

Trabajo Fin de Máster

La Gamificación y el Role-playing como técnicas clave para el
aprendizaje significativo

Gamification and Role-playing as key techniques for meaningful
learning

Autor

Nerea Lanau Rincón

Director/es

Francisco Javier Caballer Cebolla

FACULTAD DE EDUCACIÓN
2020/2021

Autor del trabajo: Nerea Lanau Rincón

Dirección del trabajo: Francisco Javier Caballer Cebolla

Titulación a la que está vinculado: Máster Universitario en Profesorado, especialidad en Economía y Empresa.

Resumen

En el presente trabajo se va a exponer una propuesta sobre cómo se podría trabajar las finanzas personales en niveles no universitarios. Todos somos conscientes de que la sociedad está cambiando continuamente y, por lo tanto, la escuela necesita un cambio en el sistema educativo, uno en que los alumnos sean protagonistas de su propio aprendizaje. Este cambio está ligado a la evolución de la sociedad, donde los alumnos cuentan con infinidad de instrumentos y aprenden de forma distinta. Para ello, se propone el cambio de una metodología expositiva y meramente unilateral a una metodología activa a través del Role-playing y la gamificación en el aula, que suponga un aprendizaje significativo gracias a la motivación del alumno y a la asociación de la información nueva con la que ya posee, de forma que el propio alumno experimente y aprenda.

Abstract

In this paper we are going to present a proposal on how personal finance could be taught at non-university levels. We are all aware that society is constantly changing and therefore the school needs a change in the educational system, one in which students are the leaders of their own learning, this change is linked to the evolution of society, where students have countless tools and learn in a different way. For this reason, we propose a change from an expository and merely unilateral methodology to an active methodology through role-playing and gamification in the classroom that involves significant learning thanks to the motivation of the student and the association of the new information with the one they already have so that they can experience it.

Índice

Introducción.....	4
La motivación y la participación activa para el aprendizaje Significativo	5
Justificación.....	7
La gamificación en la educación.....	7
Beneficios de la gamificación en el aula.....	9
La gamificación y el aprendizaje significativo	9
El role-playing en la educación	10
Beneficios del Role-playing	11
El juego de roles y el aprendizaje significativo.....	12
Propuesta de interacción en el aula.....	13
Asignatura Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial de 3º de ESO	13
Unidad didáctica y relación con el currículo	14
Aproximación práctica del proyecto: Diseño de actividades	16
ACTIVIDAD 1. La vida en nuestra aula	16
ACTIVIDAD 2. La canasta familiar.....	20
ACTIVIDAD 3. Los intermediarios financieros	21
ACTIVIDAD 4. El riesgo de los Activos financieros y tu perfil de inversor.....	22
ACTIVIDAD 5. Los mitos del ahorro	24
ACTIVIDAD 6. El Estado somos todos	27
ACTIVIDAD 7. Finanzas para todos	28
Evaluación de las actividades	30
Conclusiones.....	31
Bibliografía.....	32
Anexos.....	34

Introducción

Los centros escolares y la sociedad en general están viviendo procesos de transformación y de cambio. Los entornos educativos se han visto con la necesidad de cambiar las metodologías que utilizan sus docentes para mejorar la motivación de los alumnos, el aprendizaje significativo, asemejar la educación a aquello que las empresas buscan de futuros trabajadores y, por supuesto, mejorar el rendimiento académico de los alumnos.

Hoy en día la metodología que predomina en la docencia, todavía se encuentra adscrita a paradigmas tradicionales, que se basan, entre otros aspectos, con el rol de profesor como centro de la clase y un rol pasivo del estudiante en su propio proceso de aprendizaje y formación, con evaluaciones que se centraban principalmente en la repetición y memorización de contenidos y donde habitualmente la teoría predomina sobre la práctica en los procesos formativos. Esto, en numerosas ocasiones, puede condicionar al futuro de los alumnos y a la adecuada inserción en el mundo laboral.

Es el momento de alejarnos de las lecciones magistrales donde solo intervenía el profesor y se dedicaban todas las horas de la asignatura a memorizar el libro de texto, que además era la única herramienta educativa.

La innovación dentro de la práctica pedagógica tiene suma importancia, es necesario poner debajo del foco al alumno y a sus necesidades reales, y convertir el aprendizaje en un reto y una satisfacción y no en una obligación.

Cuando estamos hablando de innovación en la educación, casi siempre nos referimos a la manera de facilitar y/o transmitir el conocimiento, es decir, a la metodología. Debemos tener en cuenta que la metodología, es ese camino por el cual queremos que los alumnos aprendan y desarrollen las habilidades necesarias para adquirir ese aprendizaje, por lo que la innovación siempre tratará de encontrar la mejor manera de alcanzar esos objetivos. Por eso, antes de introducir cualquier elemento que nos sirva para innovar en educación, lo decisivo va a ser la intención: qué queremos conseguir y cuál es el mejor sistema para lograrlo.

Algunas metodologías que he aprendido en este máster son:

- Metodologías basadas en el intercambio y la representación simbólica como pueden ser las exposiciones, debates y seminarios.

- Metodologías basadas en la observación y el análisis como el método del caso.
- Metodologías basadas en el aprender haciendo como el Aprendizaje Basado en Problemas y el Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje servicio o el Aprendizaje basado en retos.
- Metodología basada en el juego.
- Otras metodologías como el Flipped Classroom o Aula Invertida, Storytelling, Speed Dating, Role playing, Paisajes de aprendizaje, pensamiento visual o Visual thinking y Aprendizaje colaborativo.

Teniendo en cuenta estas metodologías, el objetivo de este proyecto de innovación, es la realización de una propuesta, exponer un pequeño planteamiento de cómo se podrían aplicar en la disciplina de economía, en niveles no universitarios, alguna técnicas de las metodologías activas, como la gamificación y el Role-playing, que puedan aumentar la motivación y las competencias implicadas, que planteen escenarios nuevos para suministrar al alumno una experiencia más enriquecedora, activa y significativa en su aprendizaje, con la intencionalidad de construir conocimiento. Para ponerlo en práctica, se ha utilizado como referente la asignatura de Iniciación a la actividad económica y empresarial de 3º de la ESO durante la unidad 9 de finanzas personales impartida a lo largo de la experiencia de mis prácticas.

El trabajo se estructura de la siguiente forma: en primer lugar, hablaré del aprendizaje significativo y cómo algunas técnicas como la gamificación o el Role-playing pueden ayudar al aprendizaje significativo del alumno gracias a la experiencia y a la motivación de este. A continuación, he tratado de explicar en profundidad las distintas actividades propuestas para el proyecto de innovación relacionado con la unidad que me tocó impartir sobre finanzas personales, siempre relacionándolo con el currículo de la asignatura. Y, por último, he redactado una conclusión sobre el trabajo desarrollado.

[La motivación y la participación activa para el aprendizaje Significativo](#)

Como se ha nombrado con anterioridad, existen muchísimas metodologías “innovadoras” que permiten mejorar el aprendizaje del alumno. El aprendizaje significativo supone un proceso por el que las personas recogen la información que les dan, la selecciona, organiza y más tarde, establece unas relaciones con todo aquel conocimiento que ya tenía previamente a través de lo que ya se ha vivido.

Pero ¿cómo influyen estas metodologías al aprendizaje significativo? La motivación y la participación activa, son condiciones base para que se produzca ese aprendizaje significativo, y metodologías como la gamificación o el Role-playing facilitan dichas condiciones, por lo que haciendo referencia a Confucio con su frase: “Me lo contaron y lo olvidé; lo vi y lo entendí; lo hice y lo aprendí” es más probable que se de ese aprendizaje significativo a través de técnicas que permite captar y mantener la atención del alumnado y haciéndoles partícipes de su propia enseñanza.

