. Leonard diseña un sitio web de ventas y reciben un pedido de mil flores, para el cual, tendrán que implementar un proceso de producción (Lorre y Prady, 2009).

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son el Proceso productivo y factores productivos, Fuentes de financiación de las empresas e Ingresos, costes y beneficios, perteneciente al Bloque 2 del currículo de Cuarto de ESO. Además, La empresa, sus objetivos y funciones, Proceso productivo y factores de producción, División técnica del trabajo, productividad e interdependencia y La función de producción, perteneciente al Bloque 2 del currículo de Primero de Bachillerato. Por último, La división técnica del trabajo y la necesidad de organización en el mercado actual, perteneciente al Bloque 3 del currículo de Segundo de Bachillerato.

3.2.4. *Moneyball*

Datos de contexto.

Billy Beane, General Manager de los Oakland Athletics, equipo de Baseball de las Grandes Ligas, acaba de perder otra temporada más como consecuencia de los mayores presupuestos para fichar jugadores de sus rivales (Miller, 2011).

Descripción de la escena

Decidido a relanzar el equipo, y con la ayuda del joven economista Peter Brand, utilizarán los estudios estadísticos para estudiar los jugadores más rentables en cuanto a su rendimiento y su coste salarial.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son Ingresos y gastos, Identificación y control y Gestión del presupuesto del Boque 3 de Economía de Cuarto de ESO. Además, La función de producción, Obtención y análisis de los costes de producción y de los beneficios y Lectura e interpretación de datos y gráficos de contenido económico, del Boque 2, para Economía de Primero de Bachillerato y por último, Proceso productivo, eficiencia y productividad y La investigación, el desarrollo y la innovación (I+D+i) como elementos clave para el cambio tecnológico y mejora de la competitividad empresarial, Costes: clasificación y cálculo de los costes en la empresa, Cálculo e interpretación del umbral de rentabilidad de la empresa. del Bloque 4, para Economía de la empresa de Segundo de Bachillerato.

3.2.5. Margin call

Datos de contexto.

El analista de riesgo, Seth Bregman, trabaja para una importante empresa de inversión, cuando descubre que la volatilidad actual de la empresa en valores respaldados por hipotecas, pronto superará los niveles de volatilidad histórica (Chandor, 2011).

Descripción de la escena

Debido a un apalancamiento excesivo y al riesgo que supone para la compañía y para el sistema financiero, en general, los altos cargos de la organización se reúnen para analizar la situación y tomar decisiones con respecto a esos activos.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son Ahorro y endeudamiento, Los planes de pensiones, Riesgo y diversificación del Bloque 3 del currículo de Cuarto de ESO.

3.2.6. Concursante

Datos de contexto.

Martín, profesor de historia económica, gana un concurso televisivo de preguntas y respuestas sobre economía. El premio que obtiene está valorado en tres millones de euros y se compone de todo tipo de artículos de lujo como un coche, una avioneta o incluso un chalet. El problema de Martín es el gasto que le supone el mantenimiento de ese patrimonio (Cortés, 2007).

Descripción de la escena

El protagonista, ante una situación que le desborda, decide visitar a un experto en la materia que le explica desde “cero” cómo funciona la economía, el dinero y la creación del dinero bancario de forma que pueda entender su situación desde un punto de vista más crítico y autónomo.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son El dinero, Relaciones bancarias, La primera

cuenta bancaria, Información y Tarjetas de débito y crédito, del Bloque 3, para Cuarto de ESO, por otro lado, Funcionamiento y tipología del dinero en la Economía, Proceso de creación del dinero, del Bloque 5, además de, Funcionamiento del sistema financiero y del Banco Central Europeo y Análisis de los mecanismos de la oferta y demanda monetaria y sus efectos sobre el tipo de interés. Para el Bloque 6 del currículo de Primero de Bachillerato.

3.2.7. Muerte y resurrección de Keynes

Datos de contexto.

Ponencia sobre la situación económica durante la Crisis de 2008 del Catedrático Julián Pavón (Pavón, 2011).

Descripción de la escena

El autor expone de forma breve las diferentes causas de las crisis económicas desde el punto de vista Keynesiano y su repercusión en la economía Española.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son todos los pertenecientes al Bloque 4 y al Bloque 5 del currículo de Cuarto de ESO. Además, para Primero de Bachillerato, encontramos todos los contenidos del Bloque 4, por otro lado, La inflación según sus distintas teorías explicativas, que pertenece a Bloque 5 y por último, Las crisis cíclicas de la Economía, El Estado en la Economía, La regulación, Los fallos del mercado y la intervención del sector público, La igualdad de oportunidades y la redistribución de la riqueza, Valoración de las políticas macroeconómicas de crecimiento, estabilidad y desarrollo, del Bloque 7.

3.2.8. En defensa de la globalización

Datos de contexto.

Johan Norberg expone las atribuciones de la globalización en diferentes situaciones como Vietnam, Taiwán y Kenia (Norberg, 2007)

Descripción de la escena

El documental nos muestra de una crítica muy positiva, por parte de Norberg, la aportación de la globalización y los procesos de descentralización de producción de los países desarrollados a los que están vías de desarrollo o subdesarrollados como Kenia.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son el Análisis de acontecimientos económicos relativos a cambios en el sistema productivo o en la organización de la producción en el contexto de la globalización, perteneciente al Bloque 1 y La globalización económica y el Comercio internacional, del Bloque 6 de Cuarto de ESO, por otro lado, Causas y consecuencias de la globalización y del papel de los organismos económicos internacionales en su regulación del Bloque 6 para Primero de Bachillerato. Por último, Internacionalización,

competencia global y la tecnología e Identificación de los aspectos positivos y negativos de la empresa multinacional, pertenecientes al Bloque 2 del currículo de Economía de la empresa para Segundo de Bachillerato.

3.2.9. *Zeitgeist, Moving Forward. Parte III: Proyecto tierra*

Datos de contexto.

