

2013

LA GAMIFICACIÓN EN EL ÁREA DE ECONOMÍA

Máster en profesorado de educación secundaria
obligatoria y bachillerato, formación profesional y
enseñanzas de idiomas
Especialidad Economía, Empresa y Comercio

CARMEN LÓPEZ NAVARRO
TUTORA UAL: LAURA PIEDRA MUÑOZ
JUNIO 2013



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
2. OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN TEÓRICA	3
2.1. JUSTIFICACIÓN LEGISLATIVA	3
2.2. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR	5
2.3. JUSTIFICACIÓN PSICOPEDAGÓGICA	9
3. ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?	14
3.1. MECÁNICAS DE JUEGO	14
3.2. DINÁMICAS DE JUEGO	15
3.3. PASOS PARA GAMIFICAR UNA ACTIVIDAD	16
3.4. VENTAJAS E INCONVENIENTES	18
4. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	21
5. METODOLOGÍA, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN	21
6. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	23
7. PROPUESTA DE ACTUACIÓN	28
7.1. JUEGOS PARA ECONOMÍA (1º DE BACHILLERATO):	28
7.2. JUEGOS PARA ECONOMÍA DE LA EMPRESA (2º BACHILLERATO)	38
7.3. JUEGOS PARA CUALQUIER ÁREA DE 1º Y/O 2º BACHILLERATO	42
8. RESULTADOS Y CONCLUSIONES	46
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y WEBGRAFÍA	48
9.1. BIBLIOGRAFÍA LEGISLATIVA	48
9.2. WEBGRAFÍA	48
9.3. RECURSOS ONLINE	50
ANEXOS	51



“Los juegos son la forma más elevada de investigación”

Albert Einstein

1. INTRODUCCIÓN

El tema de estudio que llevaré a cabo en este trabajo fin de máster es la gamificación. La gamificación es un término poco escuchado, pero muy atractivo bajo mi punto de vista para aplicarlo al ámbito educativo.

Existen dos causas fundamentales que han hecho que me decante por este tema para mi trabajo fin de máster: La primera de ellas es que es un término que me llamó mucho la atención cuando lo escuché por primera vez en la asignatura de Diseño y Desarrollo Curricular III de éste máster. La segunda causa es que, al estar realizando las prácticas del mismo en el I.E.S Los Ángeles, aprecié un alto nivel de absentismo del alumnado a las clases de economía, sobre todo en primero de bachillerato. En ese momento pensé que, si se aplicara la gamificación, se podría ver reducido este nivel de absentismo incidiendo directamente en la motivación del alumnado.

Creo en la necesidad de actualizar la educación y adaptarse a los cambios y ritmos sociales, principalmente al ritmo de los jóvenes estudiantes porque como se suele decir en estos casos **“la educación no es un juego... la vida sí”**.

La gamificación, en términos generales se basa en el uso de dinámicas de juego en actividades rutinarias, o en nuestro caso en actividades educativas. Se puede llevar a cabo en cualquier ámbito, de hecho son muchas las empresas que lo usan para captar y fidelizar clientes ¿por qué no entonces, fidelizar a los alumnos/as con nuestras clases?

Este trabajo de investigación se compone de tres grandes bloques:

- Búsqueda de información.
- Recogida de datos a través de encuestas y conclusiones.
- Propuesta metodológica para aplicar en las asignaturas de economía y economía de la empresa de primero y segundo de bachillerato, respectivamente.



2. OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

Los objetivos que persigo con este trabajo fin de máster son varios. Éstos son:

- Indagar en el mundo de la gamificación, para conocer más sobre el tema, y descubrir tanto sus aspectos positivos como negativos y saber cómo lo podría utilizar en mi futura profesión docente.
- Estudiar las posibilidades de aplicación de esta práctica en el aula, para saber cómo reacciona el alumnado ante la misma.
- Recoger un muestreo, mediante encuestas a profesorado de Bachillerato y Formación Profesional, para saber si se aplica en la actualidad la gamificación, qué información se tiene sobre esta metodología pedagógica, los problemas o prejuicios que se tienen para llevarla a cabo...
- Mostrar, cómo una asignatura al completo se puede gamificar para hacer más divertida el aula de economía y así motivar al alumnado. Para ello realizo una propuesta metodológica para la asignatura de economía de la empresa en segundo de bachillerato.

Para llevar a cabo esta investigación parto del análisis de la legislación educativa vigente (justificación legislativa), donde tengo en cuenta objetivos, contenidos, metodología y evaluación aplicadas a las etapas en las que se imparten asignaturas de economía, así como el contexto familiar, de aula y la atención a la diversidad (justificación curricular). Otro punto base son los intereses y comportamientos del alumnado de estas etapas, buscando la motivación de los mismos-as hacia nuestra materia (justificación psicopedagógica). Son estos tres puntos los cimientos sobre los que asiento esta la metodología para aplicarla en el aula, basada en la gamificación.

2.1. JUSTIFICACIÓN LEGISLATIVA

“...incorporar nuevas competencias y saberes que los jóvenes necesitan para desenvolverse en la sociedad del s. XXI; asegurar el éxito a toda la población escolar, en función de sus capacidades, sus intereses y sus expectativas....”

Estatuto de Autonomía para Andalucía



Si analizamos la frase, y la relacionamos con la aplicación de la gamificación, podemos llegar a la conclusión que ésta metodología pedagógica se adapta perfectamente a este gran objetivo:

- A través de la gamificación podemos por un lado incorporar competencias y saberes fundamentales de la sociedad del s. XXI.
- Además, influye directamente en la motivación del alumnado, por lo que el absentismo escolar disminuiría, favoreciendo de esta manera el éxito escolar.
- Por último los juegos se pueden adaptar a las capacidades del alumnado debido a la gran variedad que existe y se pueden considerar que están dentro del ámbito de interés del alumnado.

Debido a mi especialidad de economía, me centraré con más profundidad en la legislación de bachillerato y formación profesional. La base para aplicar la gamificación en el aula, queda reflejada en:

- Real Decreto 1467/2007, de 2 de noviembre (Bachillerato).

D) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las **habilidades básicas** propias de la modalidad elegida.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

Art 3.Objetivos (generales).

- Decreto 416/2008, de 22 de julio (Bachillerato).
- Orden 5 de agosto de 2008 (Bachillerato).

Con objeto de consolidar la madurez personal y social del alumnado y proporcionarles las **capacidades** necesarias **para su posterior incorporación a la** educación superior y a la **vida laboral**, el desarrollo y la concreción de los contenidos de las materias establecidas para las distintas modalidades.

Artículo 3. Principios para el desarrollo de los contenidos.

- Ley Orgánica 5/2002, de 19 de junio, de las Cualificaciones y de la FP.

Principios y fines del Sistema Nacional de Cualificaciones y Formación Profesional
La formación profesional como el conjunto de acciones formativas que capacitan para el desempeño cualificado de las diversas profesiones,...

Artículo 9.



- Decreto 436/2008, de 2 de septiembre.

La formación profesional en el sistema educativo tiene por finalidad preparar al alumnado para la actividad en un campo profesional y facilitar su adaptación a las modificaciones laborales que pueden producirse a lo largo de su vida, así como contribuir a su desarrollo personal...

Artículo 2. Finalidad.

2.2. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR

José Luis Sampedro ya decía: “Es un hecho que el bachiller o el alumno de enseñanza media o preuniversitaria sale de las aulas conociendo, por ejemplo, lo que es la calcopirita, pero sin haber recibido la menor información sobre lo que es un banco”.

Con esto pretendo resaltar, de una manera lúdica, la importancia de acercar la realidad social y la economía al aula.

a) **Objetivos, contenidos y criterios de evaluación**

Todos estos elementos de currículum pueden ser abarcados y desarrollados de manera satisfactoria mediante la gamificación, como se podrá ver en la propuesta metodológica desarrollada en el punto 7 de trabajo.

b) **Metodología**

Si entendemos por metodología la aplicación coherente de un conjunto de operaciones y recursos con los que se pretende obtener un resultado educativo satisfactorio dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (A. Sánchez (2012) “*Metodología didáctica*”), podemos decir que la gamificación es una metodología basada en el refuerzo positivo, muy activa y con la que buscamos la significatividad del aprendizaje.

El principio metodológico en el que se basa la gamificación es la actividad lúdica, la cual permite realizar simulaciones de situaciones las que les permiten experimentar, probar, explorar y potenciar la imaginación y la creatividad. El proceso educativo asociado es capaz de hacer al alumnado consciente de su potencial y de sus retos,



dándoles no solamente los conocimientos “temporales” del momento, sino también la capacidad de saber adaptarse a futuros retos que le esperan.

Realmente, la gamificación no es algo novedoso en sí, puesto que en ámbitos como el educativo se vienen empleando este tipo de técnicas desde hace tiempo para mejorar el aprendizaje. Lo que ha contribuido a resucitar su interés es la gran aplicación que se puede dar a la gamificación con fines empresariales o comerciales. De ahí su importancia de la aplicación en la asignatura de economía.

El profesor/a es la figura que debe actuar como guía, y debe proporcionar los recursos necesarios y la planificación de las situaciones adecuadas para que se puedan llevar a cabo los aprendizajes.

Al llevar a cabo esta planificación, hay que tener en cuenta que al aplicar la gamificación podemos trabajar tanto de manera individual como por grupos. También podremos usar las nuevas tecnologías o por el contrario basarnos en juegos tradicionales. No hay que olvidar el uso de las nuevas tecnologías en el aula, ya que contribuyen a elevar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje. La educación no puede permanecer ajena a la realidad del mundo en el que vive, si no que su misión principal es insertar al alumnado en ese mundo, y no podemos olvidar que las nuevas tecnologías tienen mucho que decir aquí.

“La metodología didáctica de las enseñanzas de formación profesional integrará los aspectos científicos, tecnológicos y organizativos que en cada caso correspondan, con el fin de que el alumnado adquiera una visión global de los procesos productivos propios de la actividad profesional correspondiente”.

Real Decreto 1538/2006 Artículo 18.4.

c) Diversidad del aula

La LOE 2/2006 recoge en el capítulo 1 el principio de equidad, refiriéndose al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, como lo pueden ser el alumnado de incorporación tardía al sistema, con alta capacidad, con dificultades de aprendizaje o alumnado con necesidad de compensación educativa.



Me baso además en el principio de normalización e inclusión, ya que tratamos a todo el alumnado lo más normal posible y trabajamos los mismos contenidos para todos, adaptándolo a sus necesidades. Para ello, podemos realizar diferentes tipos de juego: individuales con actividades personalizadas, colectivos, tradicionales, digitales... y siempre graduados en dificultad, donde podrá recibir tanto el apoyo del profesorado como de sus compañeros/as.

La gamificación es un soporte para atender la diversidad en el aula, debido a que puede ser utilizada para diferentes finalidades gracias a la flexibilidad que aporta. También entendemos como diversidad las diferentes personalidades de cada alumnado, Así podemos diferenciar cuatro tipos de jugadores:

- Killers o competidores.
- Achievers, quienes disfrutan de consiguiendo y recolectando cosas.
- Socializadores, quienes comparten todo con su comunidad y necesitan relacionarse.
- Exploradores, a quienes le gusta probar experiencias y situaciones nuevas.

Así, deberemos aplicar diferentes mecánicas de juego según las personalidades de los futuros jugadores/as.

Con respecto a la formación profesional, decir que ya en sí, esta formación profesional es una oferta educativa para la diversidad.

Tal y como dice Francisco Villegas (asesor del CEP de Almería), “No hay dificultades de aprendizaje, sino dificultades de enseñanza” y la gamificación nos sirve como herramienta.

d) Temas transversales

Según García Martínez (1997), al alumnado no se debe preparar y capacitar solamente en contenidos habilidades cognitivas y técnicas instrumentales, sino también en ciudadanos crítico y comprometidos con su realidad social y cultura, y como miembros activos y responsables de su sociedad, su cultura y su mundo.



La Orden de 19 de diciembre de 1995, por la que se establece el desarrollo de la educación en valores en los centros docentes de Andalucía, nos cita los temas transversales a incluir en el currículum. Estos son: Educación moral y cívica, la educación para el desarrollo, la educación para la paz, la educación para la vida en sociedad y para la convivencia, la educación intercultural, la coeducación, la educación ambiental, la educación para la salud, la educación sexual, la educación del consumidor y la educación vial, entre otros.

La gamificación supone una metodología potente para tratar todos estos temas debido a su carácter transversal. Puede considerarse una herramienta que se puede aplicar a cualquier tipo de materia o actividad, desde la educación moral o cívica hasta la educación ambiental o vial, solamente es necesario introducir el que tema que se quiere tratar tanto en la acción del juego como en las reglas del mismo.

e) Evaluación

Atendiendo al extenso campo de conocimientos, materias, habilidades, individuos, proyectos, etc. que pueden ser objeto de evaluación, establezco una distinción entre:

- Características generales que pueden ser evaluadas.
- Conocimientos específicos.

Los juegos y videojuegos frente a los procesos tradicionales de evaluación muestran grandes ventajas, algunas de ellas son las siguientes:

1. El componente lúdico hace que la evaluación se presente al alumnado de un modo más atractivo, por lo que la disposición de éste a la hora de enfrentarse a un “examen” es mucho mejor.
2. Se reduce considerablemente el estrés de la persona evaluada
3. Mejora la concentración de la persona evaluada debido a que se ve inmerso en un mundo atractivo.

A través de los juegos se pueden evaluar tanto capacidades como conocimientos específicos. En el caso de que lo que queramos evaluar sean capacidades específicas podemos emplear juegos o videojuegos existentes, pero si queremos evaluar



conocimientos específicos en una materia, deberemos buscar aquellos cuyos contenidos sean similares a lo que se pretende evaluar o, en el caso de no encontrarlos, desarrollar uno específico para dichos contenidos.

Para poder evaluar mediante videojuegos debemos conocer los resultados y el modo en que se pueden interpretar.

A continuación presento un modelo de registro para llevar a cabo un seguimiento del **proceso** de aprendizaje del alumnado a través de los videojuegos. Este modelo se puede aplicar tanto a la autoevaluación, como a la coevaluación, solamente queda especificar los contenidos específicos del área de economía:

Alumno/a				
		Nivel bajo	Nivel medio	Nivel alto
Contenidos específicos del área	Comprende los contenidos tratados en el videojuego : XXXXX	Fechas	Fechas	Fechas
	Profundiza en los contenidos tratados en el videojuego: XXXXX			
Habilidades	Creatividad Estrategias Gestión del tiempo Cooperación Diferentes niveles Resolución de problemas Análisis Toma de decisiones etc			
Actitud	Cooperación Respeto, esfuerzo, perseverancia Corrección Reconoce el efecto de sus acciones en el videojuego			

2.3. JUSTIFICACIÓN PSICOPEDAGÓGICA

Los juegos poseen lo que en psicología suelen denominarse “factores dinamizadores de nuestra conducta”. Estos factores son los que hacen que se favorezca la **motivación** y aumente el atractivo de los mismos.

Están basados en el refuerzo positivo y el hecho de activar las emociones positivas a través de recompensas, por ejemplo, estimula la señal de motivación que se envía al cerebro lo cual resulta en una respuesta positiva por parte del usuario.

Como he comentado al comienzo, uno de los principales motivos de haber escogido este tema, es la gran función como elementos motivador que realiza sobre el alumnado, repercutiendo directamente en uno de los mayores problemas en secundaria, como es el absentismo escolar.

Pero, ¿cómo saber las mecánicas del juego que tenemos que aplicar para activar de manera adecuada esa motivación? Juan J. F. Valera Mariscal, nos relaciona 6 teorías de la motivación con las mecánicas de juego¹ adecuadas para llevarlas a cabo. Éstas son:

- **Tª de motivación 1: Tª de la jerarquía de las necesidades de Maslow (1954)**

Las necesidades de los seres humanos se dividen en cinco niveles. Estas necesidades están estructuradas en forma piramidal, estando en la base las necesidades básicas para sobrevivir, siguiéndole las necesidades de seguridad, sociales, de reconocimiento y por último la autorrealización. El ser humano desarrollará necesidades más elevadas, según vaya consiguiendo las de los niveles más bajos.