Así, este aprendizaje se da cuando todo el contenido que aprendemos nuevo se relaciona con aquellas experiencias que hemos vivido anteriormente y otros conocimientos que se han adquirido a lo largo del tiempo, de forma que los alumnos tienen la motivación y las creencias personales de lo que ellos consideran que es importante aprender.

Cuando se produce el aprendizaje significativo, nuestros modelos mentales que se han creado a lo largo del tiempo y nuestra propia experiencia, determinan el cómo veremos la información y cómo la gestionaremos. Por decirlo de otra manera, es una forma de interiorizar lo que se aprende y darle un significado.

El pedagogo Estadounidense Edgar Dale (1946) con su “cono del aprendizaje” y el psiquiatra Estadounidense William Glasser (1965) con su “pirámide de aprendizaje”, estudiaron con especial interés aquellas actividades o medios que conseguían una mayor profundidad en el aprendizaje, es decir, aquellas actividades que provocaban que los alumnos comprendieran mejor todos los conceptos y obtuvieran un recuerdo que perdure por más tiempo respecto a lo que se ha intentado transmitir. El resultado de sus investigaciones, que resultó un soporte para la difusión de la conocida «taxonomía de Bloom», puede representarse de manera visual en los siguientes gráficos:



Ilustración 1: ¿Cómo aprendemos? William Glasser



Ilustración 2: Cono de aprendizaje (Edgar Dale)

Como podemos apreciar en los gráficos, ambos señalaron que sistemas que predominan en la enseñanza hoy en día como la transmisión oral de contenidos o la metodología expositiva, donde los sujetos permanecían la mayor parte del tiempo pasivos, son menos eficaces, mientras que el aprendizaje a través de la experiencia como, puede ser, la enseñanza a través de la representación teatral o Role-playing o actividades más participativas como puede ser los juegos, son métodos que logran una mayor profundización. Dichas técnicas tienen varios beneficios para el aprendizaje del alumno: fomentan la motivación, promueven el aprendizaje activo gracias a la mejora de la comprensión y de la adaptación a problemas concretos, consiguen integrar la teoría con la práctica permitiendo vivir situaciones reales, supone un feedback prácticamente instantáneo, es decir, lo que experimenta tiene sus causas y consecuencias y se involucra muchísimo en su propio proceso de aprendizaje. Es por todo esto, cuando nos damos cuenta de la importancia de la motivación y de la experiencia para el aprendizaje significativo y la importancia de innovar en educación, buscando nuevas metodologías para que los alumnos aprendan más, mejor y por más tiempo.

Justificación

La gamificación en la educación

La Gamificación, es una técnica de aprendizaje por el que se traslada la mecánica que tienen los juegos al ámbito educativo. Esta técnica, permite mejorar los resultados del estudiante, ya sea, bien porque el alumno absorbe mejor algunos conceptos y mejora alguna habilidad, o bien por la recompensa de acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Este tipo de aprendizaje, basado en el juego, está cobrando cada vez más importancia en la educación gracias al carácter lúdico, ya que posibilita la interiorización de todos los conocimientos de una forma más divertida y amena, generando una experiencia más positiva para los alumnos. El modelo de juego realmente funciona porque consigue que los alumnos estén más motivados, tengan un mayor compromiso, e incentiva el ánimo de superación de cada uno y el querer progresar.

Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) revelan que, “utilizando algunos elementos presentes en los juegos como insignias, puntos, avatares, pasar de niveles o casillas, etc., los jugadores incrementan su tiempo de dedicación y se implican mucho más en la realización de una determinada actividad”. La incorporación del juego en la enseñanza permite evitar algunos de los problemas que suelen darse en el aula como: la no comprensión de algunos conceptos, la no concentración o la dificultad de implicar al alumno en su aprendizaje. Y es que, los beneficios de las actividades gamificadas pueden ser muchos, puesto que el hecho de “encubrir” el aprendizaje mediante el juego, facilita que los alumnos tengan un ambiente más relajado en el que el miedo a cometer errores es menor que en una actividad normal y, además, la posibilidad de que ellos mismos logren las metas que se propone, consigue una mayor motivación para el alumno y, al mismo tiempo, tener cierto control sobre tu propio aprendizaje y formar parte de algo.

Una de las principales claves de aplicar la gamificación en el aula, es que los alumnos deben tener perfectamente asimilada la dinámica de juego que se va a llevar a cabo en cada actividad. El objetivo principal, es implicar al alumno en el juego y en que consiga todos los objetivos que proponemos mientras realizan la actividad.

En la gamificación, se utiliza una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos como la forma de recompensar al alumno en función de los objetivos alcanzados. Algunas de las técnicas mecánicas más utilizadas son las siguientes:



Ilustración 3: técnicas mecánicas más utilizadas

Algunos de los pensadores más importantes como Platón y Aristóteles ya daban mucha importancia al aprender jugando, ya que aseguraban que ayudaba a "formar sus mentes" para actividades futuras como adultos. A lo largo de la segunda mitad del s. XIX aparecían las primeras teorías psicológicas sobre el juego, sin embargo, en tiempos más recientes, el juego ha sido estudiado y analizado con más profundidad respecto a la importancia que tiene en los procesos de desarrollo, como puede ser en el caso de Piaget (1932, 1951, 1946, 1966), donde ha relacionado el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: "las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño".

Beneficios de la gamificación en el aula

El concepto de la clase tradicional, con la explicación por parte del profesor siendo éste el único protagonista del aprendizaje, conlleva en muchas ocasiones a que los alumnos no entiendan el significado de muchos conceptos. Gracias a la gamificación, pueden comprender conceptos abstractos de una forma más práctica, además, la adquisición de nuevos conocimientos está estrechamente relacionados con el interés. Existen conceptos más complejos que a los alumnos les puede resultar difícil asimilar y estudiar, y a través de la gamificación, pueden asimilarse conceptos tanto sencillos como complejos de forma que los estudiantes los entiendan y los memoricen con mayor facilidad. Por otro lado, es indiscutible que la motivación es una de las claves para el aprendizaje significativo del alumno, y con esta técnica, gracias a los incentivos, generalmente basados en la obtención de recompensas y distinciones que reflejan los progresos de cada participante, como rankings, insignias, puntos u otros elementos, propician la motivación de los alumnos y, por lo tanto, la mejora en su proceso de aprendizaje. Otro de los beneficios es la implicación y la participación activa del estudiante. La gamificación permite que los estudiantes mantengan una dedicación constante y se esfuercen por conseguir sus objetivos. Todos estos beneficios influyen positivamente en el aprendizaje significativo del alumno donde construye su propio conocimiento, es capaz de relacionar los conceptos estudiados y les da un sentido.

La gamificación y el aprendizaje significativo

La motivación es uno de los aspectos más importantes a la hora de que el alumno aprenda, ya que está muy ligado con la disposición y el interés del estudiante, además, el factor

motivacional juega un rol importante en la conducta positiva del alumno ante ese proceso de aprender, ya que contribuye a superar sus propios límites y a desarrollar sus capacidades. Los ambientes que se generan cuando se realiza un juego, tiene la capacidad de mantener la atención y desafiar al usuario constantemente, además de divertir. Al mismo tiempo, la gamificación y los juegos tienen un notable poder de motivación y atraen a los estudiantes a participar en ellos a menudo sin ninguna recompensa, sólo por el placer de jugar y tener una experiencia atractiva de aprendizaje como nos dice Karl. M. Kapp (2012) en su obra “The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education”. Como he nombrado en anteriores ocasiones, el aprendizaje significativo se da cuando lo que aprendemos nuevo se relaciona con aquellas experiencias que hemos vivido anteriormente, y la gamificación además de motivar, que también es uno de los principios básicos del aprendizaje significativo, produce y crea experiencias en los estudiantes que luego les servirá para retener todo ese conocimiento, además de ser ellos los que, gracias a los retos y logros que consiguen, son los protagonistas de su propio aprendizaje.