Este documental, expone la necesidad de abandonar el actual sistema monetario para optar por una economía basada en los recursos del planeta, con el propósito de hacerla realmente sostenible y eficiente (Joseph, 2011).

Descripción de la escena

El recorte del video se centra en una utopía de La Tierra proponiendo soluciones para administrar los recursos, localizaciones, cantidades y calidades para satisfacer la demanda humana. Se controlaría el consumo de recursos para regular la demanda y mantener el equilibrio dinámico, también se controlan los impactos ambientales y todo es autosuficiente

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son La consideración económica del medioambiente: la sostenibilidad, perteneciente al Bloque 6 del currículo de Cuarto de ESO. Además, Consideración del medio ambiente como recurso sensible y escaso, Identificación de las causas de la pobreza, el subdesarrollo y sus posibles vías de solución para el Bloque 7 de Primero de Bachillerato.

3.2.10. *La vida es bella*

Datos de contexto.

El día del cumpleaños de Giosuè, Guido, su tío y Giosuè son detenidos, debido a su origen judío, y subidos a un tren rumbo a Bergen-Belsen, uno de los muchos campos de concentración donde la Alemania Nazi estaba llevando a cabo su “solución final” (Benigni, 1997).

Descripción de la escena

Un soldado alemán pide la colaboración de cualquier recluso para traducir las normas de comportamiento que deben tener dentro del campo de trabajo. Nuestro protagonista, que supone de que va a ir el discurso del soldado y con gran elocuencia, se ofrece voluntario para traducir las palabras de los soldados. Guido Orefice comienza su traducción, sin tener ninguna idea de alemán y aprovecha para dictar unas reglas muy divertidas que su hijo, presente en la escena, tendrá que cumplir para ganar “el juego”. El juego, en realidad, es una forma de que Giosuè se comporte de forma que no peligre su vida.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son La inflación, Consecuencias de los cambios en los tipos de interés e inflación del Bloque 5 del currículo de Cuarto de ESO. En primero de Bachillerato, Macromagnitudes: La producción, La renta, El gasto, La Inflación y Tipos de interés, pertenecientes al Bloque 4 del currículo y La inflación según sus distintas teorías explicativas, perteneciente al Bloque 5 del currículo.

3.2.11. *The company men*

Datos de contexto.

GTX Corporation es una empresa de construcción naval ubicada en Boston. En el año 2008, la bolsa de valores y la economía Norteamericana se han desplomado y como resultado, la empresa se ha propuesto reducir personal.

Descripción de la escena

La escena muestra un consejo de administración de la empresa, en la cual, el director de la compañía ordena la reducción de persona como herramienta para reducir costes y así, tratar de aumentar el valor de capitalización de la empresa.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son El desempleo y las políticas contra el desempleo, pertenecientes al Bloque 5 del currículo de Cuarto de ESO. Por otro lado, El mercado de trabajo, El desempleo: tipos de desempleo y sus causas y Políticas contra el desempleo del Bloque 4 del currículo de Primero de Bachillerato.

3.2.12. *Salvados. 8X13: Ultimátum a Grecia*

Datos de contexto.

El programa trata sobre la negociación entre Grecia y la Troika acerca del pago de la deuda pública que mantiene el país Heleno con sus acreedores, el mayor de ellos, Alemania (Évole, 2015)

Descripción de la escena

El recurso trata exclusivamente de una conversación entre Jordi Évole y Andrés Mourenza, periodista de actualidad, muy informado acerca de la situación Griega. La entrevista va encaminada a abordar el tema de la imposición de políticas de austeridad que la UE obliga a Grecia a imponer a sus ciudadanos.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son El mercado común europeo y la unión económica y monetaria europea, perteneciente al Bloque 6 del currículo de Cuarto de ESO. En Primero de Bachillerato, Descripción de los mecanismos de cooperación e integración económica y especialmente de la construcción de la Unión Europea, perteneciente a Bloque 6 del currículo.

3.2.13. *La que se avecina. Capítulo 79: Una eco-finca, un obús y una inseminación satánica*

Datos de contexto.

Ante la situación precaria que vive la comunidad de vecinos económicamente, Araceli, la presidenta, propone el proyecto de la ecofinca, donde producirán todo tipo de bienes de primera necesidad para intercambiarlos entre sí o venderlos al exterior (Caballero, 2013).

Descripción de la escena

La escena representa la ineficacia del trueque como medio de intercambio de los productos que han ido produciendo los vecinos.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son El dinero, Relaciones bancarias y La primera cuenta bancaria del Bloque 3 de Cuarto de ESO. Además, El funcionamiento y tipología del dinero en la Economía, perteneciente al Bloque 5 de Primero de Bachillerato.

3.2.14. *El gran salto*

Datos de contexto.

Norville Barnes, recién graduado, es convertido en director de Hudsucker Industries por Sidney Mussburger para bajar el precio de las acciones, al contratar un presidente incompetente de cara a reemplazar al fundador, que se ha suicidado recientemente (Coen y Coen, 1994).

Descripción de la escena

Norville aprovecha la oportunidad para proponer un invento, el hula hoop. La escena muestra como, al comienzo de su puesta en venta, el precio del producto se desploma como consecuencia de su nula demanda, sin embargo, el producto se convierte en un éxito tras la demostración de un niño y los precios suben de forma contundente.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son La curva de demanda, Movimientos a lo largo de la curva de demanda y desplazamientos en la curva de demanda, Elasticidad de la demanda La curva de oferta, Movimientos a lo largo de la curva de oferta y desplazamientos en la curva de la oferta, Elasticidad de la oferta y por último, El equilibrio del mercado, contenidos pertenecientes al Bloque 3 del currículo de Economía, para Primero de Bachillerato.

3.2.15. *Inside job*

Datos de contexto.

Este documental narra las causas de la Crisis, además, nos muestra los responsables de la crisis económica mundial de 2008, la cual, originó la ruina de millones de personas que

perdieron sus hogares y empleos (Ferguson, 2010).