- Mecánicas de juego:

Para satisfacer las diferentes necesidades de la pirámide de Maslow, se pueden seguir las siguientes mecánicas de juego:

- Necesidad de supervivencia: Para satisfacer esta necesidad, las mecánicas deben estar relacionadas con la primera misión de cualquier juego, que es seguir en él, pero a la vez deben ser desafiantes y mover, mediante los niveles, las necesidades de estima y autorrealización, para de esta forma ser adictivo. Para satisfacer esta necesidad se usan bienes virtuales, misiones o retos y regalos.

¹ Mecánica de juego: Son las distintas acciones, comportamientos, técnicas y mecanismos de control que se utilizan para convertir en juego una actividad.

- Necesidad de socialización: Caracterizada por la necesidad de la persona de comunicación y de compartir situaciones. Para ello se crea una dinámica de competición, cooperación, estatus...
 - Necesidad de reconocimiento: Caracteriza por la necesidad de la persona en conseguir fama, estatus o reconocimiento. Para conseguir esto, las mecánicas que se pueden usar en el juego son los niveles, premios, bienes virtuales, clasificaciones, desafíos y regalos.
 - Necesidad de autorrealización: Las mecánicas adecuadas para satisfacer esta necesidad son aquellas que tangibilizan la capacidad de llegar a tener logros en el juego. Por ejemplo, puntos, niveles, premios o desafíos.
- **Tª de motivación 2: Teoría del factor dual de Herzberg (Herzberg, Mausner y Snyderman, 1967)**

Aunque esta teoría se basa en el entorno de la empresa y la motivación en el trabajo, se puede trasladar sin problemas al aula. Según esta teoría, existen dos tipos de factores que influyen en el ser humano: Los factores de higiene y de motivación.

Los primeros, son aquellos factores que se localizan en el ambiente que rodea a las personas y abarcan las condiciones dentro de las cuales desempeñan su trabajo. Estos factores están fuera de control de las personas. De acuerdo con las investigaciones de Herzberg, cuando los factores higiénicos son óptimos, sólo evitan la insatisfacción de las personas. Por el contrario, cuando estos factores son pésimos, sí provocan la insatisfacción. Las mecánicas de juego relacionadas con estos factores se pueden considerar los premios o los bienes virtuales, por ejemplo.

Los factores motivadores son los que están bajo el control del individuo y aquellos cuya presencia determina el hecho de que los individuos se sientan o no motivados.

- Mecánicas de juego:

Podríamos decir que las mecánicas de juego se relacionan directamente con los factores motivadores de Herzberg. En todo caso, Si se da alguna relación con los factores higiénicos se hace de forma simbólica: premios, bienes virtuales...



- **Tª Motivación 3: Teoría de McClelland (McClelland, 1989)**

Esta teoría se basa principalmente en que existen tres tipos de motivación:

- Necesidad de logro: Esfuerzo por sobresalir y alcanzar el éxito.
- Necesidad de poder: Necesidad de influir y controlar a los demás.
- Necesidad de afiliación: Deseo de relacionarse con las demás personas.

Las personas altamente motivadas son aquellas que perciben ciertas metas e incentivos como valiosos para ellos y, a la vez, perciben subjetivamente que la probabilidad de alcanzarlos es alta.

- Mecánicas de juego
 - Logro: Puntos, niveles, desafíos, misiones o retos.
 - Poder: Clasificaciones, puntos, niveles, bienes virtuales, regalos.
 - Afiliación: Niveles, en cuanto a identidad con el grupo del mismo nivel. Regalos virtuales entre jugadores. Puntos por colaboración o interacción social.

- **Tª motivación 4: Teoría de las Expectativas.Vroom (Vroom, 1964), completada por Porter-Lawler (Porter y Lawler, 1968)**

Esta teoría sostiene que, el ser humano tiene creencias, esperanzas y expectativas respecto a los sucesos futuros de sus vidas y que todo esfuerzo humano se realiza con la expectativa de un cierto éxito. La fuerza de la motivación viene dada por la siguiente fórmula: Fuerza de la motivación = valor de la recompensa x probabilidad de logro.

- Mecánicas de juego
 - Niveles: Los niveles iniciales deben diseñarse de modo que generen expectativa de éxito. Se trata de definir exigencias alcanzables pero con esfuerzo.
 - Misiones o retos: la historia, el contexto y las misiones del juego deben generar expectativas de que las consecuencias y las acciones del juego merecerán la pena: será divertido, emocionante, mejorará,...
 - Puntos, bienes virtuales: Según esta teoría, las personas esperan que quienes realicen los mejores trabajos logren las mejores recompensas. Por lo que los



puntos y los premios deberán reflejar estas diferencias en las recompensas y mostrar que hay una relación con los esfuerzos esperados.

- **Tª motivación 5: Teoría de Fijación de metas de Locke (Locke, 1969)**

Según esta teoría, para que la fijación de una meta sea realmente útil, ésta debe ser: específica, difícil y desafiante, pero a su vez, posible de lograr. Además, es necesario el feedback para que la persona potencie al máximo sus logros.

- Mecánicas de juego

Según esta teoría, las mecánicas de juego que se deben aplicar deberán estar basadas en misiones, puntos y desafíos concretos que sean difíciles, pero posibles de conseguir. Para proporcionarle el feedback al jugador, se deberán establecer medios para que el mismo pueda comprobar su evolución y las consecuencias de sus acciones.

- **Tª motivación 6: Teoría del Flujo o de la Experiencia Óptima de Mihaly Csikszentmihalyi (Csikszentmihalyi 1975)**

Esta teoría de la motivación, se basa en la existencia de una experiencia óptima de aprendizaje debido a un estado cognitivo – emocional personal, inducido por el equilibrio entre el desafío y las habilidades en las tareas presentadas. Si la tarea es demasiado fácil o difícil, el estado de flujo no se presentará.

Esta experiencia de estado de flujo debe cumplir diez condiciones: Objetivos claros, alto grado de concentración, pérdida de la auto-conciencia, alteración del sentido del tiempo, captación directa e inmediata, equilibrio entre el nivel de habilidad y el reto, sentido de control sobre la situación, sentir que la actividad es gratificante, falta de conciencia de las necesidades corporales y absorción en la actividad.

- Mecánicas de juego:

Todas las mecánicas de juego deberán estar encaminadas hacia encontrar la experiencia óptima, es decir deberá tener unos objetivos claros y deberá existir un equilibrio entre la dificultad de la tarea y las habilidades que se vayan desarrollando a lo largo del juego en los diferentes niveles y retos.

3. ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

La gamificación o ludificación, como he comentado en la introducción, consiste en usar dinámicas de juego en actividades rutinarias (en entornos no lúdicos) haciéndolas, de este modo, más divertidas y motivadoras. De este modo fomentamos los comportamientos deseados en los alumnos/as, y aprovechamos la predisposición psicológica de los mismos a participar en juegos. Según Fernando Santamaría González esta motivación puede servir para:

- Capturar y convertir el aprendizaje en distintos contextos.
- Fomentar y motivar la participación y los resultados del aprendizaje.
- Formalizar el aprendizaje y mejorar la participación social.

La gamificación se estructura sobre las mecánicas y las dinámicas de juego, dos conceptos muy relacionados entre sí, pero diferentes:

3.1. MECÁNICAS DE JUEGO:

Son las distintas acciones, comportamientos, técnicas y mecanismos de control que se utilizan para convertir en juego una actividad. Se trata de los aspectos que, en conjunto, crean una experiencia atractiva y fácil de adhesión para el jugador. Algunas de las mecánicas de juego que existen son las siguientes:

- **Puntos:** Se trata de asignar un valor cuantitativo a una acción. Son utilizados como recompensa por haber conseguido un objetivo o haber tenido un comportamiento determinado.
- **Niveles:** Son los umbrales a los que se llegan por haber conseguido objetivos. Le dan reconocimiento y status al usuario, por lo que es uno de los indicadores más motivadores.
- **Premios:** Es la recompensa tangible (física o virtual) de que se ha alcanzado un objetivo. Pueden ser trofeos, medallas o logros que suelen ser visibles a otros usuarios, para incrementar de esta manera la motivación de todos los usuarios.
- **Bienes virtuales:** Son artículos virtuales que sirven para expresar la individualidad. Con esto se pretende que cuando el usuario adquiera bienes virtuales se cree una identidad de ellos mismos en el ambiente virtual. Algunos



ejemplos pueden ser, indumentaria o accesorios. Estos bienes virtuales también se pueden comprar y vender al resto de usuarios.

- **Clasificaciones:** Se trata de asignar clasificaciones a los diferentes usuarios en comparación con el resto. Se puede considerar un indicador para comparar cómo lo está haciendo el usuario en comparación con los demás jugadores. Esta mecánica proporciona deseo de aspiración, y motivación por el hecho de que su nombre aparezca por encima del resto.
- **Desafíos:** Se consideran desafíos a competiciones con el resto de jugadores, cuando parten de la propia voluntad del jugador, retándose entre sí. El ganador conseguirá más puntos o una recompensa.
- **Misiones o retos:** Se trata de afrontar un desafío o reto planteado por el juego. Un juego está compuesto de una suma de misiones o retos a través de los cuales se van adquiriendo habilidades, se va progresando en la curva de aprendizaje y adaptación y se van realizando acciones y desarrollando capacidades inherentes al objetivo final del juego. Se trata, pues, de mini-juegos con pequeños objetivos, que sumados todos ellos, conforman el juego al completo.
- **Regalos:** Ofrecer bienes gratuitos al jugador o entre jugadores. Esta mecánica favorece la retención de los usuarios en el juego debido a que cada vez que se recibe un regalo, existe el sentimiento de volver al juego para agradecerlo.

Hay que tener en cuenta, a la hora de aplicar las mecánicas del juego, según el psicólogo Mihail Csikszentmihalyi, que las personas se sienten mejor cuando encuentran el nivel de equilibrio con respecto a sus habilidades. Es decir, ni con pocos desafíos, ya que se convertiría en un proceso aburrido, ni con demasiados, ya que se podría transformar en ansiedad o frustración. Los desafíos deberán ir aumentando para evolucionar al par de las habilidades del alumnado.

3.2. DINÁMICAS DE JUEGO:

Son el efecto, motivación y deseos que se consiguen o se desea conseguir en el usuario. Son las necesidades humanas que motivan a las personas. Se llegan a ellas a través de las mecánicas de juego y son tan variadas como necesidades tiene el ser humano. Algunas de ellas son:

- **Recompensa:** Es la necesidad de conseguir un beneficio a cambio de una acción. Mediante la gamificación, se pueden conseguir recompensas a través de puntos, niveles, bienes virtuales o retos.
- **Estatus:** Consiste en la necesidad de adquisición de reconocimiento, posicionamiento y prestigio ante el resto de jugadores. El aumento de niveles es uno de los principales motivadores para alcanzar el reconocimiento.
- **Logro:** Hay personas que se sienten motivadas por la necesidad de conseguir logros, estableciéndose metas que lograr. Cuando se superan las misiones satisfactoriamente, la mayor recompensa es el reconocimiento de sus logros.
- **Expresión o autoexpresión:** Consiste en la necesidad de dar a conocer su identidad propia y diferenciarse del resto. El uso de bienes virtuales es una forma de crear su propia identidad. El avatar de una persona suele reflejar la personalidad y la identidad del jugador.
- **Competición:** Está demostrado que pueden obtenerse mayores niveles de rendimiento cuando se establece un ambiente competitivo en el que el ganador será recompensado. Para ello es necesario el uso de tablas de clasificación donde todos puedan ver la posición que ocupan y quién ha sido el ganador.
- **Altruismo:** El hecho de realizar un pequeño sacrificio o labor por el beneficio de otros es una dinámica del juego que puede atraer y motivar a muchos jugadores.

La película de Mary Poppins, que fue estrenada en 1964, puede considerarse como un ejemplo de cómo aplicar la gamificación al ámbito cotidiano. En ella se puede ver cómo las mecánicas y las dinámicas del juego se utilizan como elemento motivador para que los niños realicen las tareas cotidianas que consideraban aburridas. Al igual que Mary Poppins, podemos conseguir que nuestro alumnado se vea motivado en clase, en situaciones que pueden considerar aburridas o que no les llame la atención.

3.3. PASOS PARA GAMIFICAR UNA ACTIVIDAD

Cualquier proceso o actividad se puede gamificar. Para ello lo primero que hay que hacer es **identificar los procesos o actividades que queremos incentivar** y después, **aplicar las mecánicas del juego** más adecuadas para motivar al alumnado.

Para detallar este proceso un poco más, a continuación expongo los 10 pasos que según Juan J. F. Valera Marisca, hay que seguir para gamificar una acción formativa en el aula:

1. **Identificar el objetivo:** Definir el fin que queremos perseguir con los alumnos/as, es decir, qué habrán cambiado o ganado los alumnos/as tras participar en la formación/juego. Recordemos que la gamificación es un instrumento, no un fin. El fin lo tenemos que tener muy claro nosotros.
2. **Establecer los contenidos:** Para llegar a ese fin, hemos de pensar qué tipos de conocimientos, habilidades y actitudes deben ser adquiridos y por tanto trabajados a lo largo del juego.
3. **Crear el camino:** un entorno, un escenario y una historia en el que contextualizar el juego.
4. **Definir etapas:** Posibles hitos o apartados relacionados con el camino al objetivo, que después nos puedan servir para delimitar niveles.
5. **Seleccionar las mecánicas:** En función de lo que se quiere alcanzar y de la situación pueden ser más útiles o fáciles de implantar unas mecánicas u otras.
6. **Diseñar desafíos extra:** Es bueno que junto a las mecánicas principales aplicadas, se incluyan desafíos que por un lado pueden relajar el ambiente y por otro mostrar el avance en ciertas habilidades. La idea es complementar las mecánicas del propio juego y ofrecer una estructura menos predecible.
7. **Diseñar o elegir las insignias, medallas o premios:** Su principal fin debe ser simbólico, imagen de haber alcanzado un estatus o un logro. Tienen que ser correspondientes con la historia de la experiencia del jugador, asociadas a niveles, grados de participación, logros conseguidos.
8. **El reto final:** Es una formación el último paso y suele ser importante y complejo, ya que el grupo está cansado, puede que haya algunos que no hayan “ganado” suficientes puntos. Hay que tener en cuenta este reto final para unir al grupo y aportar la satisfacción de haber participado y haberse divertido.
9. **La llegada:** Una vez finalizado el juego, debemos tener preparado un mensaje de aterrizaje, de revisión de los contenidos trabajados y de ánimo para seguir progresando. Un mensaje directamente relacionado con el objetivo que pretendíamos al diseñar todo.

10. La revisión: Una vez acabado todo debemos volver a analizar lo que ha pasado, ¿Cómo ha funcionado? ¿Qué deberíamos mantener? ¿Qué sería necesario cambiar? Esta revisión nos lleva a una mejora continua de los diseños, y como en los videojuegos, estar preparados para lanzar una nueva versión mejorada.

Con estos diez pasos, podemos conseguir gamificar y transformar en algo divertido cualquier proceso de enseñanza – aprendizaje, pero hay que tener en cuenta que como toda metodología educativa, la gamificación presenta tanto ventajas como inconvenientes, y hay que analizarlos antes de llevarla a cabo.

3.4. VENTAJAS E INCONVENIENTES

Los principales inconvenientes que presenta la gamificación, son los siguientes:

- **Inmadurez:** Es una metodología inmadura y es necesario que pase más tiempo para analizar los riesgos asociados a la gamificación.
- **Incorrecta utilización:** No resulta fácil diseñar ni utilizar los juegos correctamente. Una mala utilización puede llevar a resultados contrarios a los buscados.
- **Premios:** La incorporación de premios puede llevar a que el jugador/a se centre solamente en conseguirlos, realizando las tareas de forma rápida para llegar a los objetivos, dejando a un lado la asimilación del aprendizaje que hay detrás de esas tareas.
- **Recompensas:** Las recompensas son, muchas veces, intrascendentes. Las ganas de obtener insignias u otro tipo de “regalo inmaterial” no perviven en el tiempo. Habrá que tenerlo en cuenta para actualizar las recompensas una vez éstas no sean motivadoras.
- **Equilibrio:** Es difícil encontrar un término medio para que el juego no sea demasiado atractivo ni aburrido para el alumnado, para que no se motiven en exceso sin prestar atención al proceso de aprendizaje, ni tampoco se desmotiven.
- **Tiempo:** El hecho de plantear un juego por completo adaptado a los objetivos que queremos conseguir o encontrar un juego que se adapte a los mismos, conlleva la inversión de mucho tiempo. También es necesario tiempo en el aula para poder llevarlos a cabo.