El role-playing en la educación

El juego de roles o la interpretación de un papel, es una técnica que supone dentro del aprendizaje, una oportunidad para que los alumnos experimenten en su propia piel y representar situaciones concretas de la vida real, interpretando el papel que el profesor le ha asignado previamente.

Esta técnica educativa con la que se pueden experimentar nuevos roles individuales dentro de diferentes grupos sociales, comenzó su andadura dentro de la rama educativa durante los años 60 y se ha ido perfeccionando hasta nuestros días. En ella, a través de una dinámica grupal, todos los participantes son intérpretes y espectadores durante el proceso. Gracias a esta técnica, los alumnos estimulan la improvisación, la capacidad de adaptación a nuevos entornos y situaciones, la creatividad, la resolución de conflictos, la toma de decisiones o el espíritu crítico.

Este método tiene especial interés debido al alto grado de empatía y comprensión que se genera en el alumno como medio para adquirir esas habilidades sociales futuras, que facilitarán el poder desenvolverse en la vida adulta con mayor destreza. El haber reconocido algunos comportamientos, sentimientos, actitudes o valores en la piel de otra

persona o de lo que vive la sociedad, ayudará a un mayor crecimiento personal y colectivo.

La técnica del Role-playing se lleva a cabo a través de varias fases: en la primera fase, el docente se encargará de realizar un análisis del grupo en el que quiere implementar esta técnica y tener en cuenta todos los aspectos que se deben trabajar para poder conseguir los objetivos pautados, además, deberá orientar a los alumnos y decidir los nuevos roles. La segunda fase, se basa en la explicación de la actividad, se detallará toda la información a los alumnos para poder llevar a cabo la “actuación”. El profesor dará los roles que deben interpretar cada uno, la situación que se debe recrear, los posibles conflictos que puede haber y los elementos que entran en juego. Tras las fases anteriores de preparación del Role-Playing, se dejará paso a los alumnos, quienes ellos mismos deberán llevar a cabo la representación. Siempre se tratará de favorecer el diálogo y la resolución de problemas y se dejará que ellos mismos sean los protagonistas de su propio aprendizaje. Cuanto mejor y más completa sea la información aportada por el docente, mejor será la simulación por parte del grupo y sus resultados finales. Como fase final y tras completar la interpretación del Role-Playing, se deberá realizar un debate, donde de manera conjunta, se analizarán los resultados del “teatro” que han llevado a cabo. Se recabarán las diferentes opiniones que han tenido y sensaciones que han experimentado del nuevo rol. En esta última fase, el profesor será el moderador del debate, donde se tratará cómo ha sido la representación, las dificultades que han experimentado, se plantearán alternativas a las resoluciones de conflictos aportadas y se fomentará la discusión, siempre manteniendo el orden y el respeto entre ellos y las diferentes opiniones que se den.



Ilustración 4: Fases del Role-playing

Beneficios del Role-playing

Los beneficios del Role-playing son numerosos. Es muy importante que se tenga en cuenta que la situación que se va a representar genere un aprendizaje que se ajuste a lo

que realmente es en la vida real y social. De esta forma, se logrará el verdadero objetivo de esta técnica.

El Role-Playing, no solo es una técnica de gran valor que consigue trasladar al aula algunas situaciones propias de la realidad y que pueden servir al alumno para aplicarlas en su vida futura, sino que también supone beneficios en cuanto a la sociabilización del alumno, la participación activa del mismo y fomentar su implicación y atención dentro del grupo, de forma distinta, más amena y lúdica. Los juegos de rol sirven para desarrollar capacidades intelectuales, habilidades sociales y la creatividad, además, ayuda a que los alumnos generen empatía. Es una técnica en la que te pones en el papel de “otro” o interpretas un papel diferente al tuyo, por lo que es más fácil entender el efecto que puede causar la realización de algunos actos y sus consecuencias. El Role-playing, permite crear un marco en el que es necesario la resolución a algunos problemas de forma más imaginativa y a resolver conflictos que en un futuro les ayudará en la vida “real”. Una ventaja importante que ofrece esta dinámica es la de asumir ideas y posiciones que son distintas a las que uno tiene, ellos deben tomar sus propias decisiones en el juego y por lo tanto ofrece un mayor compromiso. Y, por último, otra de las ventajas de este método, es que se puede adaptar y aplicar a diferentes grados educativos, tanto en Educación Infantil, como en Primaria y Secundaria.

El juego de roles y el aprendizaje significativo

Como se ha nombrado con anterioridad, la metodología denominada “significativa”, se puede definir como aquella que permite construir su propio aprendizaje y, además, la dota de significado. Dicho de otra manera, el aprendizaje significativo es aquel que el alumno no olvida y se mantiene en sus capacidades. Los propios alumnos son los responsables de su aprendizaje y son el centro de su formación, con lo que juegan un papel activo y participativo. El aprendizaje significativo se da, entonces, cuando una nueva información “conecta” con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva.

De acuerdo con Krain & Lantis (2006, p. 396), los ejercicios de simulación, como el juego de roles, “mejoran la experiencia educativa ya que promueven el pensamiento crítico y las habilidades analíticas, ofreciendo a los estudiantes un nivel más profundo, el fomento de las competencias de comunicación oral y escrita y el fomento de la confianza de los estudiantes”, estos beneficios, son claros para la utilización de dichas estrategias en el

proceso de aprendizaje significativo de los alumnos, en ellas los estudiantes son los protagonistas principales, se colocan en el centro de su aprendizaje y, como se ha explicado anteriormente, una de las consecuencias del cambio de una metodología tradicional a una activa, es el papel del alumno, un papel más protagonista, que se implique en sus propios procesos de enseñanza-aprendizaje. Esta clase de técnicas permite que el alumno se trace su propio camino para alcanzar los objetivos planteados. Los alumnos son los constructores de su propio conocimiento, son los que experimentan su propio aprendizaje, y el profesor es ese recurso - orientador que aporta los materiales para que el alumno sea capaz de recorrer el camino de forma adecuada y así aprender.

El juego es un aspecto habitual del desarrollo humano, y diversos autores han identificado la importancia que tiene en la vida de las personas. Los seres humanos tienden a recordar todas las experiencias positivas que van atravesando a lo largo de su vida y los estudiantes tienden a retener aquellas lecciones que han aprendido a través de ejercicios más interactivos, que les hayan llamado la atención o hayan podido disfrutar realizándolos.

Las dinámicas como la gamificación o el Role-playing, ayudan a captar la atención de los estudiantes, están entretenidos y aprenden por ellos mismos y a través de su propia experiencia, aprenden de sus propios errores o a recuerdan sus propios logros, además de ser educativos.