Descripción de la escena

En este caso, el recurso didáctico sería presentado en toda su extensión.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son Las crisis cíclicas de la Economía y Los fallos del mercado y la intervención del sector público, perteneciente al Bloque 7 del currículo de Primero de Bachillerato.

3.2.16. *El lobo de Wall Street*

Datos de contexto.

Jordan Belfort, corredor de bolsa neoyorquino, aprendió que lo más importante no era hacer ganar a sus clientes, sino ser ambicioso y ganar una buena comisión. Su enorme éxito y fortuna le valió el mote de “El lobo de Wall Street” (Scorsese, 2013).

Descripción de la escena

La escena, es un descripción muy crítica de la labor como bróker, que desempeña Jordan, en la cual, convence a su cliente de invertir en un negocio, en el que nadie invertiría, debido a sus dotes de comunicación y venta telefónica. En definitiva, una estafa.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son el Análisis de los mecanismos de la oferta y demanda monetaria y sus efectos sobre el tipo de interés y Funcionamiento del sistema financiero y del Banco Central Europeo, pertenecientes al Bloque 5 del currículo de Primero de Bachillerato.

3.2.17. *Una mente maravillosa*

Datos de contexto.

Narra la historia de John Forbes Nash un muchacho brillante que crea una revolucionaria teoría y consigue una plaza de profesor en el MIT(Howard, 2001).

Descripción de la escena

John Nash se encuentra en un bar unto a sus amigos de la facultad, cuando, debido a la aparición de un grupo de chicas, descubre la idea con la que desarrollará la Teoría de juegos poniendo en entredicho la postura de Adam Smith, con respecto a la competencia perfecta y los tipos de mercado.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son Diferentes estructuras de mercado y modelos de competencia, La competencia perfecta, La competencia imperfecta, El monopolio, El oligopolio y La competencia monopolística, que pertenecen al Bloque 3 del currículo de Primero de Bachillerato.

3.2.18. *La batalla por la economía mundial*

Datos de contexto.

Documental de gran valor académico, por la forma en que analiza los más importantes sistemas económicos y su llegada a la sociedad, como consecuencia de hechos históricos de relevancia (Cran, 2002)

Descripción de la escena

La parte del recurso que proyectaríamos al alumnado sería la que detalla las disposiciones de la economía libre y la planificada, enfrentadas entre sí y el surgimiento del keynesianismo debido a las consecuencias de la Crisis del 29.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son el Análisis y comparación de los diferentes sistemas económicos, Los modelos económicos y Economía positiva y Economía normativa, pertenecientes al Bloque 1 del currículo de Economía, en Primero de Bachillerato.

3.2.19. *El incidente*

Datos de contexto.

Narra la historia de cómo la población de la costa este de Estados Unidos comienza a cometer suicidio en masa. La causa de este suceso se debe a que las plantas pueden liberar productos químicos para defenderse. (Night Shyamalan, 2008)

Descripción de la escena

La proyección del recurso sería dividida en dos partes: En la primera se verían las causas del suceso, en la cual, la población comienza a suicidarse en masa. En la segunda, muestra una conferencia de un científico que afirma que los seres humanos se han convertido en una amenaza para el planeta y es por eso que las plantas han respondido agresivamente hacia ellos

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son la Consideración del medio ambiente como recurso sensible y escaso, perteneciente al Bloque 7 del currículo de Economía de Primero de Bachillerato.

3.2.20. *El método*

Datos de contexto.

Un grupo de candidatos se presentan en una oficina para conseguir un puesto de trabajo. Sin esperarlo, deberán realizar varias pruebas colectivas eliminatorias, en las cuales, sufrirán un proceso de selección de personal, el Método Grönholm, excesivamente agobiante (Piñeyro, 2005).

Descripción de la escena

La escena muestra una fase del proceso de selección en la cual, uno de los aspirantes es evaluado por el resto. Tendrán que votar si lo hubieran expulsado de su empresa al enterarse de que confesó a los medios un caso de contaminación medioambiental en la compañía donde trabajó.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son la Valoración de la responsabilidad social y medioambiental de la empresa, que pertenece al Bloque 1, además, La gestión de los recursos humanos y su incidencia en la motivación y Los conflictos de intereses y sus vías de negociación, del Bloque 3 del currículo de Economía de la empresa para Segundo de Bachillerato.

3.2.21. *IKEA, ¿Cómo lo hacen?*

Datos de contexto.

Es una serie de televisión que documenta el proceso de producción de diversos objetos de uso diario (Hoss, 1999).

Descripción de la escena

En el programa proyectado, se documenta el proceso productivo, la logística y herramientas usadas por IKEA para obtener sus productos de forma que los coloca como una verdadera potencia económica con mucho poder en el mercado mundial.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son el Proceso productivo, eficiencia y productividad, La investigación, el desarrollo y la innovación (I+D+i) como elementos clave para el cambio tecnológico y mejora de la competitividad empresarial, pertenecientes al Bloque 4 del currículo de Economía de la empresa en Segundo de Bachillerato.

3.2.22. *La II Guerra Mundial desde el espacio.*

Datos de contexto.

Es un documental de gran valor académico en el que se muestran los detalles del conflicto vistos, de forma muy gráfica, desde el espacio. (George, 2012)

Descripción de la escena

La escena que proyectaríamos en clase, corresponde a los cinco últimos minutos del documental, en la cual, se presentan los datos de la contienda, en cuanto a pérdidas humanas y sobre todo en cuanto al mapa económico que quedó dibujado al término de la guerra. El autor nos muestra cómo Estados Unidos quedó al mando de la economía mundial.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son El dinero, Relaciones bancarias, La primera

cuenta bancaria. Información. Tarjetas de débito y crédito, del Bloque 3 del currículo de Cuarto de ESO y por otro lado, Macromagnitudes: La producción, La renta, El gasto, La Inflación y Tipos de interés para el Bloque 4 y el Funcionamiento y tipología del dinero en la Economía, del Bloque 5 del currículo de Primero de Bachillerato.

3.2.23. Los becarios

Datos de contexto.