- **Medios Tics:** En ocasiones para llevar a cabo un juego son necesarias las nuevas tecnologías. A veces esto puede ser un gran problema debido a que nos siempre están disponibles en el aula.

A pesar de esos inconvenientes, son muchas las **ventajas** que hacen que la aplicación de juegos en el aula sean beneficiosos para el alumnado. Algunas son:

- **Elemento motivador:** Como he comentado en varias ocasiones, los juegos son un gran elemento motivador para el alumnado, transformando actividades o clases aburridas en atractivas e interesantes para el mismo.
- **Facilidad de aprendizaje:** Los juegos son una herramienta a través de la cual el alumnado puede simular y explorar los conocimientos de una manera más cercana a la tradicional forma teórica. Esto hace que aprendan de una manera más rápida y los conocimientos no sean temporales si no que sean significativos.
- **Enseñanza-aprendizaje personalizado:** Con los juegos, el alumnado puede aprender por sí sólo y además a su propio ritmo.
- **Alfabetización tecnológica:** Si realizamos juegos digitales, estamos poniendo en contacto al alumnado con las nuevas tecnologías, lo que favorece el desarrollo de las habilidades necesarias para manejar un ordenador.
- **Desarrollo de habilidades:** Esta es una de las mayores ventajas que presenta la gamificación, debido a la gran cantidad de habilidades y capacidades que podemos hacer que se desarrollen en el alumnado. Algunas de ellas son:
 - ✓ **Mentalidad multitarea:** Esta capacidad o habilidad se basa en que la mente es capaz de dividir su atención entre varias acciones o situaciones. Esto hace que los jugadores se vean obligados a mantener la atención en focos diferentes de manera simultánea.
 - ✓ **Cooperación:** Los juegos en grupo son el instrumento ideal para fortalecer la capacidad de trabajo en equipo.
 - ✓ **Socialización:** Los juegos cumplen una gran función socializadora, debido a que la mayoría hacen que el jugador esté en relación con otros jugadores.

- ✓ **Concentración y capacidad de atención:** En alumnos/as con problemas, las tic son una herramienta que facilitan la atención, a lo que sumamos una motivación extra del juego.
- ✓ **Esfuerzo y persistencia:** A través del juego, y gracias a una motivación interior, el jugador ejercita su capacidad de esfuerzo para conseguir el objetivos u objetivos que se haya propuesto.
- ✓ **Capacidad de comunicación:** Los juegos incitan al comentario.
- ✓ **Razonamiento, análisis y pensamiento lógico:** El alumnado por su propia voluntad se verá obligado a profundizar en el razonamiento a seguir para lograr ganar el juego. Además, un juego está repleto de adivinanzas o acertijos que deben adivinar, aunque ellos no se den cuenta.
- ✓ **Elaboración de estrategias:** Con los juegos, el alumnado debe de dar respuesta mediante estrategias para conseguir un objetivo final, con lo que se desarrolla la autonomía personal.
- ✓ **Capacidad de automotivación:** La autoestima se acrecienta a medida que los objetivos propuestos se obtienen.
- ✓ **Asunción de riesgos, iniciativa y seguridad en las acciones:** El jugador se verá obligado a asumir ciertos riesgos a cada momento en el juego. Esto repercutirá de forma positiva en cualquier ámbito que deba tomar decisiones y tener iniciativa, sin miedo y con seguridad en sus acciones.
- ✓ **Coordinación óculo-manual:** A través de los videojuegos y juegos de destreza se desarrolla esta habilidad.
- ✓ **Aprender a aprender:** Los juegos ayudan a que el jugador cree estrategias.
- ✓ **Corrección de errores:** Gracias al feedback el jugador puede saber qué ha hecho mal y poder corregir errores repitiendo el proceso de manera inmediata o simplemente lo tendrá en cuenta para la próxima vez.
- ✓ **Gestión del tiempo:** Es un entrenamiento para ofrecer respuestas rápidas.
- ✓ **Desarrollo intuitivo:** Con los juegos se puede entrenar la prevención o anticipación de consecuencias.
- ✓ **Negociación:** Con algunos juegos se pueden desarrollar la toma de decisiones sobre la estrategia idónea, proponer, realizar ofertas, obtener información, analizar contraofertas...

- ✓ **Liderazgo:** Se puede desarrollar la capacidad de tomar la iniciativa, gestionar, promover, incentivar, motivar y evaluar a un grupo o equipo.

4. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación está enmarcada en la especialidad de economía, empresa y comercio, que se imparte en bachillerato y Formación Profesional, donde podré realizar mi función docente. Además, he tenido la oportunidad de realizar las prácticas del máster en ambas. Las prácticas las he desarrollado en las asignaturas de economía y economía de la empresa, de primero y segundo de bachillerato respectivamente, así como en la asignatura de contabilidad del primer año del ciclo formativo de grado medio de Gestión Administrativa.

En estas etapas, las edades de los alumnos/as suelen rondar entre los 16 y 18 años, aunque no es difícil encontrar alumnos/as de edades superiores, como fue mi caso en las prácticas, sobre todo si las clases se dan en turno de tarde. El principal problema que he detectado en el alumnado ha sido la falta de motivación e implicación en la asignatura, así como el absentismo a las clases. Estos problemas, donde más se acentuaban eran en los niveles de bachillerato, aunque también existía, en menor medida, en las clases de contabilidad del ciclo formativo de Gestión Administrativa.

Para hacer la investigación que desarrollaré en el punto 6, me he centrado en la provincia de Almería, tomando como referencia tres institutos de la misma. Uno en la zona de poniente (IES Las Marinas), otro en la capital (IES Los Ángeles) y otro en la zona centro (IES Cerro Milano), a 30km aproximadamente al norte de la capital.

5. METODOLOGÍA, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

La metodología investigativa llevada a cabo se puede considerar como cualitativa ya que me baso en un análisis subjetivo e individual. Consta de varios momentos:

La primera fase ha sido la reflexión y la toma de decisiones sobre qué tema escoger para desarrollar en trabajo. Una vez decantada por el tema de la gamificación, el

segundo paso ha sido la búsqueda de información sobre esta metodología. A medida que avanzaba en la búsqueda de información (metodología de investigación descriptiva) y me aportaba valores positivos como metodología para aplicarla al aula, me he planteado una hipótesis:

El profesorado piensa que los juegos son un elemento motivador para su alumnado, pero aún así no los introduce en el aula.

Para conocer la realidad y confirmar la hipótesis he pasado a una cuarta fase: La recogida de datos a través de encuestas (metodología de investigación confirmatoria).

Estas encuestas se pueden dividir en cinco apartados fundamentales (*Ver Anexo I*):

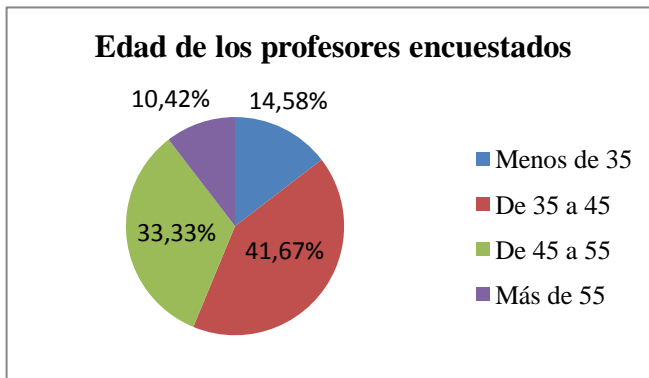
1. Identificación de las características básicas del encuestado (cuestiones 1 a 5): edad, sexo, materias que imparte, centro del que proviene...
2. Introducción sobre aspectos básicos de la gamificación (cuestiones de la 6 a la 12): conocimientos previos sobre esta metodología, relación de los intereses del alumnado con los juegos y aplicación de las tics.
3. Gamificación y el desarrollo de contenidos, temas transversales y habilidades (cuestiones 13 y 19).
4. Gamificación y evaluación (cuestión 20).
5. Inconvenientes o problemas para aplicar la gamificación (cuestión 21).

La siguiente fase ha sido el análisis y comparación de las mismas, mediante la elaboración de gráficos (metodología de investigación analítica), y la valoración de resultados y conclusiones finales (metodología de investigación evaluativa).

Para demostrar que es posible la aplicación de esta metodología en el aula de bachillerato he realizado además, una propuesta de actuación basada en la aplicación de la gamificación. En esta propuesta de actuación muestro diversos juegos que se pueden aplicar al aula de economía y economía de empresa.

6. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

Una vez estudiados y analizados los datos recogidos en los centros anteriormente mencionados (IES Las Marinas, Los Ángeles y Cerro Milano), paso a mostrar los gráficos y conclusiones resultantes. Las encuestas han sido realizadas a profesores/as de bachillerato y Formación Profesional. Las edades de los mismos, se reflejan en el siguiente gráfico:



La mayoría del profesorado encuestado tiene una edad entre los 35 a los 45 años, siguiéndole los que se encuentran en el intervalo de 45 a 55 años. El 75% de los encuestados tienen una edad de

entre 35 y 55 años. Siendo una minoría los menores de 35 y mayores de 55 años.

Con respecto al sexo de los mismos, decir que el porcentaje de hombres y mujeres está muy igualado, siendo 52,08% de los encuestados hombres, y un 47,92% mujeres, aunque si nos centramos en la especialidad de economía, empresa y comercio el 100% de los encuestados han sido hombres.

Al preguntarles sobre si conocen qué es la gamificación, estos son los resultados:



Un 62,5% de los encuestados no han escuchado nada de gamificación, un 18,75% lo sabe en teoría, pero no lo ha llevado a la práctica y solamente un 12,5% de los encuestados saben lo que es, y además lo han llevado a la práctica.

Si nos centramos en la especialidad de economía, decir que ninguno de los encuestados ha llevado a la práctica esta metodología. Un 50% ha escuchado el término pero no sabe qué significa, un 25% no ha escuchado nada de gamificación y otro 25% final sabe qué significa en teoría. Con esto se demuestra que la gamificación es una metodología muy poco conocida, y a veces, aún siendo conocida no se lleva a la práctica.

Durante el trabajo se ha defendido la gamificación como elemento motivador y que mejora el atractivo de la clase para el alumnado. Por esta razón se le ha preguntado al profesorado si cree que el alumnado ve sus clases atractivas. Este ha sido el resultado:

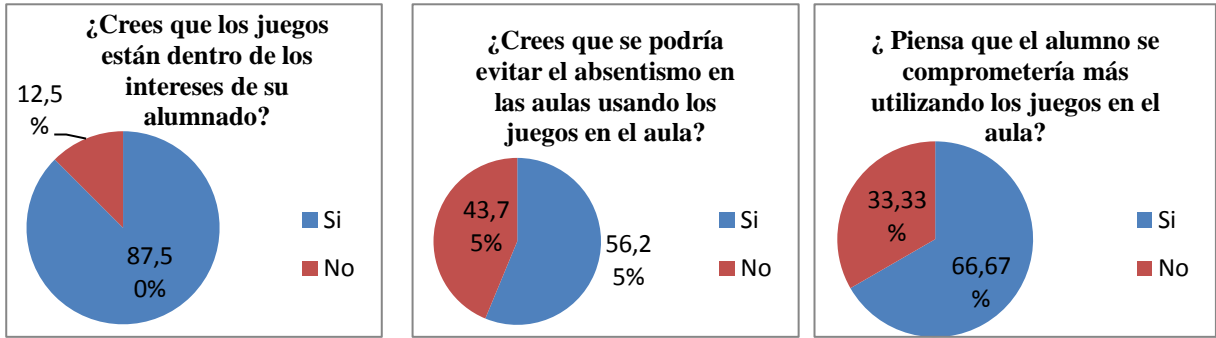


Casi la mitad del profesorado, el 47,92% piensa que más de la mitad del alumnado ve atractiva su clase. El 29,17% piensa que menos de la mitad la ven atractiva y un 22,92% cree que todos sus alumnos/as ven su clase atractiva. Ningún profesor/a cree que ninguno de sus alumnos/as la vea atractiva.

Con respecto al profesorado encuestado de la especialidad de economía, empresa y comercio decir que la mitad de ellos creen que menos de la mitad del alumnado ve atractiva su asignatura y el otro 50% del profesorado piensa que más de la mitad del alumnado sí la ve atractiva.

Para contrastar esta información se deberá preguntar al alumnado directamente, si considera o no la asignatura atractiva. En caso de que la respuesta sea negativa, se deberán emplear metodologías para motivarlos, como por ejemplo la gamificación.

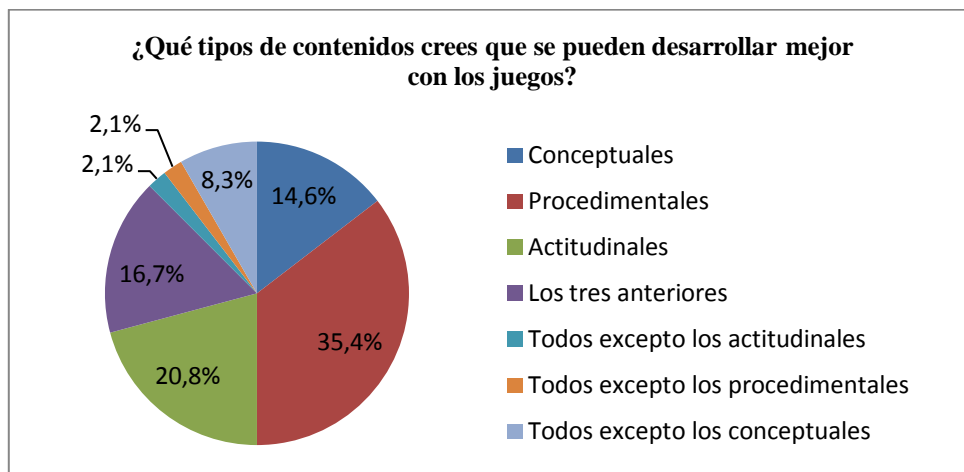
En los siguientes gráficos se muestra, qué lugar cree el profesorado que ocupan los juegos en los intereses del alumnado, y qué consecuencias podría tener en el absentismo y en el compromiso de estos últimos por la materia.



Como se puede ver, **la mayoría de ellos piensan que los juegos están dentro de los intereses de su alumnado y se podría evitar el absentismo y aumentar el compromiso por la materia si se utilizasen los juegos en el aula.**

En el caso específico de la especialidad de EEC², el 100% de los encuestados piensa que los juegos están dentro de los intereses de su alumnado y el 75% cree que se podría evitar el absentismo y aumentar el compromiso de los alumnos/as con esta metodología.