Propuesta de interacción en el aula

Asignatura Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial de 3º de ESO

Las técnicas de gamificación y Role-playing expuestas con anterioridad, han sido pensadas para la asignatura Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial de 3º de ESO, durante la segunda evaluación. Este proyecto está basado en mi experiencia del prácticum II realizado en el Colegio El Buen Pastor de Zaragoza, donde pude compartir el mes de enseñanza en esta asignatura. Es una asignatura de 3º de ESO optativa con el objetivo de anticipar al alumno al desarrollo de las competencias profesionales en el ámbito económico, financiero y laboral, por lo que se entiende que adquirirán conocimientos nuevos, sin embargo, es una asignatura, como Economía, que trata temas que son el día a día de las familias y de los alumnos. He puesto mi foco en esta asignatura, porque a pesar de ser una “iniciación a la economía” y, pese a que es una optativa y en

ocasiones se elige esta asignatura por descarte debido a la oferta de otras asignaturas como francés, cualquier asignatura relacionada con la economía cobra especial interés pues, como dice en el currículo, la economía está presente en todos los aspectos de nuestra vida cotidiana.

Unidad didáctica y relación con el currículo

La unidad didáctica en la que he basado mi proyecto es la unidad de finanzas personales. La unidad número 9 “Planificación financiera y personal”, está justificada con los objetivos número 10, 11 y 13, tres de los objetivos principales en el currículo de Aragón sobre la materia:

- Aprender a elaborar y llevar el seguimiento de un presupuesto personal, familiar y empresarial que permita alcanzar autonomía financiera, fomentando actitudes responsables hacia el ahorro y el control del gasto.
- Conocer y comprender los derechos y deberes que se derivan de la utilización de los productos y servicios financieros.
- Analizar las distintas alternativas de ahorro e inversión, teniendo en cuenta sus riesgos y los beneficios de la diversificación.

Todos estos, son aspectos fundamentales que aprenden en esta unidad didáctica, por lo que considero importante darle una atención adecuada para lograr una correcta organización y asimilación de los contenidos por parte de los estudiantes.

La planificación financiera y personal, según el Currículo de la Asignatura de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial de 3º de la ESO (Gobierno de Aragón) es necesaria para impulsar la educación económica y financiera entre los jóvenes, intentar asegurar el bienestar de la comunidad, la reducción del desempleo y la inclusión social, además de desarrollar las actitudes que conlleven un cambio de mentalidad que favorezca la iniciativa emprendedora, la capacidad de pensar de forma creativa, de gestionar el riesgo y de manejar la incertidumbre, logrando así un cambio social que contribuya a las mejoras sociales.

La unidad didáctica “Planificación financiera y personal”, se encuentra dentro del bloque 3 llamado Finanzas que adjunto a continuación del currículo de Aragón¹:

INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD EMPRENDEDORA Y EMPRESARIAL		Curso: 3º
BLOQUE 3: Finanzas		
CONTENIDOS: El presupuesto familiar y de una pequeña empresa: Ingresos, gastos y resultado. Bancos y compañías de seguros. Productos y servicios financieros: cuenta corriente, tarjetas, transferencias, divisas, préstamos y créditos, préstamos hipotecarios. Banco y seguridad electrónica. Consumo y ahorro. Préstamos e inversión: diversificación y riesgo. Tipos de interés: simple y compuesto. Impuestos en la economía familiar y en una microempresa. Función social de los impuestos. El dinero: concepto y funciones. El tipo de interés y la inflación/deflación. Derechos y deberes del consumidor en los contratos financieros.		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES
Crit.IE.3.1. Gestionar ingresos y gastos personales y de un pequeño negocio, a través de la elaboración de un presupuesto, reconociendo las fuentes de las que provienen y las necesidades de fondos a corto, medio y largo plazo, identificando las alternativas para el pago de bienes y servicios con dinero.	CIEE-CSC-CAA-CMCT	Est.IE.3.1.1. Reconoce el valor social del dinero y su papel en la economía personal, describiendo pagos diarios, gastos e ingresos en relación con el intercambio de bienes y servicios y entendiendo que el dinero puede ser invertido o prestado.
		Est.IE.3.1.2. Comprende el papel de los intermediarios financieros en la sociedad y caracteriza e identifica los principales como bancos y compañías de seguros. Identifica los principales servicios financieros para particulares y pequeñas empresas como cuentas corrientes, tarjetas de crédito y débito, cambio de divisas, transferencias, préstamos y créditos entre otros razonando su utilidad.
Crit.IE.3.2. Planificar la vida financiera personal, diferenciando entre inversión y préstamo de dinero, razonando por qué se pagan o reciben intereses y quiénes son los agentes financieros principales de nuestro sistema, comprendiendo el diferente nivel de riesgo aparejado a cada una de las alternativas.	CD-CIEE-CAA-CMCT	Est.IE.3.2.1. Gestiona las necesidades financieras personales de corto y largo plazo, identificando los diferentes tipos de ingresos e inversiones en la vida de las personas y valorando el impacto de la planificación y la importancia del ahorro en la vida de cada uno. Comprende el significado de las ganancias y pérdidas en diversos contextos financieros, reconociendo cómo algunas formas de ahorro o inversión son más arriesgadas que otras, así como los beneficios de la diversificación. Calcula, en supuestos básicos, las variables de productos de ahorro y préstamo, aplicando matemáticas financieras elementales.
		Est.IE.3.2.2. Valora la importancia y significado de los impuestos, relacionándolos con el bienestar social y con las necesidades de planificación financiera personal y de los negocios.
		Est.IE.3.2.3. Describe los principales derechos y deberes de los consumidores en el mundo financiero, reconociendo las principales implicaciones de los contratos financieros más habituales.
Crit.IE.3.3. Identificar algunos indicadores financieros básicos con los cambios en las condiciones económicas y políticas del entorno, reconociendo la importancia de las fuentes de financiación y gasto público.	CSC-CIEE	Est.IE.3.3.1. Relaciona las condiciones básicas de los productos financieros con los principales indicadores económicos, reconociendo la interacción de estos con las condiciones económicas y políticas de los países.

¹ Currículo de la asignatura de Iniciación a la Actividad Económica y Empresarial de 3º de la ESO:
<https://educa.aragon.es/documents/20126/521996/30+INICIACION+A+LA+ACTIVIDAD+EMPRENDEDOR+A+Y+EMPRESARIAL+3.pdf/9660022c-651e-e319-e6d5-115620a8e015?t=1578923097467>

Aproximación práctica del proyecto: Diseño de actividades

ACTIVIDAD 1. La vida en nuestra aula

Objetivos de la actividad

- Tomar parte en una simulación económica que se acerca al mundo real.
- Reconocer el valor del dinero y su papel.
- Aprender el valor de un sueldo, a través de la obtención de un salario.
- Conocer cómo manejar un presupuesto y saber hacerlo.
- Descubrir la importancia de ahorrar dinero para poder obtener lo que desean.
- Saber el propósito de los impuestos.
- Aprender que cada decisión tiene unas consecuencias económicas.

Competencias clave

- CCL: a través de la expresión oral en la actividad y estar dispuesto al diálogo crítico y constructivo.
- CMCT: deberá practicar un razonamiento matemático en el caso del cálculo de intereses o a la hora de realizar el presupuesto.
- CPAA: el alumno experimenta su propio aprendizaje y deberá tomar las decisiones adecuadas.
- CSC: comprenderá y analizará el comportamiento de los demás compañeros y aprenderá a comunicarse de manera constructiva.
- SIE: obtendrá una capacidad de análisis, planificación y gestión de sus finanzas.
- CEC: aplicará diferentes habilidades de pensamiento.

Justificación de la actividad

Parte del planteamiento de este proyecto de innovación, es el poder cambiar una clase tradicional a una en que los alumnos sean protagonistas de su proceso de enseñanza-aprendizaje y que aprendan a través de otras metodologías más activas como es el Role-playing, permitiéndoles así conocer de manera más motivadora el temario de la unidad y favoreciendo el aprendizaje poco a poco de los conceptos más importantes a través de su propia experiencia y recuerden en el tiempo todo lo que han aprendido, siendo una técnica muy activa y diferenciada de la tradicional.