Billy McMahon y Nick Campbell son se ven obligados a buscar un empleo. Tras la entrevista, entran como becarios en Google, donde deberán formar parte de un proceso de prácticas de formación muy particular (Levy, 2013).

Descripción de la escena

La escena muestra el comienzo del proceso de prácticas, durante el cual, deben responder a una serie de preguntas corporativas.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son La gestión de los recursos humanos y su incidencia en la motivación, perteneciente a Bloque 3 del currículo de Economía de la empresa.

3.2.24. Inside Google

Datos de contexto.

Documental para conocer los orígenes, la visión de los fundadores y el funcionamiento interno de Google en torno a su misión (Remerowski, 2010)

Descripción de la escena

La escena muestra la innovación que Google representa en cuanto al trato de sus empleados y lo que la sede de la empresa aporta a la vida de sus trabajadores.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son La gestión de los recursos humanos y su incidencia en la motivación, que pertenece al Bloque 3 y Proceso productivo, eficiencia y productividad, además de, La investigación, el desarrollo y la innovación (I+D+i) como elementos clave para el cambio tecnológico y mejora de la competitividad empresarial, perteneciente al Bloque 4 del currículo de Economía de la empresa.

3.2.25. Titanes hicieron historia

Datos de contexto.

Herman Boone sustituye al veterano Bill Yoast como primer entrenador de los T.C. Williams High "titans", un equipo de fútbol americano. Juntos, tratarán de convertir a una pandilla de

chicos influenciados por la intolerancia y los prejuicios raciales en un equipo unido y darán ejemplo a toda una ciudad socialmente atrasada en cuanto a valores éticos y raciales (Yakin, 2000).

Descripción de la escena

El video representa una serie de secuencias en las que el entrenador Boone muestra un enfoque de liderazgo paternalista y autocrático, mediante el cual se gana el respeto de sus jugadores.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son Funciones básicas de la dirección, Planificación y toma de decisiones estratégicas, Diseño y análisis de la estructura de la organización formal e informal, La gestión de los recursos humanos y su incidencia en la motivación, que pertenece al Bloque 3 del currículo de Economía de la empresa para Segundo de Bachillerato

3.2.26. *Aquí no hay quien viva, Capítulo 26: Érase una parabólica*

Datos de contexto.

La serie narra la caótica y divertida vida de los vecinos de Desengaño 21, una comunidad de propietarios del centro de Madrid. (Caballero, 2004)

Descripción de la escena

Juan Cuesta, presidente de la comunidad, debe elegir para el puesto de portero, entre Emilio, su empleado de toda la vida y Belén la nueva candidata. Para seleccionar al mejor candidato, elabora unas pruebas de selección un tanto especiales.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son La gestión de los recursos humanos y su incidencia en la motivación, el cual, podemos englobar en el Bloque 3 del currículo de Economía de la empresa, para Segundo de Bachillerato.

Propuesta de desarrollo en clase.

La propuesta metodológica consistirá en un descubrimiento guiado, en el que el alumno evalúe, en función del contenido del libro de texto, qué fases del plan de recursos humanos están representadas en la escena y qué tipo de pruebas de selección ha diseñado Juan Cuesta.

3.2.27. *Los Serrano, Capítulo 33: La jamoneta.*

Datos de contexto.

La serie narra las aventuras y el día a día de la familia Serrano. Después de la boda de Diego y Lucía, las dos familias tendrán que convivir bajo el mismo techo, ya que Diego es un viudo al cargo de sus tres hijos, Marcos, Guille y Curro y Lucía es una mujer divorciada, madre de dos

hijas, Eva y Tete. (Écija y Pina, 2004)

Descripción de la escena

La escena muestra como Diego Serrano y su hermano Santiago, compiten con su amigo Fiti por el mercado de la venta ambulante de bocadillos en los aparcamientos de un estadio de fútbol. En medio de ese caos competitivo, llevan a cabo una guerra de precios que hará poner sus negocios y su amistad en peligro.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son Variables del marketing-mix y elaboración de estrategias, encuadrada en el Bloque 5 del currículo de Economía de la empresa para Segundo de Bachillerato.

3.2.28. Jobs

Datos de contexto.

La historia narra la vida de Steve Jobs y la formación de Apple. Algo que cambió la tecnología y el mundo empresarial para siempre. (Stern, 2013).

Descripción de la escena

La escena muestra cómo Steve Jobs llega al equipo de desarrollo del Macintosh. Aquí, mostrará a sus subordinados la idea de producto que quiere y la filosofía empresarial que posteriormente haría a la empresa ser la más importante del mundo electrónico.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son Proceso productivo, eficiencia y productividad, La investigación, el desarrollo y la innovación (I+D+i) como elementos clave para el cambio tecnológico y mejora de la competitividad empresarial, del Bloque 4 y Concepto y clases de mercado, Técnicas de investigación de mercados, Análisis del consumidor y segmentación de mercados, Variables del marketing-mix y elaboración de estrategias, Estrategias de marketing y ética empresarial, del Bloque 5 del currículo de Economía de la empresa.

3.2.29. Seducir al consumidor: Neuromarketing

Datos de contexto.

Documental que trata sobre el concepto de neuromarketing y sobre su aplicación al análisis del consumidor, entendido como un recurso aportado por las nuevas tecnología y la neurociencia ara el proceso de investigación de mercados (Serfaty, 2009)

Descripción de la escena

Este recurso sería proyectado de forma completa, narrando la importancia de usar este tipo de herramientas en el consumidor y más específicamente, en el impacto de la publicidad en la mente de los mismo.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son Concepto y clases de mercado. Técnicas de investigación de mercados, Análisis del consumidor y segmentación de mercados y Aplicación al marketing de las tecnologías más avanzadas, correspondientes al Bloque 5 del currículo de Economía de la empresa.

3.2.30. Jerry Maguire

Datos de contexto.

Jerry Maguire es un representante de deportistas que solo pensaba en las comisiones sin importarle las personas a las que representaba. Cuando es despedido, decide replantearse su oficio y se plantea ayudar a su único cliente a crecer como persona y como jugador, llevando a cabo una relación más cercana y sincera con éste (Crowe, 1996).