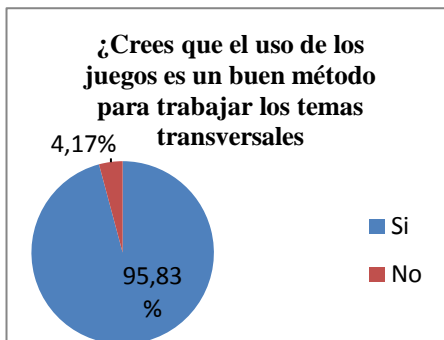
También se le ha encuestado al profesorado sobre qué tipo de contenidos cree que se podrían desarrollar a través de los juegos y la gamificación. Estos son los datos de sus respuestas:



Como se puede observar, **los contenidos procedimentales son los que consideran como más apropiados para desarrollarlos a través de los juegos, seguidos por los actitudinales con un 20,8% y por los conceptuales con un 14,6%. Un 17% aproximadamente piensa que se pueden desarrollar los tres por igual y un 8,3%**

² Economía, Empresa y Comercio

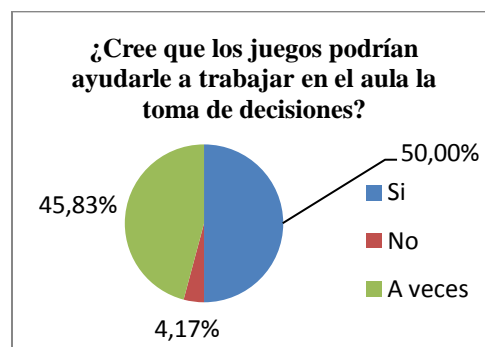
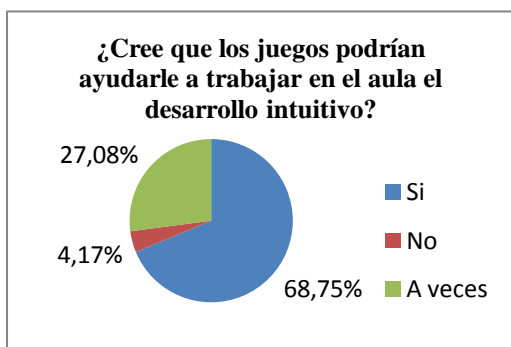
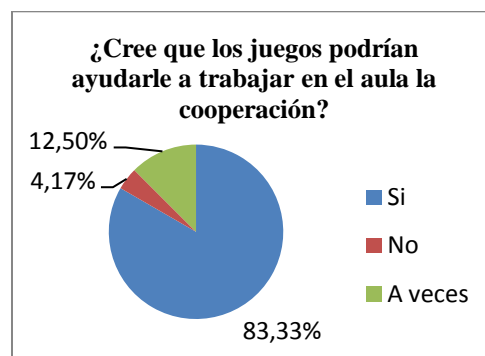
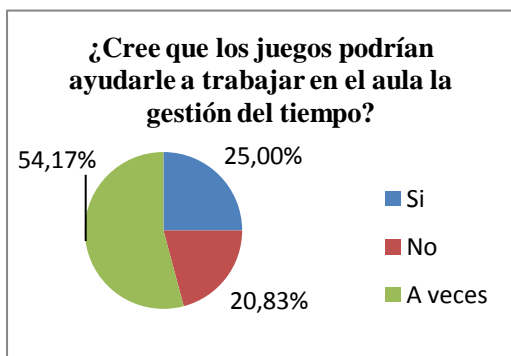
piensa que se pueden desarrollar todos los tipos de contenidos, excepto los conceptuales.



Con respecto al profesorado de la especialidad de EEC, decir que un 50% piensa que se pueden desarrollar solamente conceptuales y el otro 50% cree que sólo procedimentales, dejando excluidos los contenidos actitudinales para el desarrollo de los mismos con los juegos.

También se han tenido en cuenta en la encuesta los **temas transversales**, llegando a la conclusión de que **casi el 96%** (100% en el caso de la especialidad de EEC) **del profesorado cree que los juegos son un buen método para tratarlos.**

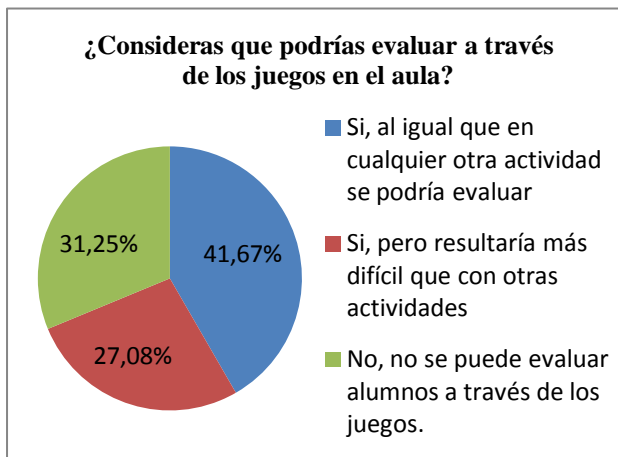
Como se ha expuesto anteriormente, a través de los juegos se pueden desarrollar una gran cantidad de habilidades. En la encuesta se le ha preguntado al profesorado por alguna de estas habilidades y estos son los datos que recogen sus respuestas:



Tras preguntarle sobre el desarrollo, a través del juego, de algunas habilidades como lo son la gestión del tiempo, cooperación, desarrollo intuición o toma de decisiones,

se puede afirmar viendo los gráficos que, **la mayoría piensa que los juegos y el desarrollo de habilidades tienen una relación positiva.**

La evaluación es un tema muy importante a tener en cuenta a la hora de implantar cualquier metodología. Este gráfico, nos muestra qué piensa el profesorado sobre la evaluación a través de la gamificación.



Una gran parte del mismo (47,7%) piensa que se puede evaluar a través de los juegos al igual que con cualquier otra actividad. Un porcentaje menor, aunque no muy alejado al anterior (31,2%) piensa al contrario, que no se puede evaluar a través de los juegos, quedando un 27% que piensa que sí sería posible

evaluar a través de los juegos, aunque le resultaría más difícil que con otras actividades. Con estos porcentajes podemos ver que **existen ideas muy contrapuestas con respecto a la evaluación a través de los juegos**, tal vez por falta de información.

La última pregunta de la encuesta está enfocada a los **problemas que ve el profesorado en la puesta en práctica de la gamificación** y las causas por las que no la llevaría a cabo. Tras analizar los resultados, los principales problemas que ven de la puesta en práctica de la gamificación son los siguientes:

- Las tres opciones que han considerado como primer problema son las siguientes (coinciden los resultados para la especialidad de EEC): “no dispongo de los medios tics en el aula necesarios”, “no conozco juegos que pueda aplicar a mi materia” y “no tengo tiempo en mi aula para aplicarlos”.
- Como segundo problema, se considera: “los contenidos se adquieren mejor con otros recursos” y “conlleva mucho tiempo su elaboración o búsqueda”.

Lo más representativo de este estudio ha sido la confirmación de la existencia de un desconocimiento generalizado sobre la metodología de la gamificación. El profesorado cree que los juegos entran dentro de los intereses de su alumnado y valora

positivamente su efecto sobre el mismo. A pesar de ello, un muy pequeño porcentaje lo lleva a la práctica. Con esto me reafirmo en la hipótesis inicialmente planteada... **“El profesorado piensa que los juegos son un elemento motivador para su alumnado, pero aún así no los introduce en el aula”**.

7. PROPUESTA DE ACTUACIÓN

Como se ha podido ver en el apartado anterior, la gamificación es una metodología no muy conocida y que se lleva a cabo por una pequeña minoría del profesorado. A continuación, presento una propuesta metodológica a través de la cual podemos ver cómo gamificar un aula, en este caso, las aulas de economía y economía de la empresa de primero y segundo de bachillerato, respectivamente.

Partimos de la base de que toda actividad se puede gamificar, siguiendo los diez pasos expuestos en el punto 3 del trabajo. Hay que tener en cuenta que hay una gran cantidad de juegos ya creados que los podemos utilizar como base para impartir ciertos contenidos específicos. En cada juego que presento, especifico el tipo de juego que es y lo relaciono con los objetivos generales y contenidos del RD 1467/2007 (*Ver Anexo II*).

7.1. JUEGOS PARA ECONOMÍA (1º DE BACHILLERATO):

Algunos de los juegos que se podrían aplicar en el aula de economía, son los siguientes:

- **3rd World Farmer: Los Granjeros del Tercer Mundo.**

En este juego, el jugador tiene que gestionar una granja africana y enfrentarse a decisiones difíciles para que esta subsista, en un marco de inestabilidad económica, social y política, característica de algunos de los países más pobres de ese continente.

Tipo de juego: online <http://www.3rdworldfarmer.com/>

O.G³ 2, 3 y 8. Área de economía. RD 1467/2007.

Bloque⁴ 2, 3, 7 y 8. Área economía. RD 1467/2007.



³ Objetivo General Real Decreto 1467/2007.

⁴ Bloque de contenidos Real Decreto 1467/2007.

- **Monetary Policy Game: Un Juego de Política Monetaria.**

Simulación en macroeconomía que ha sido desarrollada por el Banco Central de Finlandia para permitir, de una forma didáctica, la comprensión de los fundamentos básicos en los que descansa el manejo de la Política Monetaria. El jugador deberá asumir el papel de presidente de un Banco Central (Governor) durante un período imaginario de 10 años. Trimestre a trimestre, a partir de índices macroeconómicos como la inflación o el crecimiento de la producción, entre otros, habrá que fijar la tasa de interés de referencia de la economía a objeto de mantener la estabilidad financiera, evitando generar fenómenos de inflación o de deflación con caída de la producción.

Tipo de juego: on-line.

http://www.rahamuseo.fi/en/multimediat_ja_oppimateriaalit_rahapolitiikkapeli.html



O.G 9 y 10. Área economía. RD

1467/2007.

Bloque 3, 4, 6 y 8. Área economía. RD

1467/2007.

- **€ECONOMIA, el juego de la política monetaria.**

Este juego es muy similar al anterior, y el objetivo principal del mismo consiste en mantener la inflación en un nivel bajo y estable, justo por debajo del 2%, usando como instrumento el tipo de interés oficial.

Tipo de juego: online.

<http://www.ecb.europa.eu/ecb/educational/economia/html/index.es.html>



O.G 3, 9 y 10. Área de economía. RD

1467/2007.

Bloque 3, 4, 6 y 8. Área economía. RD

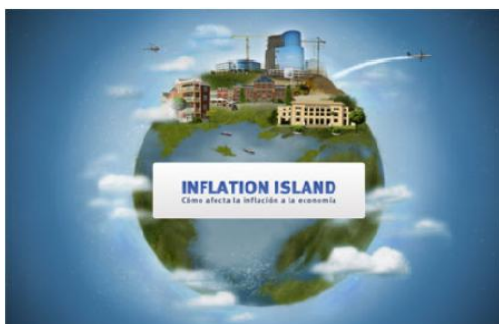
1467/2007.

- **Inflation Island: cómo afecta la inflación a la economía.**

Con este juego se pueden explorar las distintas zonas de la isla, observar cómo reacciona la gente a la inflación y la deflación, y cómo cambia el entorno. En el cine de la isla se podrá ver vídeos y fotografías ilustrativos de los efectos de la inflación y la deflación en distintos países y épocas. Modificando el tipo de inflación a través de una palanca, se puede pasar de la estabilidad de precios, a la deflación, inflación o hiperinflación. Una vez modificada, podemos visitar los diferentes escenarios de la isla y ver las consecuencias. Algunos de estos escenarios son, un edificio en obras, la universidad, el ministerio de economía, el distrito financiero, un barrio residencial o un centro comercial.

Tipo de juego: online.

<http://www.ecb.europa.eu/ecb/educational/inflationisland/html/index.es.html>



O.G 2, 3, 9 y 10. Área de economía. RD 1467/2007.

Bloque 3, 4, 6, 7 y 8. Área economía. RD 1467/2007.

- **Top Floor**

Este juego permite conocer las tareas, funciones y responsabilidades del Banco Central Europeo (BCE), el Eurosistema y el Sistema Europeo de Bancos Centrales. Se centra en la función del Consejo de Gobierno de formular la política monetaria. Sus miembros se van a reunir para debatir sobre la política monetaria de la zona del euros, y la misión del jugador consiste en asegurar que el Consejo reciba información sobre diversos factores de los que dependerá en última instancia su decisión de subir, bajar o mantener los tipos de interés oficiales. Para ello deberá de responder correctamente a preguntas, consiguiendo así documentos y subiendo de piso. Deberá conseguir siete documentos para llegar al piso final.

Tipo de juego: Online.

<http://www.ecb.europa.eu/ecb/educational/topfloor/html/index.es.html>



O.G 4, 5 y 6. Área de economía. RD 1467/2007.

Bloque 5, 6, 7. Área economía. RD 1467/2007.

- **Econosapiens.**

Este juego está vinculado a un libro de texto de la editorial algaida, a través de un CD interactivo. Está estructurado por temas, tantos como unidades didácticas. Aunque la mayoría de preguntas corresponden a economía, también hay otras preguntas de geografía, humanidades, naturaleza... Su finalidad es la obtención de cinco sectores distintos, como sucede en los juegos tipo trivial. Se concluye la partida reconociendo la imagen final que ofrece la pantalla tras la consecución del último sector.

Los sectores y el conjunto de preguntas se refieren a cinco temáticas que poseen un color identificativo: Geografía (morado), Humanidades (azul), Naturaleza (verde), espectáculos (rojo) y, sobre todo, Economía (naranja), materia a la que se dedican la mayor parte de las cuestiones.



Tipo de juego: CD que acompaña al libro de texto (Ed. Algaida). Individual/por parejas.

Es un recurso elaborado exclusivamente para este nivel y esta asignatura, por lo que trabaja todos los objetivos y contenidos de la materia.

- **Seis sombreros para pensar.**

Puede ser utilizado para facilitar la resolución o el análisis de problemas desde distintas perspectivas. Nos permite pensar de manera más eficaz. Consiste en que hay seis sombreros imaginarios que cada uno de los participantes puede ponerse y quitarse

para indicar el tipo de pensamiento que está utilizando. Cuando la técnica es empleada en grupo los participantes deben utilizar el mismo sombrero al mismo tiempo.

Los seis estilos de pensamiento representados por cada sombrero son:

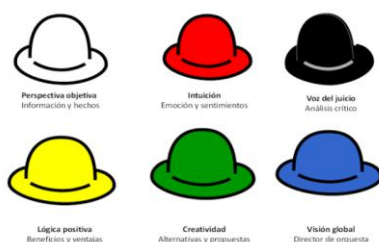
- **Sombrero Blanco:** con este pensamiento debemos centrarnos en los datos disponibles. Ver la información que tenemos y aprender de ella.
- **Sombrero Rojo:** con él observamos los problemas utilizando la intuición, los sentimientos y las emociones. El participante expone sus sentimientos sin tener que justificarlos.
- **Sombrero Negro:** haciendo uso de este sombrero pondremos en marcha el pensamiento del juicio y la cautela, poniendo de manifiesto los aspectos negativos del tema tratado.
- **Sombrero Amarillo:** con este sombrero pensaremos positivamente, nos ayudará a ver por qué algo va a funcionar y por qué ofrecerá beneficios.
- **Sombrero Verde:** este es el sombrero de la creatividad. Algunas de las técnicas existentes para desarrollar la creatividad pueden ser utilizadas en este momento.
- **Sombrero Azul:** es el sombrero del control y la gestión del proceso del pensamiento. Con él se resume lo que se ha dicho y se llega a las conclusiones".

Cada alumno/a o grupo de alumnos/as, darán una puntuación mayor o menor, según los argumentos que hayan usado sus compañeros les hayan convencido más o menos. Ganará el alumno/a o grupo que haya conseguido más puntos.

Esta técnica es ideal para fomentar la expresión oral de nuestros alumnos/as y generar debate en torno a un tema de discusión.

Tipo de juego: Tradicional en el aula.

Contenidos posibles: Medidas para salir de la crisis, reforma laboral, intervención del Estado, situación de las Pymes, la globalización, la deslocalización. En definitiva, cualquier contenido que sea susceptible de verlo de múltiples puntos de vista.



O.G 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9. Área economía. RD 1467/2007.

Bloque 1, 2, 3, 4, 5, 7 y 8. Área economía. RD1467/2007.



- **Simcity.**

En este juego, el jugador es el alcalde de una ciudad. Es el que traza las carreteras y las zonas y el encargado de gestionar todo desde la sanidad hasta la seguridad pasando por la educación, la industria y mucho más. Se trata básicamente de crear para abastecer. Gestiona los recursos y decide en qué se gasta el presupuesto.

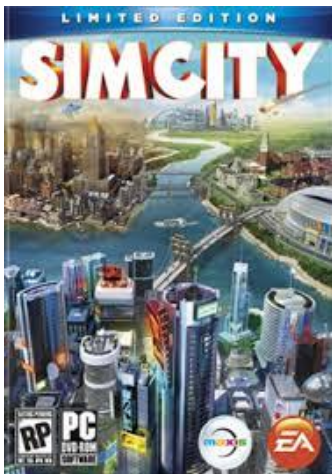
La fuente principal de ingresos monetarios de la ciudad son los impuestos, que pueden alterarse con diferentes resultados. Algunas otras formas de obtener ingresos son la venta de servicios a ciudades vecinas, y la ubicación de edificios especiales dentro de la ciudad (casinos, bases militares, etc.). De las habilidades del jugador dependerá que la ciudad tenga más o menos habitantes.