Lo primero que he hecho para la aplicación de la nueva metodología centrada en Role-playing, es analizar cuál era el temario de la asignatura de Iniciación a la actividad económica y empresarial, era una unidad que podía impartirla de forma muy práctica y que de esta manera pudieran aprender cómo defenderse en un futuro, ya que es un tema que tiene una importancia muy elevada en el día a día de la sociedad y que ellos, de una manera o de otra, son conscientes en sus casas y en su vida. Además, gracias a mi experiencia del mes de prácticas, he podido aprender un poco más sobre las nuevas metodologías y posibilidades de enseñanza que se puede ofrecer. Una vez comprobado que se podría poner en práctica, me centré en analizar todo el contenido del tema y comencé a pensar en cómo relacionarlo con el día a día de los alumnos, de forma que ellos mismos experimentaran cómo gestionar su propia economía personal.

Desarrollo de la actividad

El Role-playing se llevará a cabo a lo largo de todas las sesiones que dedicaremos los primeros 15 min, exceptuando la primera sesión que la dedicaremos a explicar toda la dinámica del Role-playing. Las sesiones en las que haya subasta, dedicaremos 25-30 minutos. La actividad consiste en que cada uno de los alumnos van a adquirir un papel que normalmente sus padres o parte de la sociedad tiene como trabajo, adaptándolo a los diferentes “roles” que puede haber en un aula, y a partir del trabajo que adquiera cada uno, deberán pagar unos impuestos y deberán comprar distintos bienes o alquilarlos.

Los trabajos que se van a designar para los 20 alumnos junto con sus funciones son:

2 recicladores: se encargará de reciclar papeles y otros materiales en sus diferentes papeleras.

2 monitores de asistencia: se encargará de apuntar la asistencia de todos los alumnos de forma diaria a clase.

2 encargados de Material: se encargarán de recoger los diferentes ejercicios y de repartir el material que el profesor quiera entregar a los alumnos.

3 policías: Encargados de llevar el control de todos los alumnos que no cumplen con las normas de la clase y se encarga de recolectar las multas y dárselo a la Banca.

1 material audiovisual: Encargado de comprobar que funcione el portátil y el proyector y de ponerlo en marcha en cada clase.

3 cooperadores: Encargados de ayudar a los demás en posibles dudas cuando necesitan en las tareas de clase.

4 banqueros: se encargarán de llevar al día los registros bancarios y los diferentes depósitos de los impuestos.

2 oficiales de préstamos: trabajan con los banqueros y permite que los estudiantes adquieran préstamos por una cantidad determinada. Entregarán papeles con la cantidad del préstamo y calcularán los intereses.

1 portavoz: encargado de hablar con el profesor cuando se quiera dar algún tipo de “pregunta” o “queja” grupal y realizará un resumen de todo lo que se ha visto en la clase anterior.

Cada alumno deberá realizar diariamente la tarea que se le ha asignado, y cada puesto de trabajo recibirá semanalmente un “sueldo” acorde a su tarea (Anexos I y II). Todos los días que tengan clase, deberán pagar a los banqueros unos impuestos por utilizar las instalaciones del aula (simulando los impuestos como los que sus padres tienen que pagar, por ejemplo el agua, luz o basuras) nada más entrar en el aula, además, deberán alquilar sus pupitres de clase (Anexo III), en el caso de que algún alumno, a lo largo de la simulación, tenga dinero ahorrado o quiera pedir un préstamo, podrá comprar el pupitre, evitando así el alquiler diario (simulando la compra de la vivienda o el alquiler).

A lo largo del mes, habrá 2 subastas donde todos los alumnos podrán pujar dinero para conseguir distintos “regalos” como: puntos extra en la asignatura, recibir alguna pregunta del examen, librarse de hacer la tarea/ejercicios durante un tiempo, cogerse vacaciones en sus trabajos o sentarse con un compañero a lo largo de algunas sesiones de esta asignatura.

Aquellos estudiantes que no paguen sus impuestos perderán algunos privilegios como: no participar en la subasta o restarle puntos en la actividad. Los estudiantes que realicen sus pagos y además ahorren dinero, recibirán algunos premios para que aprendan la importancia del ahorro y la importancia de ser solventes.

Por otro lado, los alumnos recibirán bonificaciones (Anexo IV) por buena conducta como: llegar a clase temprano, recibir algún cumplido del profesor o hacer las tareas con muy buenos resultados, para motivarles en su aprendizaje.

En la economía de la clase, el papel de las multas (Anexo V) será primordial para ayudarles a entender que todas las acciones pueden acarrear unas consecuencias, del mismo modo que en la vida “real”, y recibirán multas por mal comportamiento, por llegar tarde a clase, por no cumplir bien con su trabajo, por no entregar tareas a tiempo o por no cuidar el material.

Conforme vaya transcurriendo la simulación, los alumnos podrán pedir préstamos en el caso de que ellos lo consideren necesario, bien porque no disponen de todo el dinero para pagar algunas obligaciones (como el alquiler del pupitre), no puedan hacerse cargo de los impuestos, porque quieren comprar sus pupitres, o bien, porque desean adquirir algún “premio” de las subastas y no disponen del dinero necesario en ese momento. En este caso, deberán acudir a sus compañeros y pedir dicho préstamo donde llevará unos intereses asociados, obligándoles así a tomar las decisiones adecuadas y a que aprendan a calcular esos intereses.

A lo largo de las clases, los alumnos deben ir confeccionando su presupuesto familiar y aprenderán lo que es un fondo de emergencia y cómo calcularlo, por lo que los alumnos deberán calcular su fondo de emergencia con el objetivo de enseñarles la importancia de ahorrar para que estén preparados para las situaciones inesperadas que pueden ocurrir en la vida.

Por otro lado, si los estudiantes quieren que el banco guarde su dinero, podrán hacerlo, de forma que se les estará permitido retirar el dinero cuando lo necesiten y recibirán unos pequeños intereses acordes con el dinero que ellos tienen depositado en el banco, de esta manera aprenderán a calcular, también, dichos intereses.

Para el estudio de los ingresos y gastos del Estado, los alumnos comprenderán que, gracias a sus impuestos, el “Estado” que en este caso hará el Rol el profesor, tendrán la clase limpia todos los días, vaciará la papelería, limpiará las mesas todos los días o podrá ayudar a compañeros que no tengan dinero para afrontar las deudas, por este motivo, comprenderán los ingresos y gastos del Estado simulando la vida real; disponer de infraestructuras, farolas en buen estado, calles limpias o ayudas que dan a familias.

Resultados obtenidos:

Esta actividad no se pudo llevar a cabo porque es una idea que he podido crear a raíz de mi paso por las prácticas y tras la experiencia que tuve. Me habría gustado realizarla para

comprobar que a los alumnos les sirve a la hora de tomar decisiones y de saber gestionar más sus presupuestos y dinero y así ponerse en la “piel” de sus padres y de sus familiares y sean conscientes de todo lo que cuesta la vida.

ACTIVIDAD 2. La canasta familiar

Objetivos de la actividad

- Aprender a diferenciar entre los ingresos y los gastos a medio y largo plazo de las familias.

Competencias clave

- CCL: gracias a la expresión de forma oral correctamente cuando se comente la actividad.
- CPAA: es una actividad que conlleva la principal motivación y relaciona la teoría con la práctica.
- CD: Utiliza recursos tecnológicos para la realización de la actividad.