Descripción de la escena

La escena muestra cómo Jerry convence a su cliente, Rod Tidwell, de plantearse su carrera para crecer como jugador y dejar en segundo plano el dinero y la fama. Finalmente en la segunda escena que mostraríamos, nos muestra cómo Rod Tidwell ha obtenido un gran contrato como consecuencia de una actitud más profesional y humana hacia el deporte.

Contenidos curriculares que desarrolla.

Los contenidos que aborda este recurso son Variables del marketing-mix y elaboración de estrategias, además de Estrategias de marketing y ética empresarial, que pertenece al Bloque 5 del currículo de Economía de la empresa.

3.3. Clasificación de Contenidos didácticos - Recursos multimedia.

A continuación, llevaremos a cabo la propuesta práctica que conforma la esencia de este documento. El objetivo de este apartado es proporcionar al docente de Economía de Cuarto de ESO y Bachillerato, una clasificación de los recursos multimedia propuestos anteriormente en función de los contenidos curriculares. A modo de guía y, sobre todo de instrumento docente, lo que puede proporcionar esta clasificación es un catálogo de herramientas clasificadas por contenidos, de forma que se pueda ahorrar tiempo en su búsqueda y en su aplicación al aula. Como vimos en el apartado 3.1, una vez encontrado y analizado el recurso y su adecuación a una sesión concreta, el docente podrá aplicar una de las propuestas que conformen su metodología docente y de esta forma podrá llevar a cabo su propio proceso de enseñanza-aprendizaje a partir de esta clasificación.

3.3.1. Economía, Cuarto de ESO

Tabla 1 Economía, Cuarto de ESO

	Contenidos Didácticos	Recurso Multimedia
Bloque 1	La Economía y su impacto en la vida de los ciudadanos.	Náufrago
	La escasez, la elección y la asignación de recursos. El coste de oportunidad.	
Bloque 2	La empresa y el empresario. Tipos de empresa. Criterios de clasificación, forma jurídica, funciones y objetivos.	La red social
	Proceso productivo y factores productivos.	The Big Bang Theory. Capítulo 35
	Fuentes de financiación de las empresas. Ingresos, costes y beneficios.	
Bloque 3	Ingresos y gastos. Identificación y control.	Moneyball
	Gestión del presupuesto. Objetivos y prioridades	Margin call
	Ahorro y endeudamiento. Los planes de pensiones	
	Riesgo y diversificación.	Concursante La que se avecina. Capítulo 79 La II Guerra Mundial desde el espacio
	El dinero. Relaciones bancarias. La primera cuenta bancaria. Información. Tarjetas de débito y crédito.	
Bloque 4	Los ingresos y gastos del Estado.	Muerte y resurrección de Keynes
	La deuda pública y el déficit público	
	Desigualdades económicas y distribución de la renta.	
Bloque 5	Tipos de interés.	Muerte y resurrección de Keynes.
	La inflación	La Vida es bella Muerte y resurrección de Keynes.
	Consecuencias de los cambios en los tipos de interés e inflación	Muerte y resurrección de Keynes.
Bloque 5	El desempleo y las políticas contra el desempleo	Muerte y resurrección de Keynes. The Company Men
Bloque 6	La globalización económica.	En defensa de la globalización
	El comercio internacional.	
	El mercado común europeo y la unión económica y	Salvados. 8X13: Ultimátum

	monetaria europea.	a Grecia
	La consideración económica del medioambiente: la sostenibilidad	Zeitgeist: Moving forward

3.3.2. Economía, Primero de Bachillerato.

Tabla 2 Economía, Primero de Bachillerato

	Contenidos Didácticos	Recurso Multimedia
Bloque 1	La escasez, la elección y la asignación de recursos. El coste de oportunidad.	Náufrago
	Los diferentes mecanismos de asignación de recursos	
	Análisis y comparación de los diferentes sistemas económicos.	La batalla por la economía mundial
	Los modelos económicos. Economía positiva y Economía normativa.	
Bloque 2	La empresa, sus objetivos y funciones, Proceso productivo y factores de producción.	The Big Bang Theory. Capítulo 35
	División técnica del trabajo, productividad e interdependencia.	
	La función de producción. Obtención y análisis de los costes de producción y de los beneficios.	Moneyball
	Lectura e interpretación de datos y gráficos de contenido económico	
	Análisis de acontecimientos económicos relativos a cambios en el sistema productivo o en la organización de la producción en el contexto de la globalización.	En defensa de la globalización
Bloque 3	La curva de demanda. Movimientos a lo largo de la curva de demanda y desplazamientos en la curva de demanda. Elasticidad de la demanda	El gran salto
	La curva de oferta. Movimientos a lo largo de la curva de oferta y desplazamientos en la curva de la oferta. Elasticidad de la oferta.	
	El equilibrio del mercado	
	Diferentes estructuras de mercado y modelos de competencia.	Una mente maravillosa
	La competencia perfecta. La competencia imperfecta. El monopolio. El oligopolio. La competencia monopolística.	

Bloque 4	Macromagnitudes: La producción. La renta. El gasto. La Inflación. Tipos de interés.	La vida es bella Muerte y resurrección de Keynes La II Guerra Mundial desde el espacio
	El mercado de trabajo. El desempleo: tipos de desempleo y sus causas. Políticas contra el desempleo.	Thecompanymen Muerte y resurrección de Keynes
	Los vínculos de los problemas macroeconómicos y su interrelación.	Muerte y resurrección de Keynes
	Limitaciones de las variables macroeconómicas como indicadores del desarrollo de la sociedad	
Bloque 5	Funcionamiento y tipología del dinero en la Economía. Proceso de creación del dinero.	Concursante La que se avecina. Capítulo 79 La II Guerra Mundial desde el espacio
	La inflación según sus distintas teorías explicativas.	Muerte y resurrección de Keynes La inflación según sus distintas teorías explicativas
	Análisis de los mecanismos de la oferta y demanda monetaria y sus efectos sobre el tipo de interés.	Concursante
	Funcionamiento del sistema financiero y del Banco Central Europeo.	El lobo de Wall Street
Bloque 6	Descripción de los mecanismos de cooperación e integración económica y especialmente de la construcción de la Unión Europea.	Salvados. 8X13: Ultimátum a Grecia
	Causas y consecuencias de la globalización y del papel de los organismos económicos internacionales en su regulación.	En defensa de la globalización
Bloque 7	Las crisis cíclicas de la Economía.	Inside Job Muerte y resurrección de Keynes
	El Estado en la Economía. La regulación. Los fallos del mercado y la intervención del sector público. La igualdad de oportunidades y la redistribución de la riqueza.	Muerte y resurrección de Keynes
	Valoración de las políticas macroeconómicas de	