Este juego tiene un alto valor educativo al simular una sociedad económica y cómo se debe administrar correctamente los recursos para lograr el éxito. Es un juego que permite desarrollar ciudades con sus variables económicas.

Para relacionarlo directamente con contenidos de economía, este juego se podría tratar como “tarea para casa”, habiendo planteado cuestiones para que respondan en base a su experiencia en el juego.

Tipo de juego: Software para PC.

Los juegos de la saga SimCity son principalmente para un solo jugador, a excepción de una edición de SimCity 2000 para juego en red.



Contenidos: Gestión pública, impuestos, presupuestos, la economía y su relación con las políticas sociales. Además de temas sobre el conocimiento del medio y las ciencias sociales o contenidos matemáticos.

O.G 3, 4, 6, 8 y 9. Área de economía. RD 1467/2007.

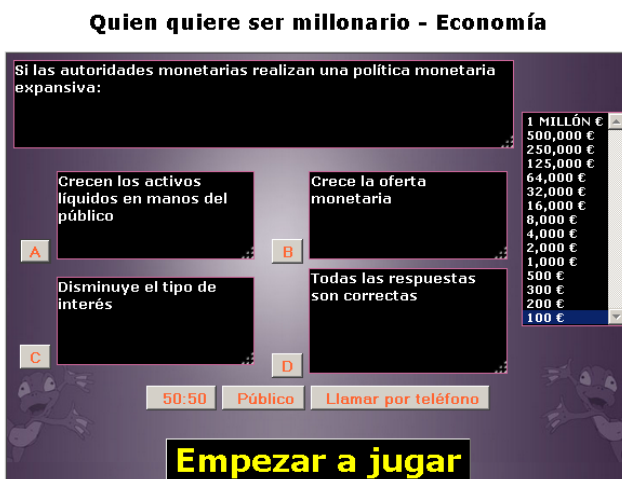
Bloque 1, 4 y 5. Área economía. RD1467/2007.

- **¿Quién quiere ser millonario?.**

Este juego es la simulación del famoso programa de televisión con el mismo nombre. Se basa en las mismas normas, con contenidos específicos para economía de primero de bachillerato. A medida que se van acertando preguntas, el bote acumulado va aumentando. Existe la posibilidad de usar tres comodines: llamada a un amigo, 50:50 y público.

Con la primera opción, se hace la simulación de que llama a alguien, quien nos dirá la opción que él piensa que es la correcta, con la segunda opción pasamos de tener cuatro posibles respuestas a dos, y con el último comodín podemos conocer qué piensa el público en porcentajes.

Tipo de juego: online. <http://econoweb.es/millonario1.html>



O.G 1, 4, 5, 10. Área de economía.
RD 1467/2007.

Bloque 1, 2, 3, 4, 7. Área economía.
RD 1467/2007.

- **Juegos para invertir en bolsa.**

A continuación voy a mostrar un gran número de juegos para invertir en bolsa, y acercar al alumnado al mundo bursátil.

Tipo de juego: Todos los juegos son online, a excepción de Rankia, que para poder jugar hay que darse de alta online para poder descargar el software.

O.G 4, 5, 6 y 7. Área de economía. RD 1467/2007.

Bloque 3, 4, 5, 6, 7 y 8. Área economía. Real Decreto 1467/2007.

- **Juego bursátil:** <http://www.bolsabolsa.com/>

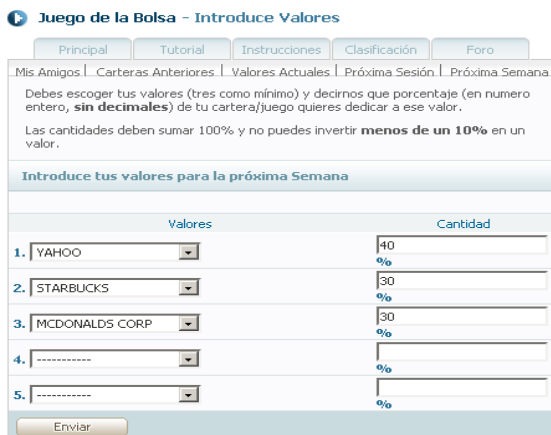


El juego consiste en apostar que un valor subirá o bajará respecto de un nivel dado. Comienza el día 1 de cada mes y finaliza el último día del mes.

El ganador será el jugador que obtenga la mayor rentabilidad mensual, teniendo en cuenta sólo las apuestas realizadas y vencidas en el mes en curso. Se repartirán

100,000 fichas en premios: 50,000 para el ganador, 20,000 para el segundo y 10,000 para los restantes premiados. Si un mes no resultas ganador, puedes continuar jugando para mejorar tu posición el siguiente mes.

- **Invertia:** <http://economia.terra.com/juego/Default.aspx>



El juego comienza cada lunes. Se puede ver el porcentaje que has invertido en cada uno de los valores, así como el último precio del día y la variación diaria del valor.

Una vez que haya comenzado el juego, podrás consultar tu clasificación. Las reglas

básicas del juego son las siguientes:

1. Se deberán seleccionar un mínimo de tres valores e invertir en cada uno de ellos al menos el 10% del valor total de la cartera.
2. Se podrán realizar cambios diariamente en los valores seleccionados.
3. La semana se comienza con 100.000 pesos virtuales y se actualiza diariamente en base al rendimiento o pérdida de la cartera.
4. El ganador será el participante que haya sumado mayor puntuación.

- **La bolsa virtual:** <http://www.labolsavirtual.com/>

Se trata de un simulador virtual con el que se puede aprender a invertir en bolsa. La peculiaridad de este juego es que se pueden organizar juegos de bolsa, retando a amigos para ver quién invierte en bolsa mejor.

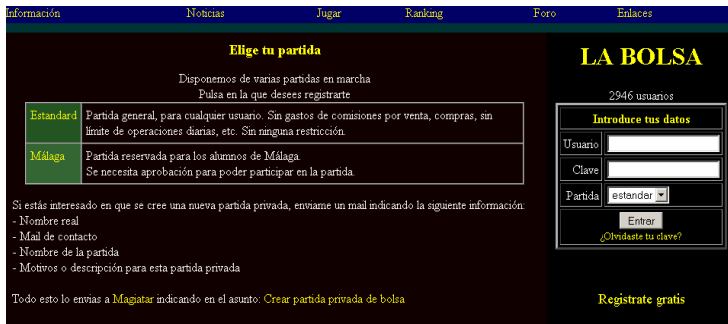
- **Forevex:** <http://www.iapuestas.com/forevex/>

Forevex.com es un original juego de Bolsa basado en la fama (número de noticias conseguidas a nivel mundial) de personajes y empresas populares. El juego es gratuito y se pueden conseguir regalos con lo ganado en Forevex.

El Mercado está compuesto por una serie de valores, cuyas acciones poseen un precio que fluctúa al alza y a la baja según la actualidad de los mismos. Cuantas más noticias y de mayor relevancia consiga un deportista que esté incluido en Forevex, más subirá su Fama y, por tanto, más lo hará su precio. La Fama y el precio están completamente vinculados.

La mecánica consiste en comprar acciones de deportistas famosos (de fútbol, motor, tenis...) a un precio más bajo del de la venta. El precio de las acciones lo fija la Fama de los últimos 30 días. Esta Fama se calcula con la suma de las noticias generadas por ese valor a nivel mundial en los medios de comunicación. En las noticias también se tiene en cuenta la relevancia que tenga ese valor con estas noticias.

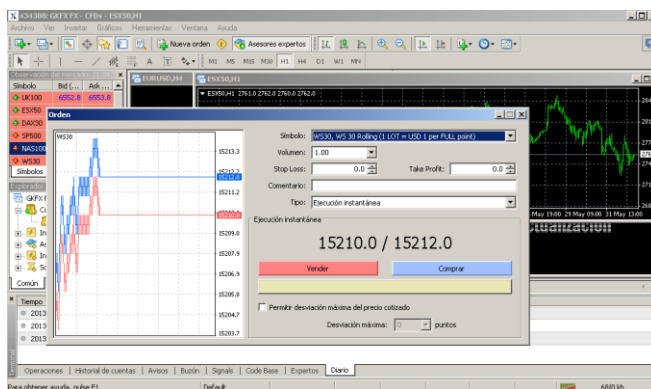
- **Venajugar:** <http://www.venajugar.com/bolsa/>



En este juego creas tu propia cartera de valores del IBEX-35 y realizas las operaciones de compra y venta de acciones en tiempo real con las cotizaciones del Ibox en ese momento.

Un juego divertido que servirá para aprender cómo opera la bolsa, poner a prueba tus conocimientos del mercado y simular como te iría en la vida real operando en bolsa.

- **Rankia:** <http://www.rankia.com/juego-bolsa/reglas>



Es un juego (software para pc) donde podrán competir abiertamente en un concurso donde deberán demostrar quién es el mejor trader. El desafío consta de tres rondas y cada ronda tiene una duración de una semana.

Cada participante partirá en cada ronda con un capital ficticio inicial de 50.000 euros. Habrá tres rondas para tres categorías diferentes. Habrá un ganador de cada una de las categorías y un ganador global de la competición, al igual que un segundo y tercer puesto de la competición.

- Primera ronda – Disciplina 1 – Semana 1: Trading en Materias Primas.
- Segunda ronda – Disciplina 2 – Semana 2: Trading en índices Mundiales.
- Tercera ronda – Disciplina 3 – Semana 3: Trading en Divisas (Forex).

7.2. JUEGOS PARA ECONOMÍA DE LA EMPRESA (2º BACHILLERATO):

- **Race to Market: Cuando dos empresas compiten por un solo mercado.**

Este juego recrea un mercado en el cual dos empresas entran a competir produciendo un nuevo bien, un bien durable que puede usarse indefinidamente, pero que es ofrecido con algunas diferencias en los siguientes atributos: calidad de desempeño, facilidad de uso, y como consecuencia de ambos, el precio. La simulación trata de representar el funcionamiento de los mercados donde se trazan bienes complejos, que aunque no son idénticos, satisfacen un mismo tipo de necesidad.

Tipo de juego: Software para PC; <http://www.economicwebinstitute.org/software.htm>

O.G 2, 3 y 6. Área de economía de la empresa. RD 1467/2007.

Bloque 1, 2, 4 y 5. Área economía de la empresa. RD 1467/2007.

- **McDonald's Video Game.**

Este juego es un simulador de negocio a través del cual asumimos el control de McDonald. El jugador se convierte en jefe y debe ser capaz de llevar el negocio desde la compra de materias primas hasta el contrato de los camareros finales.

Tipo de juego: on-line.

<http://www.superjugon.com/ESTRATEGIA/JUEGO%20simulador%20mcdonalds%20spa%C3%B1ol.htm>



O.G 3, 5 y 6. Área de economía de la empresa.
RD 1467/2007.

Bloque 1, 3, 4. Área economía de la empresa.
RD 1467/2007.

- **Simul@.**

El objeto de este juego es que alumnos y alumnas creen una empresa. Para ello, deben ir eligiendo opciones de negocio y contestando correctamente todos los apartados que, de forma progresiva, conducen a la puesta en marcha de la firma.

Se divide en cuatro fases: definición y creación de la empresa, operativa interna, operativa externa y estrategia.

- En la fase de definición y creación de la empresa se determinará: qué tipo de forma jurídica es la apropiada para la empresa que se quiere construir, las necesidades de capital inicial, la ubicación de la misma, realización del plan de empresa.
- En la fase 2, de operativa interna se decidirá y analizará: la dimensión de la plantilla, la motivación de los empleados, el análisis de rentabilidad, ahorro, medios informáticos.
- En la fase de operativa externa se verá: La estrategia de precios, los métodos de promoción y la atención al cliente entre otros aspectos.
- En la última fase de estrategia se analizarán: el uso de indicadores de gestión, las estrategias de expansión, la franquicia y estrategias de colaboración empresarial.

Como se puede observar es un juego muy completo que abarca todos los pasos de creación de una empresa.

Tipo de juego: Online.

<http://servicios.ipyme.org/simulador/simulador/empresasUsuario.aspx>



O.G 1, 3, 7, 8 y 10. Área de economía de la empresa. RD 1467/2007.

Bloque 1, 2, 3, 5, 7 y 8. Área economía de la empresa. RD 1467/2007.

- **Juego para emprendedores de bancaja.**

Se trata de un juego para reflexionar sobre situaciones que pueden ocurrir en el día a día de un proyecto empresarial. Durante el desarrollo del juego aparecen preguntas y mensajes sobre la actividad de la empresa. Como director de la misma, el alumno/a deberá decidir qué quiere hacer en cada caso y comprobar cómo influyen esas decisiones en la empresa.

Tipo de juego: Online.

<http://www.jovenesemprendedoresbancaja.com/juegos/juego/juego.htm>



O.G 3, 6, 8 y 10. Área de economía de la empresa. RD 1467/2007.

Bloque 1, 3 y 7. Área economía de la empresa. RD 1467/2007.

- **Crea tu propia empresa en el aula**

Para crear este juego he tomado como base el programa Empresa Joven Europea (EJE). Este programa es promovido en Andalucía conjuntamente por la Consejería de Economía, Innovación, Ciencia y Empresa y la Consejería de Educación. Se dirige a alumnos y alumnas de 3º y 4º curso de Educación Secundaria, Bachillerato, ciclos de Formación Profesional y PCPI, quienes aprenden a crear y gestionar sus propias empresas cooperativas, así como a comercializar sus productos.

Teniendo en cuenta esto, las bases del juego serían las siguientes:

- A principio de curso se dividiría la clase por grupos, cada grupo sería una empresa.
- Los beneficios serían la consecuencia de la obtención de puntos (que se convierten en dinero ficticio) por parte del grupo. Para algunas actividades en

grupo se establecerán puntos convertibles en dinero ficticio. Así, el grupo (empresa) que realice la actividad de la forma más correcta o en el menor tiempo, sería la que se llevaría más puntos, que serían ingresos para la empresa.

- Cada trimestre será considerado como un año para la empresa. Así, al final de cada trimestre (cada año) habrá una recompensa final para el grupo que haya obtenido más beneficios (dinero o puntos). Esta recompensa puede ser de naturaleza muy diversa, Por ejemplo, una camiseta igual para cada miembro del equipo con el nombre de su empresa.

Tipo de juego: Tradicional, en el aula.

O.G 1, 3, 6, 7, 8 y 10. Área de economía de la empresa. RD 1467/2007.

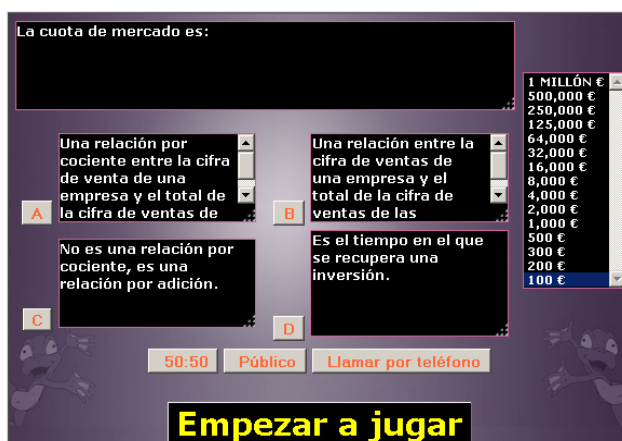
Bloque 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8. Área economía de la empresa. RD 1467/2007.

- **¿Quién quiere ser millonario?.**

Este juego tiene dos versiones, una para primero y otra para segundo de bachillerato, por lo que se ha descrito anteriormente.

Tipo de juego: Online. <http://econoweb.es/millonario2.html>

Quien quiere ser millonario - Economía de la empresa



O.G 1, 3, 6, 7 y 8. Área de economía de la empresa. RD 1467/2007.

Bloque 1, 2, 3, 4, 5 y 7. Área economía de la empresa. R D 1467/2007.

- **Juegos para invertir en bolsa.**

Estos juegos se pueden usar tanto en primero como en segundo de bachillerato, la descripción de los mismos queda especificada anteriormente.