Justificación

En la economía familiar, se debe realizar una adecuada gestión de los ingresos y gastos para poder cubrir de forma óptima todas las necesidades materiales y no materiales. Existen diferentes gastos como: como luz, agua o teléfono; e ingresos como: sueldos, pagas extras, ingresos de inversiones o subvenciones, por lo que estudiar de dónde proceden los diferentes ingresos y gastos de las familias es primordial para el futuro de los adolescentes.

Desarrollo de la actividad

Los alumnos deberán realizar un juego en el que intervendrán diferentes ítems. Se trata de unir en menos de 1 minuto y de forma correcta cada afirmación. El primero que consiga hacerlo todo correctamente obtendrá un beneficio en su nota de clase.

Juego: <https://view.genial.ly/60c6327585640d0dfac36738/interactive-content-une-palabras>

Resultados obtenidos

Algunos alumnos se confundieron entre gasto a largo plazo y el gasto a corto plazo, pero la mayoría de los alumnos no tuvieron ningún problema a la hora de responder.



Ilustración 5: Pantallazo de alumno sobre actividad - La canasta familiar

ACTIVIDAD 3. Los intermediarios financieros

Objetivos de la actividad

- Comprender el papel de los intermediarios financieros en la sociedad.
- Saber distinguir entre intermediarios financieros bancarios y no bancarios.
- Conocer las características de los principales intermediarios como bancos y compañías de seguros.

Competencias clave

- CCL: gracias a la expresión de forma oral correctamente cuando se comente la actividad.
- CD: la actividad se lleva a cabo a través de herramientas tecnológicas.
- CPAA: la actividad permite un aprendizaje autónomo, le hace ser consciente de lo que sabe y desconoce.
- SIE: le permitirá conocer los diferentes intermediarios para poder invertir en caso de crear un nuevo negocio.

Justificación

Los intermediarios financieros son aquellas entidades que se encargan de mediar entre los ahorradores o inversionistas y las unidades que quieren tomar fondos prestados. Es importante conocer qué tipos de entidades existen y a qué se dedica cada una, ya que, en el caso de querer invertir en un futuro, este conocimiento nos permitirá reducir el riesgo de los diferentes activos. Estos intermediarios son importantes conocerlos para poder

determinar en qué productos financieros se puede invertir o en qué otros activos financieros se quiere gastar el dinero.

Desarrollo de la actividad

Los alumnos deberán responder a las preguntas que se les hace a través de la aplicación Kahoot, logrando una serie de puntos a medida que vayan acertando las preguntas. El alumno que quede en la primera, segunda y tercera posición obtendrá unos puntos extra en las notas de clase.

Juego: <https://create.kahoot.it/details/bc0e8df7-6c3e-4184-ac4b-f40e74c2c9d0>

Resultados obtenidos

Algunos alumnos tuvieron dificultades para responder y se quejaron del poco tiempo que tenían de respuesta, pero 2 alumnas y 1 alumno obtuvieron una puntuación muy alta y el resto reconocieron que les sirvió para repasar el tema.

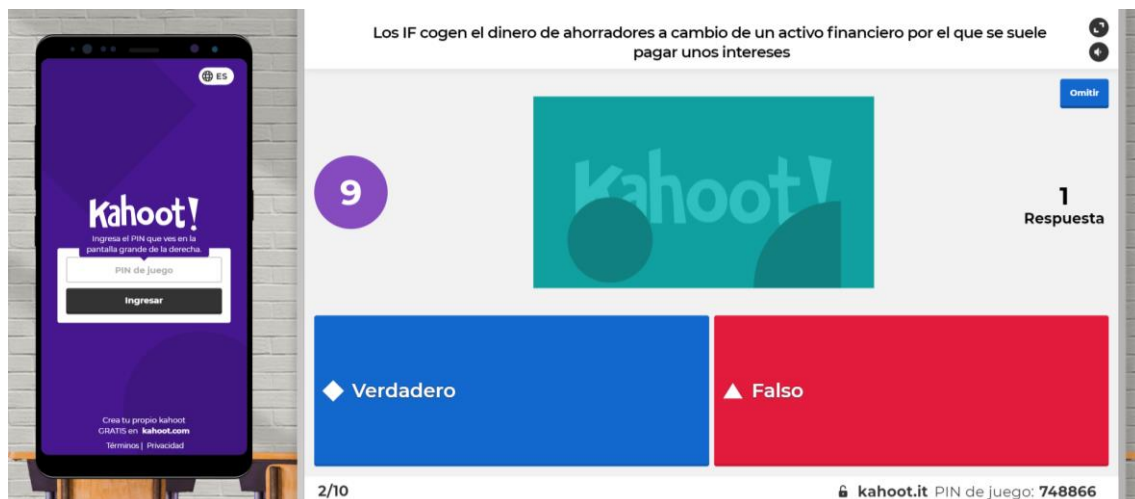


Ilustración 6: Pantallazo realizado por mí mientras realizaban la actividad

ACTIVIDAD 4. El riesgo de los Activos financieros y tu perfil de inversor

Objetivos de la actividad

- Conocer los diferentes activos financieros que existen.
- Saber el riesgo que implica los distintos activos financieros.
- Conocer los diferentes perfiles de inversor que existen.

Competencias clave

- CCL: los alumnos se expresarán de forma oral cuando resolvamos la actividad.

- CD: las actividades se realizan a través de herramientas tecnológicas.
- CPAA: los alumnos son los protagonistas de su aprendizaje además aprenderán a conectar la teoría con la práctica.
- SIE: conocerá los diferentes tipos de inversionista y los riesgos de diferentes activos financieros.

Justificación

Muchas veces cuando los estudiantes escuchan que se han invertido en letras del tesoro o que tiene X acciones de una empresa, no son conscientes de qué significa y de todo lo que conlleva. La educación financiera en los jóvenes es una oportunidad para que aprendan a no caer en errores que pueden cometerse al invertir el dinero o impedir la falta de comunicación respecto a los diferentes riesgos que conlleva invertir en un activo u otro.

Desarrollo de la actividad

En el juego de los activos financieros, los alumnos tienen 30 segundos para colocar en los diferentes huecos si el riesgo y la rentabilidad de cada activo es alto o bajo. El primer alumno que consiga hacer el juego correctamente obtendrá puntos en las notas de clase.

Juego sobre activos financieros:

<https://view.genial.ly/604225a2b75eaa0d49a2d10e/learning-experience-challenges-trabajando-activos-financieros>

El segundo juego, trata de que cada alumno elija según su personalidad, qué tipo de perfil inversionista es y qué significa cada perfil.

Juego perfil de inversionista: <https://view.genial.ly/5eb84bd27199c50d8c41a558/learning-experience-challenges-que-tipo-de-inversionista-eres>

Resultados obtenidos

La mayoría de los alumnos respondieron bien, aunque alguno se equivocó con las letras del tesoro que puso riesgo alto.

Trabajamos la relación entre rentabilidad, riesgo, liquidez y los diferentes tipos de activos

Tienes 1 minuto para pensar y arrastrar las palabras alto o bajo según creas conveniente. El primero que lo consiga levantará la mano y recibirá una recompensa.

	Activo con mucha liquidez	Acciones de empresas	Letras del tesoro	Obligaciones del Estado
Rentabilidad	Bajo	Alto	Bajo	Alto
Riesgo	Bajo	Alto	Bajo	Bajo

Alto Alto

Ilustración 7: Pantallazo hecho por el alumno sobre la actividad El riesgo de los Activos financieros

La mayoría de los alumnos les salió más respuestas de tipo B, siendo un inversionista conservador, sin embargo, alguno reconoció que como era un juego puso mayoría A saliendo un inversionista agresivo.