	crecimiento, estabilidad y desarrollo.	
	Consideración del medio ambiente como recurso sensible y escaso.	El incidente Zeitgeist: Moving forward
	Identificación de las causas de la pobreza, el subdesarrollo y sus posibles vías de solución.	Zeitgeist: Moving forward

3.3.3. Economía de la empresa, Segundo de Bachillerato

Tabla 3 Economía de la empresa, Segundo de Bachillerato

	Contenidos Didácticos	Recursos Multimedia
Bloque 1	La empresa y el empresario. Clasificación, componentes, funciones y objetivos de la empresa.	La red social
	Valoración de la responsabilidad social y medioambiental de la empresa.	El método
Bloque 2	Internacionalización, competencia global y la tecnología.	En defensa de la globalización
	Identificación de los aspectos positivos y negativos de la empresa multinacional	
Bloque 3	La división técnica del trabajo y la necesidad de organización en el mercado actual.	The Big Bang Theory. Capítulo 35
	Funciones básicas de la dirección. Planificación y toma de decisiones estratégicas.	Titanes hicieron historia
	Diseño y análisis de la estructura de la organización formal e informal.	
	La gestión de los recursos humanos y su incidencia en la motivación	El método Los becarios Inside Google Titanes hicieron historia Aquí no hay quien viva, Capítulo 26
	Los conflictos de intereses y sus vías de negociación.	El método
Bloque 4	Proceso productivo, eficiencia y productividad.	IKEA, ¿Cómo lo hacen? Moneyball
	La investigación, el desarrollo y la innovación (I+D+i) como elementos clave para el cambio tecnológico y	Inside Google

	mejora de la competitividad empresarial.	Jobs
	Costes: clasificación y cálculo de los costes en la empresa.	Moneyball
	Cálculo e interpretación del umbral de rentabilidad de la empresa	
Bloque 5	Concepto y clases de mercado. Técnicas de investigación de mercados.	Jobs Seducir al consumidor: Neuromarketing
	Análisis del consumidor y segmentación de mercados.	
	Variables del marketing-mix y elaboración de estrategias	Jobs Los Serrano, Capítulo 33: La jamoneta Jerry Maguire
	Estrategias de marketing y ética empresarial.	Jobs Seducir al consumidor: Neuromarketing Jerry Maguire
	Aplicación al marketing de las tecnologías más avanzadas	Seducir al consumidor: Neuromarketing

4. CONCLUSIONES

Tal y como hemos planteado en la introducción de este trabajo, los objetivos han definido nuestra línea de actuación. Con el análisis de la naturaleza del aprendizaje multimedia, hemos evaluado la aplicación del mismo en el aula, desde la perspectiva del alumno, y podemos afirmar que los recursos audiovisuales son armas de gran potencial docente, siempre que sean diseñados al amparo de los principios del aprendizaje multimedia. De esta forma, deben ser coherentes con el contenido y con el objetivo didáctico que el docente de economía busque al finalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este sentido, los recursos multimedia son el comienzo de un proceso que genera, en primer lugar, un aprendizaje significativo. Al proponernos evaluar el potencial didáctico de este tipo de aprendizaje desde la perspectiva del docente, hemos podido sacar en claro que el rol del profesor o profesora de economía adquiere una importancia superlativa. La eficacia de un recurso audiovisual puede ser mayor o menor según el enfoque docente que se ponga

en práctica en el aula. Como hemos ratificado, la aplicación del enfoque técnico, a través de la clase magistral y la pasividad del alumnado, puede lastrar los resultados de aprendizaje en los alumnos y alumnas. Así, se hace necesario el uso de metodologías activas, desarrollando un enfoque práctico-reflexivo, de forma que el alumnado interactúe en clase con el contenido curricular. Tras la proyección de los recursos audiovisuales, el docente debe incentivar a sus alumnos a la valoración, la comparación y la creación de opiniones críticas sobre los diferentes conceptos económicos. El docente se convierte en un guía que conduce las intervenciones de sus alumnos y alumnas hacia objetivos planificados previamente. Como consecuencia de estos procesos, llegamos a la conclusión de que se pueden generar objetivos cognitivos en el alumnado que culminen en aprendizajes relevantes según la Taxonomía de Bloom (1956).

Cumplido el primer objetivo de este trabajo, el segundo propósito era proponer una serie de escenas de naturaleza multimedia como herramientas docentes en materia de Economía, a niveles de Cuarto de ESO y Bachillerato. Esta propuesta práctica, conforma el eje fundamental de este estudio y debe ser analizada como un instrumento modificable para su uso. Las treinta escenas están diseñadas mediante películas, series de televisión y documentales, además hemos propuesto una útil clasificación que relaciona estos recursos con contenidos curriculares de tres asignaturas, Economía de Cuarto de ESO, Economía de Primero de Bachillerato y Economía de la empresa, para Segundo de Bachillerato.

Basándonos en las conclusiones del primer objetivo, este trabajo proporciona, como valor añadido a la relación de recursos multimedia, una propuesta metodológica basada en el marco teórico del segundo apartado. De todas las posibilidades que hemos plasmado en nuestra propuesta, los docentes de economía elegirán la que mejor creen que se adecúa a sus necesidades en el aula y por lo tanto, aquí adquiere el sentido por el cual hemos querido confeccionar tanto los recursos, como la metodología.