Tipo de juego: Todos los juegos son online.

O.G 3, 8 y 9. Área de economía de la empresa. RD 1467/2007.

Bloque 1, 2, 6 y 7. Área economía de la empresa. RD 1467/2007.

Los juegos son los siguientes: *Juego bursátil, Invertia, la bolsa virtual, forevex, venajugar y rankia.*

7.3. JUEGOS PARA CUALQUIER ÁREA DE 1º Y/O 2º BACHILLERATO

- **Testeando.**

Consiste en un juego de preguntas y respuestas tipo test o trivial, agrupadas por cursos y asignaturas que responden al desarrollo curricular del periodo educativo. Las asignaturas de cada curso se dividen en diversos test que corresponden con sus diferentes unidades temáticas. Existen varias modalidades de juego, que se adaptan a los distintos aspectos pedagógicos según las necesidades de cada momento, así como al tiempo disponible en clase, la dificultad del test, los conocimientos del alumno/a...

El objetivo final es conseguir que los alumnos/as refuercen y complementen los conceptos aprendidos. El lugar de realizarlo puede ser tanto en clase como en casa.

Recientes estudios han destacado la importancia de la realización de test como forma de reforzar los contenidos aprendidos en clase. Así lo publicaba el periódico “El País” en sus páginas, afirmando que según expertos, “practicar lo aprendido con pruebas cortas refuerza la memoria”.

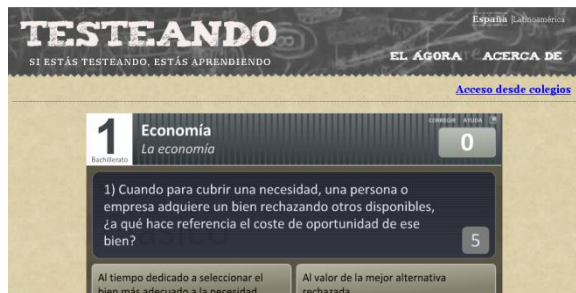
A continuación se muestra un cuadro resumen, en el que se especifica, para cada tipo de juego el nivel que tiene, el tiempo medio, la aptitud o no para el examen, el nº de jugadores y para quién está indicado:

Juego	Nivel	Tiempo medio	Para examen	Nº jugadores	Indicado para
Clásico	**	2:00	***	De 1 a 36	Cualquier situación
Tiempo Muerto	*	2:00	***	De 1 a 36	Jugar con tranquilidad, sin estar pendiente del tiempo
Secreta	***	3:00	***	De 1 a 36	Alumnado con buenos conocimientos
Tríplex	*	2:00	*	1	Temas nuevos o complejos
Probando	***	4:00	***	1	Alumnado con buenos conocimientos
Infinítum	***	2:00	**	De 1 a 8	Poner a prueba la memoria y asentar conocimientos
Contrarreloj	**	5:00	**	1	Aprovechar el tiempo, formulando el máximo número de preguntas en menos tiempo
Memorión	***	5:00	*	De 1 a 36	Poner a prueba la memoria
Empatía	***	3:00	*	De 1 a 36	Fomentar el pensamiento lateral y la empatía con otros alumnos
Percentil	**	2:00	*	De 1 a 36	Comparar los conocimientos del alumnado con otros chicos de su edad
La Clase	**	2:00	*	1	Comparar los conocimientos del alumnado con otros chicos de su edad
Supra	***	3:00	**	De 1 a 36	Alumnado con buenos conocimientos
Apuesta	**	3:00	**	De 1 a 36	Comprobar la seguridad del alumnado en sus respuestas
Apuesta Ciega	**	3:00	**	De 1 a 36	Comprobar la seguridad del alumnado en sus respuestas

Testeando ofrece una gran variedad de modalidades de juego. Así podemos jugar de las siguientes maneras:

- Multijugador offline: Hasta ocho alumnos/as distintos en un ordenador.
- Multijugador online privado: Hasta 36 alumnos/as distintos pueden jugar sin la necesidad de estar en el mismo lugar físicamente.

- Multijugador online público: El Ágora es el lugar de encuentro donde se puede jugar a Testeando con otros jugadores anónimos del mundo entero. La principal diferencia entre el juego online privado y el público es que en el primero caso solo pueden conectarse jugadores que ya se conozcan previamente entre sí (alumnos/as de una clase, amigos...) mientras que en el modo público pueden juntarse en una misma sala jugadores que no se conocían previamente.



Tipo de juego: online.

<http://www.testeando.es/>

Es un recurso que trabaja todos los objetivos y contenidos tanto de economía como de economía de la empresa debido a que se compone de test para todos los niveles y materias.

- **Crucigramas.**

Elaboración en grupo de modelos de crucigramas con el vocabulario aprendido, para que sean resueltos por el equipo contrario. Deberán atenerse a un tiempo para resolverlo. El equipo que lo resuelva antes, o resuelva más palabras en el tiempo establecido, será el ganador.

La recompensa puede ser muy variada, objetos materiales, puntos o diversas formas de reconocimiento público.

Tipo de juego: Tradicional, en el aula.

El juego se adaptará a los contenidos y objetivos según las necesidades marcadas del momento.

- **La pelota caliente.**

Éste juego es muy útil para reforzar el aprendizaje de cualquier tema de estudio. Consiste en lanzar una pregunta y que el alumno/a que tenga la pelota conteste en un

tiempo mínimo. Si supera un tiempo dado al comienzo tendrá una penalización, por ejemplo contar un chiste a toda la clase. Una vez conteste, la pelota la lanzará a otro compañero para que añada a la respuesta alguna información adicional, y así sucesivamente. El profesor/a pedirá la pelota para lanzar una nueva pregunta.

Tipo de juego: Tradicional, en el aula.

El juego se adaptará a los contenidos y objetivos según las necesidades marcadas del momento.

- **Pasapalabra.**

El juego se hará por grupos se basa en adivinar palabras relacionadas con el tema que se está dando en el momento. El profesor/a junto con el alumnado habrá preparado previamente en papeles individuales palabras que reflejen conceptos nuevos dados en el tema.

Un miembro del grupo, que rotará, será el encargado de intentar que el resto de los componentes adivinen la palabra. La forma de hacerlo podrá ser de dos modalidades: una puede ser que dibuje la palabra en la pizarra y la otra es explicando al resto de los componentes el concepto sin usar tres palabras tabú, que estarán especificadas desde un principio. Los miembros del grupo tendrán un orden y tiempo para responder. Se establecerá un tiempo global para cada grupo, por ejemplo cinco minutos.

El equipo ganador será el que más palabras haya acertado. La recompensa, al igual que en otros juegos mencionados anteriormente, podrá ser de muy diversa índole: objetos materiales, puntos o diversas formas de reconocimiento público para el grupo

Tipo de juego: Tradicional, en el aula.

El juego se adaptará a los contenidos y objetivos según las necesidades marcadas del momento.

Siendo el área de economía un área formal podemos comprobar que es compatible con la ludificación y la diversión.

8. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

El tema de este trabajo lo decidí cuando un día estando en clase, escuché una palabra desconocida para mí, “la gamificación”. A medida que transcurrían los días iba asociando este término a diversas vivencias que tuve en los cursos de inmersión lingüística, donde las clases eran divertidas y todo se hacía a través del juego. Gracias a este proceso de investigación me he replanteado hacer más divertidas las clases de economía, para incidir en la desmotivación del alumnado, y en consecuencia en el problema de absentismo escolar que existe en la actualidad en las clases de bachillerato.

Como he podido comprobar a lo largo de la investigación, la gamificación es un **concepto en desarrollo**, “no es nada nuevo conceptualmente”, como comentaba Enrique Celma de Intel “ni sabemos cuánto durará, pero está claro que funciona”.

Hay autores y profesorado que la **defienden** como un medio para reciclar radicalmente el diseño del aprendizaje, como es el caso de Karl Kapp, profesor de la Universidad de Bloomsburg, quien explica en su obra que “la gamificación es una actitud, una estrategia de aprendizaje y un movimiento, todo en uno.” Otros en cambio **no apuestan** por la gamificación en absoluto.

Personalmente, defiendo la gamificación como una metodología más a utilizar en el aula para motivar, debido a que está íntimamente relacionada con el contexto en el que se desarrolla el alumnado.

Como podemos comprobar, en la propuesta de actuación, a cada juego le he asociado contenidos y objetivos del área específica, con esto demuestro que esta metodología es aplicable en el aula para conseguir las **capacidades recogidas en la normativa general**, que se debe tomar como base. Además del desarrollo de estos objetivos y contenidos específicos, los juegos nos permiten un entrenamiento en la asunción de límites y reglas, lo cual favorece la comprensión del funcionamiento de la sociedad.

Hay que tener en cuenta que aplicar **la mecánica del juego** correcta para motivar el cambio de comportamiento del alumnado, es crucial para el éxito. De esta manera, las mecánicas del juego deben ser definidas y alcanzables, para mantener la motivación.

Como se ha podido comprobar a través de la investigación realizada, la gamificación es **una metodología poco conocida y puesta en práctica**. Con esto pretendo afianzarme en la idea de que el profesorado no se puede quedar estancado, tiene que innovar para adaptarse a los intereses cambiantes del alumnado.

A pesar de no ser una metodología muy conocida, según Gardnert (compañía líder en investigación de tecnología de la información) “más del 70% de las organizaciones del índice global 2000 (Editado por Forbes), tendrá por lo menos una aplicación gamificada”. Con esto podemos comprobar que en el **ámbito de las grandes empresas**, como BBVA, Nike, McDonald, Coca-cola...la gamificación tiene un gran auge. Si pasamos al **ámbito educativo**, decir que este concepto no es llevado a la práctica al igual que en el empresarial, debido al desconocimiento del mismo, así como al esfuerzo que se debe invertir en la elaboración y búsqueda de actividades. Por esto, sería conveniente una **mayor difusión** y el establecimiento de un **espacio colaborativo** a través del cual se pusieran en contacto profesores/as para el intercambio de experiencias, información, recursos.... Siempre con la pretensión de mejorar la calidad de la educación, que en definitiva debe ser una de las prioridades del profesorado.

Este trabajo ha sido una experiencia enriquecedora debido a que he podido comprobar que es posible hacer más atractiva el aula de economía.

Debo agradecer además la colaboración de docentes 2.0 en twitter y de Eliseo Martín, fundador de la plataforma Gamifica.me, por su aportación.

“En definitiva, y como conclusión decir que si aceptamos el hecho de que la formación es un sector de actividad estratégico y esencial para el desarrollo de cualquier sociedad, es tal la responsabilidad que asumimos que no podemos permanecer en la autocomplacencia. La investigación y el análisis crítico de lo que hacemos debe ser el faro que nos ilumine en nuestra labor diaria”.

Analíticas de aprendizaje y gamificación. Javier Díaz Sánchez

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y WEBGRAFÍA

9.1. BIBLIOGRAFÍA LEGISLATIVA

- LOE Ley 2/2006. Ley de Educación.
- RD 1467/2007, de 2 de noviembre, por el que se establece la estructura del bachillerato y se fijan sus enseñanzas mínimas.
- Decreto 416/2008, de 22 de julio, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes al Bachillerato en Andalucía.
- Orden 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al Bachillerato en Andalucía.
- Ley Orgánica 5/2002, de 19 de junio, de las Cualificaciones y de la FP.
- Decreto 436/2008, de 2 de septiembre, establece la ordenación y las enseñanzas de la Formación Profesional inicial que forma parte del sistema educativo.
- Estatuto de Autonomía para Andalucía.

9.2. WEBGRAFÍA

- Tena Jiménez, Miguel Fco, *Economía, a través del juego*[en línea]WebCT UAL. [Consulta: 07/05/2013]Disponible en:
<http://lms.ual.es/webct/urw/tp0.lc5122011/cobaltMainFrame.dowebct>
- Garrido, J. M. (2013). *¿Por qué los estudiantes juegan con videojuegos de estrategia?: algunos principios para la enseñanza.* [en línea] Revista Electrónica de Investigación Educativa, 15(1), 62-74. [Consulta: 07/05/2013]Disponible en:
<<http://redie.uabc.mx/vol15no1/contenido-garridojm.html>>
- Grupo de investigación sobre videojuegos de la Universidad de Málaga. *Creatividad y rendimiento escolar* [en línea]. MEC: Enrique Maroto Robledo. [Consulta: 07/05/2013]. Disponible en:
<<http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/indice.htm>>
- Malinowski, Nicolás. *La complejidad y la creatividad transforman los currículos educativos.* [en línea] Revista electrónica de ciencia, tecnología, sociedad y cultura. . [Consulta: 09/05/2013]. Disponible en: www.tendencias21.net
- Wikipedia[en línea]Disponible en:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n>

- Blog: *Gamificación*. [en línea] [Consulta: 08/05/2013] Disponible en: <http://www.gamificacion.com/que-es-la-gamificacion>.
- Blog: *Economía en el aula*. [en línea] Disponible en: <http://www.economiaenelaula.com/>
- Etceter beta. *Gamificación en el aula* [en línea] [Consulta: 08/05/2013] Disponible en: <http://www.etceter.com/c-gamificacion/p-gamificacion-en-la-educacion/>
- Xarxatic. *Gamificación ¿la gran solución para el aprendizaje?* [en línea] [Consulta: 08/05/2013] Disponible en: <http://www.xarxatic.com/gamificacion-la-gran-solucion-para-el-aprendizaje/>
- R. de Elvira, Melen. *Para estudiar es mejor hacer test que repasar* [en línea] El País (2011) [Consulta: 10/05/2013] Disponible en: http://elpais.com/diario/2011/01/30/sociedad/1296342005_850215.html
- Twitter: Docentes punto cero [en línea] [Consulta: 19/05/2013] Disponible en: www.twitter.com
- Blog Gamifica.me.Chopi. Consulta particular: [en línea] [Consulta: 19/05/2013] Disponible en: <http://www.gamifica.me/>
- Fumero, Antonio. *La educación no es un juego...la vida sí*. [en línea] [Consulta: 19/05/2013] Disponible en: <http://antoniofumero.blogspot.com.es/2012/11/la-educacion-no-es-un-juego-la-vida-si.html>
- Eduardo, Andrés. *Gamificación: El mundo según los videojuegos*. [en línea] [Consulta: 19/05/2013] Disponible en: <http://andreseduardogarcia.blogspot.com.es/2012/01/revisando-la-gamificacion-30012012.html>
- Parente, Daniel. *Las nuevas fronteras de la educación*. [en línea] [Consulta: 20/05/2013] Disponible en: <http://danielrparente.wordpress.com/tag/ejemplo-de-gamificacion-con-alumnos-rebeldes/>
- Sánchez, Alfredo. *La gamificación*. [en línea] [Consulta: 20/05/2013] Disponible en: www.blog.innovadeluxe.com/2013/05/06/la-gamificacion/
- Valera Mariscal, Juan J. F.. *Gamificación: 6 Teorías de Motivación en Juego*. [en línea] [Consulta: 17/05/2013] Disponible en: <http://www.valera-mariscal.com/blog/2012/05/15/gamificacion-6-teorias-de-motivacion-en-juego/>

- Florencia P. *Teoría Dual de Frederick Herzberg* [en línea] [Consulta: 17/05/2013] Disponible en: <http://motivacionteorias.blogspot.com.es/2005/11/teoria-dual-de-frederick-herzberg.html>
- Díaz Sánchez, Javier. *Analíticas de aprendizaje y gamificación*. [en línea] [Consulta: 06/06/2013] Disponible en: <http://javierdisan.com/tag/gamificacion/>
- Alfageme, M^a Begoña y Sánchez, Pedro. *Un instrumento para evaluar el uso y las actitudes hacia los videojuegos*. [en línea] Universidad de Murcia [Consulta: 03/06/2013] Disponible en: <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n20/n20art/art2002.htm>

9.3. RECURSOS ONLINE

- Blog. Aula de economía divertida. *Juegos de simulación para el aula*. [en línea] Disponible en: <http://auladeeconomiadivertida.blogspot.com.es/p/juegos-de-simulacion-para-el-aula.html>
- Banco Central Europeo. *Economía. El juego de la política monetaria..* [en línea] [Consulta: 03/06/2013] Disponible en: <http://www.ecb.europa.eu/ecb/educational/economia/html/index.es.html>
- Webmeister. *Testeando*. [en línea] [Consulta: 03/06/2013] Disponible en: <http://www.testeando.es/>
- Foj Candel, J. F. (2008): "*Econosapiens* ", [en línea] [Consulta: 01/06/2013] Disponible en: <http://www.econoaula.es>
- Gobierno de España. *Simu@* [en línea] [Consulta: 01/06/2013] Disponible en: <http://servicios.ipyme.org/simulador/simulador/empresasUsuario.aspx>
- Bancaja. *Juego para emprendedores*. [en línea] [Consulta: 02/06/2013] Disponible en: <http://www.jovenesemprendedoresbancaja.com/juegos/juego/juego.htm>
- Electronic Arts Inc. *Simcity*. [en línea] [Consulta: 25/05/2013] Disponible en: <http://www.simcity.com/>
- Puig Rojas, David. *Otros juegos de la bolsa*. [en línea] [Consulta: 25/05/2013] Disponible en: <http://www.juegosdelabolsa.com/>
- Banco Central Europeo. *Inflation Island: Cómo afecta la inflación a la economía*. [en línea] [Consulta: 25/05/2013] Disponible en: <http://www.ecb.europa.eu/ecb/educational/inflationisland/html/index.es.html>

ANEXOS:

ANEXO I:

**ENCUESTA GAMIFICACIÓN
“HACER DIVERTIDA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE”**

- 1- Centro: IES.....