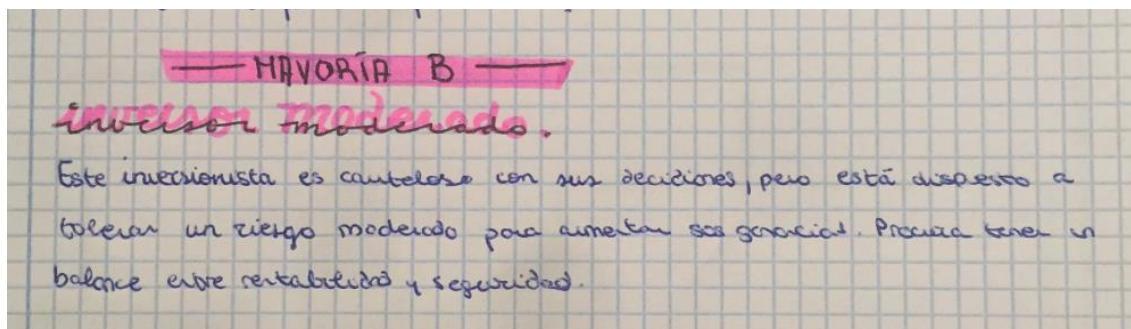
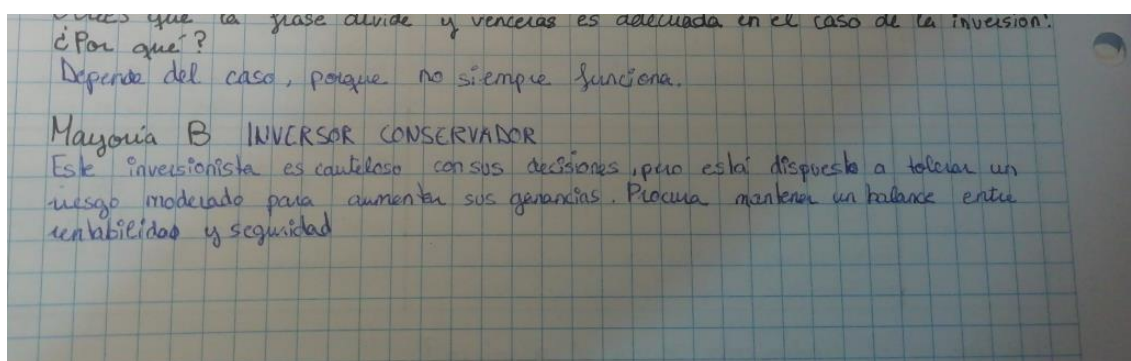


Ilustración 8: Fotografías hechas por 2 alumnos de su actividad perfil de inversionista

ACTIVIDAD 5. Los mitos del ahorro

Objetivos de la actividad

- Fomentar el ahorro.
- Comprenden la importancia de generar hábitos para ahorrar.
- Analizar los aspectos claves para generar un hábito continuo de ahorro.

Competencias clave

- CCL: a través de la interacción con sus compañeros se deberán expresar de forma oral y correcta.
- CPAA: es una actividad muy práctica que ellos mismos descubrirán si lo que relacionan es correcto o no.
- CSC: darán su opinión sobre las diferentes actitudes sobre el ahorro en la sociedad.
- SIE: el ahorro fomenta la mejora en capacidad de gestión de sus finanzas.

Justificación

La economía familiar se debe distribuir de forma adecuada para poder evitar una acumulación de deuda, evitar posibles imprudencias y mejorar la capacidad de ahorro de las familias. Para ello, se debe inculcar un consumo responsable en el hogar, para hacer frente a esos gastos “imprevistos” y atendiendo a las realidades existentes. Aspecto muy importante que los alumnos deben conocer.

Desarrollo de la actividad

Por grupos, los alumnos tendrán diferentes piezas con mitos y realidades sobre el ahorro (Anexo VI), deberán encontrar para cada mito su realidad. Al final del juego lo pondremos en común y reflexionaremos sobre esto. El primer equipo que realice todo correctamente, recibirá puntos extra en su trabajo de clase.

Mitos:

- Si ahorro, es mejor guardarme ese dinero en casa, debajo del colchón.
- Si me sobra el dinero ahorraré, si no, no.
- Si meto mis dineros en el banco y el banco quiebra perderé todo.
- Solo pueden ahorrar las personas con mucho poder adquisitivo.
- Aún soy muy joven para ahorrar ya empezaré cuando sea más mayor o tenga una familia.
- En la época que vivimos solo ahorro cantidades que no valen la pena.
- Ahorrar implica que no pueda hacer otras cosas como salir con mis amigos o divertirme.
- Si no gano suficiente en mi trabajo no puedo ahorrar.

Realidad:

- Si guardas tu dinero en casa puede provocar problemas de seguridad, ya que te lo pueden robar otra desventaja es que no puedes llevar un control de tus gastos. Si guardas tus ahorros en el banco puedes disponer de éste cuando necesites y llevar un mayor control y seguridad.
- Si siempre esperas a que te sobre el dinero, nunca ahorrarás, siempre aparecen gastos inesperados, además es necesario realizar una adecuada planificación y si puedes ahorrar asumirás de forma más fácil tus gastos.
- El dinero que has metido en cualquier banco dispone del Fondo de Garantía de Depósitos de Entidades de Crédito para que tus ahorros estén seguros y en caso de quiebra se puedan devolver sin ningún problema.
- Da igual que no tengas un poder adquisitivo muy grande, ahorrar una cantidad siempre es algo positivo, además pueden venir situaciones mejores y recibir un mejor sueldo y permitirte ahorrar más cantidad.
- Si comienzas a ahorrar desde joven, adquirirás unos hábitos que te servirán en un futuro para gestionar tus finanzas de forma más fácil, además te permitirá ser más consciente y responsable con el dinero y así conseguir las metas financieras que te propongas en la edad adulta.
- No existe una cantidad óptima de ahorro, puedes ahorrar pequeñas o grandes cantidades en función de las posibilidades de cada uno.
- Es posible seguir socializando y ahorrando ya que puedes gastar tu dinero en ocio y diversión siempre que lo hagas de forma planificada y responsable para hacernos cargo de posibles emergencias.
- Debemos enfocarnos en ahorrar sin importar que la cantidad sea muy elevada. Lo importante es adaptarnos a nuestras posibilidades y aprender a vivir con lo que tenemos, elaborar un presupuesto siempre puede ayudar.

Resultados obtenidos

Esta actividad no se pudo llevar a cabo ya que en las prácticas se trató de forma más teórica y más tarde se me ocurrió una forma diferente de llevarla a cabo y de que sea más dinámica. Me parece muy interesante porque fomentar el ahorro en edades como la que tienen estos alumnos, es primordial para que en un futuro gestionen mejor sus finanzas personales.

ACTIVIDAD 6. El Estado somos todos

Objetivos de la actividad

- Diferenciar entre ingreso y gasto del estado.
- Conocer los diferentes ingresos y gastos del estado que existen.

Competencias clave

- CCL: en la puesta en común de la actividad los alumnos deberán expresarse oralmente de forma correcta.
- CPAA: se pone en común la teoría con la práctica y son los alumnos los protagonistas de su aprendizaje.
- CD: es una actividad que se lleva a cabo a través de herramientas tecnológicas.
- CSC: aprenderán sobre el desarrollo socioeconómico.