En definitiva, podemos concluir que hemos logrado todos los objetivos propuestos con este trabajo, sin embargo, es necesario dejar patente ciertas

limitaciones en la elaboración del mismo. La docencia no tiene una receta mágica con la cual lleguemos siempre a los objetivos marcados. Todo lo que defiende este trabajo está basado en la aplicación del multimedia a clase y evidentemente, no todas las sesiones en el aula podrán estar protagonizadas por un recurso audiovisual, de hecho, son elementos que se caracterizan por incentivar la acción de los alumnos y alumnas en clase, debido a su carácter innovador y a su naturaleza motivadora. El abuso constante de este tipo de sesiones podría provocar un síntoma de rutina que disminuya la motivación del alumnado para con este tipo de sesiones. Por otro lado, la principal limitación de nuestra clasificación radica en que nuestra relación de recursos no satisface todos los contenidos que componen los currículos de Economía para los niveles tratados. Ya sea por razones de espacio, lo cual provocaría que el tamaño de este trabajo fuera insostenible, o simplemente por la inmensa diversidad de contenidos que hemos intentado satisfacer, no hemos conseguido abordarlos todos. En relación a este aspecto, existe un margen de mejora y sería de gran utilidad poder completar nuestro trabajo en el futuro, de forma que se aportaran nuevos recursos audiovisuales que traten la totalidad de los currículos de Economía para ESO y Bachillerato.

5. BIBLIOGRAFÍA

5.1. Bibliografía

Adame, A. (2009). *Medios audiovisuales en el aula*. Revista Digital, Innovación y Experiencia Educativa, 19, pp. 2-3

Ainsworth, S. (1999). *The functions of multiple representations*. Computers & Education, 33, pp. 131-152

Baddeley, A. D. (1986). *Working memory*. Oxford: Clarendon Press.

Barrón Ruiz, A. (1993). *Aprendizaje por descubrimiento: principios y aplicaciones inadecuadas*. Enseñanza de las Ciencias, 11, pp. 3-11

Bloom, B. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*; pp. 201-207; (Ed.) David McKay Company.

Bloom, Benjamin S. (Ed.) (1956) *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals: Handbook I, cognitive domain*. New York ; Toronto: Longmans, Green.

Bruner, J. (1966). *Studies in Cognitive Growth*. Massachusetts: Harvard University Press.

Cabero, J y Duarte, A. 1999. *Evaluación de medios y materiales de enseñanza en soporte multimedia*. Revista de Medios y Educación, 13.

Diaz Barriga y F., Hernández, G. (2005). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una interpretación constructivista*, Segunda edición, México, McGraw Hill.

Fernández Sierra, J. (1995). *La acción docente y psicopedagógica en Educación Secundaria*. Aljibe. Málaga.

Fernández, S. y Lázaro, M. (1998). "Los enfoques curriculares en la formación del profesorado". *Perspectiva educacional*, nº 31-2, pp. 77-83.

- Latapie, V. I. (2007). Acercamiento al aprendizaje multimedia. Investigación Universitaria Multidisciplinaria. Recuperado desde http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=2695335&orden=0
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (1998). *A split-attention effect in multimedia learning: Evidence for dual processing systems in working memory*. Journal of Educational Psychology, 90, 312-320.
- Orden de 14 de julio de 2016*, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. New York: Oxford University Press.
- Pérez Gómez, A. (1991). *Investigación-acción y currículum*. Rev. Formación del profesorado, 10, pp.69-84. Teruel.
- REAL DECRETO 1467/2007*, de 2 de noviembre, por el que se establece la estructura del bachillerato y se fijan sus enseñanzas mínimas
- Schnotz, W. (2005). *Aprendizaje multimedia desde una perspectiva cognitiva*. Revista de Docencia Universitaria Vol 2 n.2.
- Schnotz, W., & Bannert, M (1999). *Support and interference effects in learning from multiple representations*. En Bagnara (Ed.) European conference on cognitive science 27th - 30th October 1999, pp.447-452. Actas del congreso. Roma / Italia. Instituto di Psicologia Consiglio, Nazionale delle Ricerche.

5.2. Filmografía

- Aziz, R., McFarland, J., DiCaprio, L., Favreau, J., Scorsese, M., Koskoff, E. (productores) y Scorsese, M. (director). (2007). *El lobo de Wall Street*. [Cinta cinematográfica]. EU: Paramount Pictures.
- Blanchon, E., Bouche, C. (productores) y Serfaty, L. (director). (2009). *Seducir al consumidor: Neuromarketing*. [Documental]. FR: Altomedia & Co.
- Brooks, J., Crowe, C., Mark, L., Sakai, R. (productores) y Crowe, C. (director). (1996). *Jerry Maguire*. [Cinta cinematográfica]. EU: Gracie Films y Virryl Films.
- Bruckheimer, J., Oman, C. (productores) y Yakin, B. (director). (2000). *Titanes hicieron historia*. [Cinta cinematográfica]. EU: Walt Disney Pictures, Jerry Bruckheimer Productions y Technical Black.
- Caballero, A., Écija, A., Lillo, S. (productores). (2013). *La que se avecina* [serie de televisión]. España: Contubernio.
- Coen, E., Coen, J. (productores) y Coen, E., Coen, J. (directores). (1994). *El gran salto*. [Cinta cinematográfica]. EU: Silver Pictures, Working Title Films y Polygram Filmed Entertainment.
- Cran, W. (2002). *La batalla por la economía mundial*. [Documental]. EU: PBS
- De Luca, M., Rudin, S., Spacey, K. (productores) y Fincher, D. (director). (2010). *La red social*. [Cinta cinematográfica]. EU: Michael De Luca Productions, Scott Rudin Productions y Trigger Street Productions.
- De Luca, M., Horovitz, R., Rudin, S. (productores) y Miller, B. (director). (2011). *Moneyball*. [Cinta cinematográfica]. EU: Scott Rudin Productions y Michael De Luca Productions.
- Écija, D., Pina, A. (productores). (2004). *Los serrano*. [serie de televisión]. España: Globomedia,
- Ferguson, C., Marrs, A. (productores). (2010). *Inside job*. [Documental]. EU.: Sony Pictures Classics.