- 2- Nivel
 - a. 1º y/o 2º Bachiller
 - b. 1º y/o 2º FP
- 3- Edad
 - a. Menos de 35
 - b. De 35 a 45
 - c. De 45 a 55
 - d. Más de 55
- 4- Sexo
 - a. Hombre
 - b. Mujer
- 5- Materias que imparte
.....

- 6- ¿Sabe qué es la gamificación?
 - a. Lo sé en teoría
 - b. Lo sé y lo he llevado a la práctica
 - c. He escuchado el término pero no me acuerdo que es
 - d. No he escuchado nada de gamificación
- 7- ¿Cree que sus alumnos/as ven su asignatura atractiva?
 - a. Si, pienso que todos la ven atractiva
 - b. Pienso que más de la mitad la ven atractiva
 - c. Pienso que menos de la mitad la ven atractiva
 - d. No, pienso que ninguno la ve atractiva.
- 8- ¿Crees que los juegos está dentro de los intereses de su alumnado?
 - a. Si
 - b. No
- 9- ¿Crees que se podría evitar el absentismo en las aulas usando los juegos en el aula?
 - a. Si
 - b. No
- 10- ¿Piensa que el alumnado se comprometería más utilizando los juegos en el aula?



- a. Si
 - b. No
- 11- ¿Cree que los juegos pueden favorecer la adquisición de habilidades sociales?
Por ejemplo, la cooperación, compartir...
- a. Si
 - b. No
- 12- Si lleva o llevara a cabo juegos en el aula, ¿de qué tipo son o serían?
- a. Tradicionales
 - b. Digitales
 - c. Ambos
- 13- ¿Qué tipos de contenidos crees que se pueden desarrollar mejor con los juegos?
- a. Conceptuales
 - b. Procedimentales
 - c. Actitudinales
- 14- ¿Crees que el uso de los juegos es un buen método para trabajar los temas transversales: educación para la paz, igualdad de género, medioambiental, educación para el consumo...?
- a. Si
 - b. No
- 15- ¿Cree que los juegos podrían ayudarle a trabajar en el aula la gestión del tiempo?
- a. Si
 - b. No
 - c. A veces
- 16- ¿Cree que los juegos podrían ayudarle a trabajar en el aula la cooperación?
- a. Si
 - b. No
 - c. A veces
- 17- ¿Cree que los juegos podrían ayudarle a trabajar en el aula el desarrollo intuitivo?
- a. Si
 - b. No
 - c. A veces
- 18- ¿Cree que los juegos podrían ayudarle a trabajar en el aula la toma de decisiones?
- a. Si
 - b. No
 - c. A veces
- 19- ¿Cree que los juegos podrían ayudarle a acercar la realidad social al aula?
- a. Si
 - b. No
 - c. A veces



20- ¿Consideras que podrías evaluar a través de los juegos en el aula?

- a. Sí, al igual que en cualquier otra actividad se podría evaluar
- b. Sí, pero me resultaría más difícil que con otras actividades
- c. No, no se puede evaluar alumnos/as a través de los juegos.

21- Si no usa los juegos en el aula, ¿Por qué razón no lo hace?

Enumere del 1 al 7 los motivos según su importancia (1 más importante y 7 menos importante)

- a. No conozco juegos que los pueda aplicar a mi materia
- b. Creo que es un recurso que no es compatible con mi materia.
- c. No dispongo de los medios Tics en el aula para usarlos
- d. Los contenidos se adquieren mejor con otros recursos
- e. Creo que es un recurso que distrae a los alumnos/as
- f. Conlleva mucho tiempo su elaboración o búsqueda
- g. No tengo tiempo en mi aula para aplicarlos

ANEXO II

**OBJETIVOS GENERALES Y CONTENIDOS DEL RD 1467/2007 PARA LAS
MATERIAS DE ECONOMÍA Y ECONOMÍA DE LA EMPRESA**

2. Determinar las condiciones nominales de una máquina o instalación a partir de sus características de uso.

Con este criterio se puede establecer la capacidad para identificar los parámetros principales del funcionamiento de un producto técnico o instalación, en régimen normal, comparando su funcionamiento.

3. Identificar las partes de motores térmicos y eléctricos y describir su principio de funcionamiento.

Se pretende comprobar si se aplican los conceptos básicos de la termodinámica y electrotecnia en la determinación de los parámetros que definen el uso de los motores térmicos y eléctricos, analizando la función de cada componente en el funcionamiento global de la máquina.

4. Analizar la composición de una máquina o sistema automático de uso común e identificar los elementos de mando, control y potencia. Explicar la función que corresponde a cada uno de ellos.

Se trata de comprobar si se identifican, en un automatismo de uso habitual, los elementos responsables de su funcionamiento y en su caso, la programación del mismo.

5. Aplicar los recursos gráficos y técnicos apropiados a la descripción de la composición y funcionamiento de una máquina, circuito o sistema tecnológico concreto.

Con este criterio se quiere valorar en qué medida se utiliza el vocabulario adecuado, los conocimientos adquiridos sobre simbología y representación normalizada de circuitos, la organización esquemática de ideas, las relaciones entre elementos y secuencias de efectos en un sistema.

6. Montar un circuito eléctrico o neumático a partir del plano o esquemas de una aplicación característica.

Se pretende verificar que se es capaz de interpretar el plano de una instalación, reconocer el significado de sus símbolos, seleccionar los componentes correspondientes y conectarlos, sobre un armazón o en un simulador, de acuerdo con las indicaciones del plano, para componer un circuito que tiene una utilidad determinada.

7. Montar y comprobar un circuito de control de un sistema automático a partir del plano o esquema de una aplicación característica.

Se evaluará la capacidad de interpretar los esquemas de conexiones de circuitos de control de tipo electromecánico, electrónico, neumático e hidráulico, seleccionar y conectar de forma adecuada los componentes y verificar su correcto funcionamiento.

C) *Modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales*

ECONOMÍA

La Economía estudia los procedimientos por los que cada colectivo humano busca el bienestar material de sus miembros y se estructura en tres ejes centrales: la producción, o actividad mediante la cual los bienes naturales se transforman para servir a las necesidades humanas; el crecimiento, entendido como el proceso que permite aumentar en el tiempo la cantidad y calidad de los bienes; y la distribución o asignación de lo producido entre los que han contribuido en el proceso.

La formación específica que ofrece esta materia pretende proporcionar a los alumnos algunos instrumentos que ayuden a la comprensión del mundo contemporáneo y posibiliten una toma responsable de decisiones en su desempeño social.

Si bien en la Educación secundaria obligatoria la formación económica está incluida en el área de Ciencias sociales, la profundización en la misma y la adquisición de nuevos contenidos exigen una aproximación especializada que, sin perder la perspectiva general y multidisciplinar, proporcione unos conocimientos más precisos que se explican desde el contexto social en que se originan y que a su vez contribuyen a interpretarlo.

Por ello, la inclusión de esta disciplina en el currículo de bachillerato como materia propia del bachillerato de Ciencias Sociales, permite a los alumnos y alumnas adquirir una visión más amplia y detallada de la sociedad actual y les ayuda a ejercer su ciudadanía con una actitud reflexiva y consciente, al facilitarles la comprensión de problemas tales como la inflación, el desempleo, el agotamiento de los recursos naturales, el subdesarrollo, la pobreza, el consumismo, la distribución de la renta, las consecuencias de la globalización, etc. Con ello serán más conscientes de su papel actual en la economía como consumidores, ahorradores, contribuyentes y usuarios de bienes y servicios públicos y de la función que desarrollarán en un futuro como generadores de renta y electores.

Considerando la Economía como una de las múltiples facetas para el análisis e interpretación de la realidad, se han seleccionado contenidos de alto poder explicativo que dan respuesta a dificultades tales como la comprensión de informaciones de carácter económico y datos estadísticos, así como la conexión entre las distintas teorías micro y macroeconómicas con la realidad socioeconómica diaria de los individuos y las familias.

Ante el riesgo de ofrecer la materia con un grado de formalización excesivo y sobrecargado de contenidos conceptuales muy alejados de los intereses y experiencias cercanas del alumnado, se sugieren procedimientos de investigación y observación que hagan aplicable lo aprendido a la vida real.

Admitiendo que la Economía juega un papel central en la configuración de valores y actitudes, adquieren especial importancia los contenidos actitudinales relacionados con la solidaridad entre personas, grupos y pueblos; la valoración de relaciones no competitivas; la actitud crítica ante las desigualdades económicas; la importancia de la conservación del medio natural para la calidad de vida; el rechazo ante el consumo innecesario, etc.

Objetivos

La enseñanza de la Economía en el bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

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 procedimien-

tos 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.

Contenidos

1. La actividad económica y sistemas económicos:
 - Economía y escasez.
 - Observación del contenido económico de las relaciones sociales.
 - Reconocimiento del coste de oportunidad de una decisión.
 - Relaciones de intercambio y evolución histórica.
 - Los sistemas económicos. Valoración y comparación. Economía y territorio.
2. Producción e interdependencia económica:
 - Proceso productivo y factores de producción.
 - División técnica del trabajo, productividad e interdependencia.
 - La empresa y sus funciones.
 - Obtención y análisis del coste de producción y del beneficio.
 - Identificación de los sectores económicos predominantes en un espacio geográfico.
 - Lectura e interpretación de datos y gráficos de contenido económico.
 - Análisis de noticias económicas relativas a cambios en el sistema productivo o en la organización de la producción en el contexto de la globalización.
3. Intercambio y mercado:
 - Oferta, demanda, equilibrio y fijación de precios. Demanda inducida.
 - Funcionamiento de modelos distintos de mercado.
 - Análisis de mercados reales y de las consecuencias de variaciones en las condiciones de su oferta o demanda.
 - Valoración de los límites del mecanismo del mercado y su repercusión en los consumidores.
4. Magnitudes nacionales e indicadores de una economía:
 - Interpretación de la riqueza nacional e individual.
 - Obtención del Producto Nacional y cálculo e interpretación de las principales magnitudes relacionadas.
 - Valoración de la distribución de la renta.
 - Limitaciones de las macromagnitudes como indicadores del desarrollo de la sociedad.
 - Crecimiento económico, desarrollo y sostenibilidad.
5. La toma de decisiones y la intervención del Estado en economía:
 - El papel del sector público, la política económica y sus instrumentos.
 - Análisis de los componentes de un presupuesto público.
 - Interpretación de políticas fiscales y sus efectos sobre la distribución de la renta.
 - Valoración de los efectos del desarrollo del Estado de bienestar.
 - Debate sobre cuestiones económicas de actualidad fundamentando las opiniones y respetando las de las demás personas.
6. Aspectos financieros de la Economía:
 - Funcionamiento y tipología del dinero. Proceso de creación.
 - Medición y análisis de la inflación según sus distintas teorías explicativas.

- Funcionamiento del sistema financiero y del Banco Central Europeo.

- Análisis de los mecanismos de la oferta y demanda monetaria y sus efectos sobre el tipo de interés.

- Valoración de políticas monetarias y sus efectos sobre la inflación, el crecimiento y el bienestar.

7. El contexto internacional de la economía:

- Funcionamiento, apoyos y obstáculos del comercio internacional.

- Descripción de los mecanismos de cooperación e integración económica y especialmente de la construcción de la Unión Europea.

- Interpretación de los principales componentes de una balanza de pagos.

- Funcionamiento del mercado de divisas y sus efectos sobre los tipos de cambio.

- Causas y consecuencias de la globalización y del papel de los organismos económicos internacionales en su regulación. Análisis y valoración a partir de información proveniente de diferentes fuentes.

8. Desequilibrios económicos actuales:

- Las crisis cíclicas de la economía.

- Valoración de las interpretaciones del mercado de trabajo en relación con el desempleo.

- Consideración del medio ambiente como recurso sensible y escaso.

- Diferenciación de los modelos de consumo y evaluación de sus consecuencias.

- Identificación de las causas de la pobreza, el subdesarrollo y sus posibles vías de solución. La deuda externa.

Criterios de evaluación

1. Identificar los problemas económicos básicos de una sociedad y razonar la forma de resolverlos en un sistema económico, así como sus ventajas e inconvenientes.

Con este criterio se pretende comprobar si se reconoce la escasez, la necesidad de escoger y su coste de oportunidad como motivo de la ciencia económica. Además, se pretende que se sepa valorar de un modo crítico los distintos modos de resolver las cuestiones básicas de la economía que han dado lugar a sistemas económicos diversos a lo largo de la historia.

2. Identificar las características principales de la estructura productiva del país. Analizar las causas de una deslocalización empresarial a partir de datos sobre la productividad, los costes y beneficios, así como valorar sus efectos sobre la economía y el mercado de trabajo.

La finalidad de este criterio es observar si se identifican las razones del proceso de división técnica del trabajo y son capaces de relacionar este proceso con la creciente interdependencia económica y con la necesidad de mecanismos de coordinación. También se pretende evaluar si se reconocen las características generales de la estructura productiva de nuestro país y su relación con los países de la Unión Europea y con los cambios en el mercado global.

3. Interpretar, a partir del funcionamiento del mercado, las variaciones en precios de bienes y servicios en función de distintas variables. Analizar el funcionamiento de mercados reales y observar sus diferencias con los modelos, así como sus consecuencias para los consumidores, empresas o estados.

Este criterio persigue verificar la capacidad de analizar y valorar los efectos del funcionamiento, no sólo de los modelos generales de mercados, sino también en mercados cercanos al alumno, valorando los efectos positivos o negativos sobre los agentes que participan en estos mercados.

4. Diferenciar las principales magnitudes macroeconómicas y analizar las relaciones existentes entre ellas, valorando los inconvenientes y las limitaciones que pre-

sentan como indicadores de la calidad de vida. Interpretar y tratar con instrumentos informáticos cifras e indicadores económicos básicos.

A través de este criterio se pretende comprobar si se reconocen las principales macromagnitudes, así como sus relaciones, interpretación y utilidad. También si se valoran críticamente las limitaciones que estos indicadores presentan para conocer el nivel de desarrollo de una sociedad frente a otros indicadores como el índice de desarrollo humano.

5. Explicar e ilustrar con ejemplos significativos 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. Explicar las funciones de otros agentes que intervienen en las relaciones económicas.

Con este criterio se pretende evaluar el conocimiento que se tiene del papel que juega el Estado en la economía. También se pretende comprobar si se observan distintos grados de intervención y se valoran las consecuencias de una determinada medida en la actividad económica.

6. Describir el proceso de creación del dinero, los cambios en su valor y la forma en que éstos se miden, e identificar las distintas teorías explicativas sobre las causas de la inflación y sus efectos sobre los consumidores, las empresas y el conjunto de la economía. Explicar el funcionamiento del sistema financiero y conocer las características de sus principales productos y mercados.