- Ferri, E., Braschi, G. (productores) y Benigni, R. (director). (1997). *La vida es bella*. [Cinta cinematográfica] IT: Melampo Cinematografica y Cecchi Gori Group.
- Grazer, B., Howard, R. (productores) y Howard, R. (director). (2001). *Una mente maravillosa*. EU: Imagine Entertainment.
- Hanks, T., Rapke, J., Starkey, S., Zemeckis, R. (Productores) y Zemeckis, R. (director). (2000). *Náufrago*. [Cinta cinematográfica] EU.: ImageMovers, Playtone.
- Herrero, G. (productor) y Piñeyro, M. (director). (2005). *El método*. [Cinta cinematográfica] España: Palm Pictures.
- Hulme, M., Rodriguez, M (productores) y Stern, J.M. (director). (2013). *Jobs*. [Cinta cinematográfica]. EU: Open Road Films, Five Star Institute.
- Joseph, P. (producer) y Joseph, P (director). (2011). *Zeitgeist: The movie*. [Cinta cinematográfica] Estados Unidos: Gentle Machine Productions.
- Moreno, J.L. (productor). (2004). *Aquí no hay quien viva*. [serie de televisión]. España: Miramón Mendi.
- Molaro, S., Collier, M., Oshima Belyeu, F. (Productores). (2009). *The Big Bang Theory*. [serie de televisión]. EU: CBS y Warner Bros.
- Night Shyamalan, M., Mendel, M., Mercer, S. (productores) y Night Shyamalan, M. (director). (2007). *El incidente*. [Cinta cinematográfica] EU: Spyglass Entertainment, Blinding Edge Pictures y UTV Motion Pictures.
- Norberg, J. (2007). *En defensa de la globalización*. [Documental]. Documanía.
- October Films. (Productores). (2012). *La II Guerra Mundial desde el espacio*. [DVD]. RU: History Channel.
- Pavón, J. (2011). *Muerte y resurrección de Keynes*. Attactv. Madrid, ES: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9x6cGg7hGHg>
- Producciones del barrio. (productores). (2015). *Salvados* [serie de televisión]. España: La sexta.

- Productions MAJ. (Productores). (2009) *¿Cómo lo hacen?*. [serie de televisión]. Canadá: Discovery Max.
- Quinto, Z., Dodson, N., Benaroya, M., Moosa, C., Ogden Barnum, R., Jenckes, J. (Productores) y Chandor, J.C. (director). (2011). *Margin call*. [Cinta cinematográfica] EU.: Before the door Pictures, Washington Square Films, Untitled Entertainment y Sakonnet Capita Partners.
- Remerowski, T. (2010). *Google inside*. [Documental]. National Geographic. Centillion Productions
- Salazar-Simpson, I., Stuart Wilson, D., Casal, P., Fernández, J., Collar, L. (productores) y Cortés, R. (director). (2007). *Concursante*. [Cinta cinematográfica]. España: Lazonafilms, Continental, Nephilim Producciones, Filmax Entertainment.
- Vaughn, V. (productor) y Levy, S. (director). (2013). *Los becarios*. [Cinta cinematográfica]. EU: Regency Enterprises y Wild West Picture Show Productions.
- Wells, J., Weinstein, P., Rudnick Polstei, C. (productores) y Wells, J. (2010). *The company men*. [Cinta cinematográfica]. EU: The Weinstein Company, Películas Battle Mountain, Spring Creek Productions.

6. ANEXOS

Anexo 1. Cinco procesos cognoscitivos de la teoría cognoscitiva del aprendizaje multimedia.

Proceso	Descripción
Selección de palabras	Aprendiz pone atención a palabras relevantes del mensaje multimedia para crear sonidos en la memoria de trabajo.
Selección de imágenes	Aprendiz pone atención a imágenes relevantes del mensaje multimedia para crear imágenes en la memoria de trabajo.
Organización de palabras	Aprendiz construye conexiones entre las imágenes seleccionadas para crear un modelo verbal coherente en la memoria de trabajo
Organización de imágenes	Aprendiz construye conexiones entre las imágenes seleccionadas para crear un modelo pictórico coherente en la memoria de trabajo
Integración	Aprendiz construye conexiones entre los modelos verbal y pictórico y con el conocimiento previo.

Fuente: (Mayer, 2005, p.41).

Anexo 2. Objetivos y saberes de la Taxonomía de Bloom.

Objetivo cognitivo	Definición	Verbos relacionados
Conocimiento	Recordar información previamente aprendida	Escribir, describir, numerar...
Comprensión	Entender lo que se ha aprendido, se asocia a otro hecho o se explica de diferente manera	Clasificar, citar, resumir, explicar, parafrasear...
Aplicación	Utiliza lo que ha aprendido y lo aplica a nuevas situaciones	Usar, recoger, establecer, transferir...
Análisis	El alumnado distingue y relaciona evidencias o estructuras de un hecho y elabora hipótesis.	Analizar, contrastar categorizar, distinguir...
Síntesis	El alumno crea, integra, propone nuevas maneras de hacer. Crea aplicando el conocimiento y las habilidades anteriores para producir algo nuevo u original.	Crear, adaptar, anticipar, planear, categorizar..
Evaluación	Emitir juicios respecto al valor de un producto según las propias opiniones personales a partir de unos objetivos determinados.	Valorar, comparar, contrastar, concluir, criticar

Bloom, Benjamin S. (1956) Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals

Anexo 3. Saberes de la Taxonomía de Bloom en función de su complejidad.

SÍNTESIS	EVALUACIÓN
ANÁLISIS	
APLICACIÓN	
COMPRENSIÓN	
CONOCIMIENTO	

Fuente: Bloom (1956).