Se pretende comprobar si se reconoce la función del dinero y los productos financieros en la economía y se valoran los distintos enfoques sobre el problema de la inflación.

7. Reconocer distintas interpretaciones y señalar las posibles circunstancias y causas que las explican, a partir de informaciones procedentes de los medios de comunicación social y/o internet que traten, desde puntos de vista dispares, cuestiones de actualidad relacionadas con la política económica, distinguiendo entre datos, opiniones y predicciones.

Se pretende comprobar la capacidad de analizar críticamente informaciones con distintos puntos de vista sobre un mismo hecho aparecido en los medios de comunicación.

8. Valorar el impacto del crecimiento, las crisis económicas, la integración económica y el mercado global en la calidad de vida de las personas, el medio ambiente y la distribución local y mundial de la riqueza, con especial referencia hacia los problemas de crecimiento económico y pobreza de los países no desarrollados como fruto de relaciones económicas desequilibradas junto a la necesidad de intercambios comerciales más justos y equitativos.

Se trata de evaluar si se reconocen las consecuencias del crecimiento sobre el reparto de la riqueza, sobre la degradación medioambiental y la calidad de vida, así como los problemas que limitan el desarrollo de determinadas economías.

9. Analizar posibles medidas redistributivas, sus límites y efectos colaterales y evaluar las medidas que favorecen la equidad en un supuesto concreto.

Este criterio pretende valorar la capacidad de análisis de las desigualdades económicas y el modo en que determinadas medidas pueden corregirlas. También persigue estimar si reconocen la eficacia de la imposición directa e indirecta, las políticas sociales y de solidaridad.

10. Analizar la estructura básica de la balanza de pagos de la economía española y/o los flujos comerciales entre dos economías y determinar cómo afecta a sus componentes la variación en sus flujos comerciales y eventuales modificaciones en diversas variables macroeconómicas.

Con este criterio se comprobará si el alumnado conoce el significado de las principales partidas de una balanza de pagos y cómo esta representa las relaciones entre una economía y el exterior. El análisis de los flujos

comerciales permitirá asimismo entrar con más detalle en las características de los flujos comerciales internacionales y en las consecuencias sobre las economías de una variación en el tipo de cambio.

ECONOMÍA DE LA EMPRESA

Economía de la empresa es una aproximación a la realidad empresarial entendida desde un enfoque amplio, tanto por atender a la comprensión de los mecanismos internos que la mueven como por sus interrelaciones con la sociedad. El mundo de la empresa está presente a diario en los medios de comunicación, forma parte de la vida de millones de trabajadores y repercute en todos los hogares. Por otro lado, la empresa es una entidad en constante transformación, adaptándose a los sucesivos cambios sociales, tecnológicos, políticos etc., innovaciones que a su vez generan progresos sociales, pero también inconvenientes e incertidumbres que deben ser valorados en cada caso.

Entender la lógica de las decisiones empresariales con una visión próxima y fundamentada, valorando sus consecuencias desde un punto de vista social, ético y medioambiental, fomentando el uso de las tecnologías de la información y comunicación, constituye el cometido general de esta materia.

Esta materia introduce al alumno en el entorno con el que va a relacionarse a lo largo de su vida. Sus contenidos enlazarán con los de diversas materias de la Educación secundaria como las Ciencias sociales, Educación para la ciudadanía, Matemáticas, Tecnología y con su realidad diaria como consumidor y contribuyente, y también como futuro trabajador o emprendedor.

Economía de la empresa es un compendio de contenidos relacionados con la gestión empresarial que incluye múltiples aspectos procedentes de diversas áreas de conocimiento que parten de la economía, pero que necesitan igualmente nociones de derecho, matemáticas, sociología, psicología, tecnología, teoría de la información y comunicación. Por tanto posee numerosas implicaciones con el resto de materias que configuran las opciones de bachillerato, especialmente el de Ciencias Sociales y constituye una referencia para el alumno en su formación humana. Al mismo tiempo cumple una función propedéutica de estudios superiores, tanto universitarios como de formación profesional.

Los contenidos de la materia se estructuran en ocho bloques. Los dos primeros bloques consideran la empresa desde un punto de vista global y relacionado con su función social. Así se analiza su intervención en la sociedad como generadora de riqueza, pero también se atiende a la responsabilidad social de sus actos, sin olvidar el crecimiento de las empresas multinacionales y la competencia global, y el papel de las pequeñas y medianas empresas como generadoras de empleo.

Los seis bloques restantes giran en torno a las diferentes áreas funcionales de la empresa. Así, el tercer y cuarto bloque afectan primordialmente a la empresa entendida como organización. De ahí que muchos de sus contenidos son aplicables a cualquier estructura organizativa más allá de su finalidad, ya sea empresarial o no. Se abordan aspectos relativos a la dirección, planificación y toma de decisiones, incluyendo la gestión del factor humano. También se considera la organización de la producción y su rentabilidad valorando los efectos de la misma sobre el entorno.

Los contenidos de los bloques quinto y sexto se refieren a la gestión de la información que la empresa genera tanto en el sentido comercial como en el estrictamente empresarial, derivado de sus obligaciones contables y fiscales. Así, se abarca el modo en el que una empresa crea una determinada imagen tanto propia como de sus productos y los efectos sociales de algunas prácticas

empresariales en este ámbito. Posteriormente, el análisis se centra en la manera en que la empresa gestiona la información de sus propias actividades destinada a servir de base de decisiones o informar a terceros interesados, como accionistas, trabajadores, acreedores o el propio estado, entre otros.

Los dos últimos bloques introducen la gestión de los proyectos en la empresa. La valoración de proyectos de inversión y su financiación incorpora aspectos no solo aplicables al mundo empresarial sino también al ámbito personal. El proyecto empresarial pretende, finalmente, globalizar los contenidos de la materia y estimular la iniciativa emprendedora como una alternativa viable de desarrollo personal y profesional.

Objetivos

La enseñanza de la Economía de la empresa en el bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Identificar la naturaleza, funciones y principales características de los tipos de empresas más representativos.

2. Apreciar el papel de las empresas en la satisfacción de las necesidades de los consumidores y en el aumento de la calidad de vida y bienestar de la sociedad, así como elaborar juicios o criterios personales sobre sus disfunciones.

3. Analizar la actividad económica de las empresas, en especial las del entorno inmediato, a partir de la función específica de cada una de sus áreas organizativas, sus relaciones internas y su dependencia externa.

4. Reconocer la importancia que para las empresas y la sociedad tienen la investigación, las innovaciones tecnológicas y la globalización económica en relación con la competitividad, el crecimiento y la localización empresarial.

5. Valorar críticamente las posibles consecuencias sociales y medioambientales de la actividad empresarial, así como su implicación en el agotamiento de los recursos naturales, señalando su repercusión en la calidad de vida de las personas.

6. Analizar el funcionamiento de organizaciones y grupos en relación con la aparición y resolución de conflictos.

7. Identificar las políticas de marketing de diferentes empresas en función de los mercados a los que dirigen sus productos.

8. Interpretar, de modo general, estados de cuentas anuales de empresas, identificando sus posibles desequilibrios económicos y financieros, y proponer medidas correctoras.

9. Obtener, seleccionar e interpretar información, tratarla de forma autónoma, utilizando, en su caso, medios informáticos, y aplicarla a la toma de decisiones empresariales.

10. Diseñar y elaborar proyectos sencillos de empresa con creatividad e iniciativa, proponiendo los diversos recursos y elementos necesarios para organizar y gestionar su desarrollo.

Contenidos

1. La empresa:
 - La empresa y el empresario.
 - Clasificación, componentes, funciones y objetivos de la empresa.
 - Análisis del marco jurídico que regula la actividad empresarial.
 - Funcionamiento y creación de valor.
 - Interrelaciones con el entorno económico y social.
 - Valoración de la responsabilidad social y medioambiental de la empresa.

2. Desarrollo de la empresa:
 - Análisis de los factores de localización y dimensión de la empresa.
 - Consideración de la importancia de las pequeñas y medianas empresas y sus estrategias de mercado.
 - Estrategias de crecimiento interno y externo.
 - La internacionalización, la competencia global y las tecnologías de la información.
 - Identificación de los aspectos positivos y negativos de la empresa multinacional.

3. Organización y dirección de la empresa:
 - La división técnica del trabajo y la necesidad de organización en el mercado actual.
 - 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.
 - Los conflictos de intereses y sus vías de negociación.

4. La función productiva:
 - Proceso productivo, eficiencia y productividad.
 - Importancia de la innovación tecnológica: I+D+i.
 - Costes: clasificación y cálculo de los costes en la empresa.
 - Cálculo e interpretación del umbral de rentabilidad de la empresa.
 - Los inventarios y su gestión.
 - Valoración de las externalidades de la producción.

Análisis y valoración de las relaciones entre producción y medio ambiente y de sus consecuencias para la sociedad.

5. La función comercial de la empresa:
 - 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.
 - Aplicación al marketing de las tecnologías de la información y la comunicación.

6. La información en la empresa:
 - Obligaciones contables de la empresa.
 - La composición del patrimonio y su valoración.
 - Las cuentas anuales y la imagen fiel.
 - Elaboración del balance y la cuenta de pérdidas y ganancias.
 - Análisis e interpretación de la información contable.
 - La fiscalidad empresarial.

7. La función financiera:
 - Estructura económica y financiera de la empresa.
 - Concepto y clases de inversión.
 - Valoración y selección de proyectos de inversión.
 - Recursos financieros de la empresa.
 - Análisis de fuentes alternativas de financiación interna y externa.

8. Proyecto empresarial:
 - Proceso de creación de una empresa: idea, constitución y viabilidad elemental.
 - El plan de empresa y su utilidad como documento de análisis económico-financiero.

Criterios de evaluación

1. Conocer e interpretar los diversos elementos de la empresa, sus tipos, funciones e interrelaciones, valo-

rando la aportación de cada uno de ellos según el tipo de empresa.

Se pretende que los alumnos sepan diferenciar los diferentes elementos que componen una empresa (grupo humano, patrimonio, entorno y organización), la existencia de elementos diferentes en función de qué empresa se trate y las relaciones entre la empresa y el exterior (otras empresas, administraciones públicas, clientes, proveedores, entidades financieras, etc.).

2. Identificar los rasgos principales del sector en que la empresa desarrolla su actividad y explicar, a partir de ellos, las distintas estrategias, decisiones adoptadas y las posibles implicaciones sociales y medioambientales.

Se trata de comprobar que el alumno sabe qué es un sector empresarial y que es capaz de identificar a qué sector pertenece una empresa cualquiera, señalando las diferentes estrategias que puede seguir una empresa para la consecución de sus objetivos. Igualmente, deberá saber diferenciar las implicaciones, tanto positivas como negativas, que suponen las decisiones empresariales en los ámbitos social y medioambiental.

3. Analizar las características del mercado y explicar, de acuerdo con ellas, las políticas de marketing aplicadas por una empresa ante diferentes situaciones y objetivos.

Se pretende que se sepa caracterizar un mercado en función del número de competidores, del producto vendido, etc. y que, identificando las diferentes políticas de marketing, sepa adaptarlas a cada caso concreto. Igualmente se evalúa que se sepa interpretar y valorar estrategias de marketing, incorporando en esa valoración consideraciones de carácter ético, ambiental, etc.

4. Describir la organización de una empresa y sus posibles modificaciones en función del entorno en el que desarrolla su actividad.

Este criterio pretende comprobar si se sabe interpretar la organización formal e informal de una empresa y detectar y proponer soluciones a disfunciones o problemas que impidan un funcionamiento eficiente en la organización empresarial.

5. Determinar para un caso sencillo la estructura de ingresos y costes de una empresa y calcular su beneficio y su umbral de rentabilidad.

Se pretende valorar si los alumnos la capacidad de diferenciar y estructurar los ingresos y costes generales de una empresa, determinando el beneficio o pérdida generado, así como el umbral de ventas necesario para su supervivencia.

6. Diferenciar las posibles fuentes de financiación en un supuesto sencillo y razonar la elección más adecuada.

La finalidad de este criterio es comprobar que se saben valorar las necesidades de financiación básicas de una empresa y proponer argumentadamente las opciones financieras que mejor se adaptan a un caso concreto.

7. Valorar distintos proyectos de inversión sencillos y justificar razonadamente la selección de la alternativa más ventajosa.

Se pretende comprobar la capacidad para utilizar métodos diversos de selección de inversiones con objeto de resolver casos básicos.

8. Identificar los datos más relevantes del balance y de la cuenta de pérdidas y ganancias, explicar su significado, diagnosticar su situación a partir de la información obtenida y proponer medidas para su mejora.

Se pretende comprobar que los alumnos y alumnas sepan reconocer los diferentes elementos de estos documentos y su significado en la empresa. También se pretende valorar si los alumnos son capaces de analizar la situación patrimonial, financiera y económica en un caso sencillo detectando desequilibrios y proponiendo medidas correctoras de éstos.

9. Analizar situaciones generales de empresas reales o imaginarias utilizando los recursos materiales adecuados y las tecnologías de la información.

Se pretende averiguar si son capaces de aplicar sus conocimientos tecnológicos al análisis y resolución de casos sencillos, valorando el rigor en el análisis e interpretación de la información.

10. Diseñar y planificar un proyecto empresarial simple, con actitud emprendedora y creatividad, evaluando su viabilidad.

Con este criterio se pretende valorar si se sabe aplicar con creatividad los contenidos de la materia a un sencillo proyecto empresarial, valorando sus dificultades, debilidades y oportunidades. Además, considerar la disposición al trabajo en equipo, la creatividad y la planificación y organización del trabajo, actitudes clave para que el emprendedor pueda abordar proyectos de creación de empresas.

GEOGRAFÍA

La Geografía estudia la organización del espacio terrestre, entendido éste como el conjunto de relaciones entre el territorio y la sociedad que actúa en él. El espacio es para la Geografía una realidad relativa, dinámica y heterogénea que resulta de los procesos protagonizados por los grupos humanos condicionados, a su vez, por el propio espacio preexistente. Sus fines fundamentales son el análisis y la comprensión de las características de ese espacio organizado, de las localizaciones y distribuciones de los fenómenos, de las causas, factores, procesos e interacciones que en dicha organización del territorio se dan, así como de sus consecuencias y proyecciones futuras. Su finalidad básica es aprehender y entender el espacio.

Proporciona destrezas asociadas a la comprensión del espacio organizado por los hombres reconociendo las diversas escalas de análisis, la multicausalidad existente, los recursos y estructuras socioeconómicas, así como el papel de las decisiones en la articulación y funcionamiento del territorio, valorando la importancia de la acción antrópica y de sus consecuencias medioambientales. Todo ello desde una actitud de responsabilidad hacia el medio y de solidaridad ante los problemas de un sistema territorial cada vez más interdependiente.

La materia, presente específicamente en la formación del alumnado que opta por ampliar sus conocimientos de humanidades y ciencias sociales, parte de los aprendizajes adquiridos en las etapas educativas anteriores, profundizando en el estudio del espacio español. España y su espacio geográfico es su marco de referencia y su objeto de estudio: la comprensión del espacio creado y ordenado por la comunidad social de la que se es miembro y de los principales características y problemas territoriales que se plantean. Se define, por consiguiente, una geografía de España, de su unidad y diversidad, de sus dinámicas ecogeográficas, y de la utilización de sus recursos humanos y económicos. Pero en el mundo de hoy ningún espacio puede ser explicado atendiendo únicamente a su propia realidad. España mantiene relaciones con otros espacios y países, es miembro de la Unión Europea, forma parte de los principales organismos internacionales, es una pieza más del sistema mundial. Su vida económica, social y política depende en gran parte de todas estas realidades en las que está inserta. Por ello comprender España supone entender hechos relevantes procedentes del contexto europeo y mundial que, aun siendo exteriores, en ningún modo son ajenos. El estudio del territorio español debe ser situado en un marco de análisis más amplio para poder entender las mutuas repercusiones y relaciones.

La selección de contenidos responde a este estudio de la realidad espacial de España, de sus características comunes y de su diversidad, su medio natural, los elementos que explican la diferenciación de paisajes, la plasmación de las actividades humanas en el espacio o los sistemas de organización territorial resultantes, aten-