Justificación

El funcionamiento de los Gobiernos son principalmente gracias a los recursos públicos que proceden de lo que recaudan de las contribuciones por parte de todos los ciudadanos, y que en teoría se devuelven a través de la prestación de servicios públicos y las diferentes funciones que desempeña el estado. Los adolescentes no conocen en su totalidad en qué gasta el Estado todo ese dinero que recaudan de nuestros impuestos, y es necesario que ellos mismos se den cuenta que todo lo que tenemos es, en mayor parte, gracias a lo que nosotros aportamos.

Desarrollo de la actividad

Los alumnos, a través de un juego, deberán agrupar diferentes afirmaciones según correspondan a “ingresos públicos” o “gastos públicos”, para ello cuentan con 1 minuto, el primer alumno que consiga hacer la actividad correctamente en menor tiempo obtendrá puntos extra en su nota de clase.

Juego ingresos y gastos del Estado:

<https://view.genial.ly/5eaef1524655ba0d31b1eccd/learning-experience-challenges-ingesos-y-gastos-del-estado>

Resultados obtenidos

La mayoría de los alumnos han realizado bien la actividad, sin embargo, algunos han dudado y han cambiado la expresión “son los recursos que capta el sector público...” por la de “pueden ser corrientes, de inversión u otros”



Ilustración 9: Pantallazo de un alumno de la actividad “El Estado somos todos”

ACTIVIDAD 7. Finanzas para todos

Objetivos de la actividad

- Reconocer el valor social del dinero y aprender qué tipos de gastos e ingresos existen y entender que el dinero puede ser invertido o prestado.
- Comprender el papel de los intermediarios financieros y distinguir entre los principales como bancos y compañías de seguros.
- Identificar los principales servicios financieros.
- Descubrir qué formas de ahorro o inversión son más arriesgadas que otras, así como los beneficios que supone la diversificación de tus finanzas.
- Valorar la importancia y significado de los impuestos, relacionándolos con el bienestar social y con las necesidades de planificación financiera personal y de los negocios.

Competencias clave

- CCL: deberán interactuar con los compañeros y a dialogar con ellos.
- CMCT: a través del razonamiento matemático que necesitan para resolver algunas preguntas.

- CD: las actividades se realizan a través de herramientas tecnológicas.
- CPAA: ellos son los que deben idear las estrategias para resolver las preguntas y tareas y son los protagonistas de su aprendizaje.

Desarrollo de la actividad

Estas dos actividades se han pensado como actividades de repaso de toda la unidad. El primer juego, se trataba de conseguir los máximos puntos posibles. Por grupos, los alumnos responderán a las preguntas y obtendrán diferentes puntos, cada pregunta, dependiendo de la dificultad, da más o menos puntos. El equipo que más puntos obtenga en este juego recibirá puntos extra en sus notas de clase.

Juego 1: <https://www.superteachertools.us/jeopardyx/jeopardy-review-game.php?gamefile=2665307#.YLN0cvkzY2y>

El segundo juego consiste en resolver un crucigrama, por grupos deberán completar el crucigrama correctamente. El primer grupo que lo resuelva correctamente obtendrá puntos extra en sus notas de clase.

Crucigrama: https://drive.google.com/file/d/1SF3cCVh6H2Od96UC7o2X_PC1uxfmiPQu/view

Resultados obtenidos

En el caso del juego 1 algunos alumnos se quejaban porque un grupo escogía los de la puntuación más alta y no la sabían responder, quedando esta pregunta inutilizada, pero resultó muy divertido y les sirvió como actividad de repaso, respondiendo la mayoría de las preguntas de forma correcta gracias al consenso del grupo.

Muchos de los alumnos, han conseguido completar el crucigrama por grupos sin ningún tipo de problema, sin embargo, a pesar de las pistas que disponían en el lateral, en algunos grupos tuve que dar alguna pista adicional a la que había para que lo pudieran completar.

Conclusiones

La implementación de las metodologías activas es algo que aprendemos continuamente en este máster, además, he podido comprobar que, cada vez más, los profesores intentan llevar a cabo sus clases incluyendo estas metodologías, aunque es necesario destacar que todavía queda mucho camino por recorrer.

Este tipo de metodologías llevan mucho trabajo para preparar una buena sesión y para que a los alumnos le aporte en su enseñanza-aprendizaje algo beneficioso, por eso, es necesario hacer un estudio de lo que realmente contribuye estas técnicas en el estudiante. Esfuerzo, que en mi opinión vale la pena para cambiar nuestro punto de vista y nuestra forma de impartir las clases, eliminando las sesiones meramente expositivas donde el aprendizaje es principalmente reproductivo y memorístico y cambiándolas por sesiones motivadoras donde el estudiante es el protagonista de su aprendizaje y donde ellos mismos construyan su propio aprendizaje significativo, profundo y duradero.

Como he puntualizado, algunas actividades se me han ocurrido gracias a mi experiencia en el prácticum II, donde me he dado cuenta de que, cuando impartí algunas partes de la unidad, podría hacerlo de forma más activa y dinámica, a raíz de esto, pude pensar en las diferentes técnicas que podría utilizar para impartir estas partes. Sin embargo, pude poner en práctica muchas actividades de gamificación donde fue una experiencia muy enriquecedora y divertida con los estudiantes, y donde pude comprobar que, conforme transcurrían las diferentes sesiones, los alumnos se acordaban de lo aprendido, además, más tarde hablando con mi tutora, me transmitió que en la siguiente unidad los alumnos se acordaban de muchas cosas aprendidas y la evaluación fue muy positiva.

Lo que pretendo conseguir a través de mi proyecto de innovación es implementar el Role-playing y la gamificación como metodología para el aprendizaje de finanzas personales. Hay que tener en cuenta todos los conocimientos previos que tienen, gracias a lo que viven en su día a día, y aprovechar que el tema que he podido impartir es un tema tan importante e interesante que continuamente experimentan en sus hogares, además, es necesario que ellos mismos sean capaces de alcanzar una autonomía financiera, fomentando actitudes responsables hacia el ahorro y el control del gasto.

Conocer en profundidad este tema puede enseñar a los alumnos algunas estrategias de cómo lograr el éxito en el manejo de su dinero. Por otro lado, me gustaría destacar que se han realizado algunas encuestas a los países de la OCDE, donde se demuestra que la

alfabetización financiera de los consumidores españoles es muy baja. Aspecto que es importante considerar, ya que vivimos en un país en el que la sociedad ha sido azotada por varias crisis y hoy en día las personas siguen viéndose afectadas. Por otro lado, muchas personas siguen sin saber cómo invertir sus ahorros o no entienden las acciones que realizan algunas entidades financieras debido a su escasa formación en este tema, por lo tanto, cabe destacar que la educación financiera forma parte de nuestro día a día, y por qué no, de los jóvenes, por lo que los docentes pueden dotar de herramientas e instrumentos para ayudarlos a mejorar su formación y alfabetización financiera, ya que puede favorecer al desarrollo económico de nuestro país y a “protegerlos” ante posibles desaciertos o determinaciones. Por lo que enseñar a los alumnos esta unidad en profundidad aportará muchísimos beneficios en sus vidas.

Bibliografía

10 beneficios de la gamificación en el aula. (2019). [Fecha de consulta] 8 de junio de 2021, Recuperado de: <https://ebot.es/beneficios-gamificacion-aula/>

Alvarez Carneros, P. Aprendizaje significativo: definición e importancia. (2021). [Fecha de consulta] 23 de mayo de 2021, Recuperado de: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo>

Bank & V. (2019). La importancia del presupuesto de gastos personal | El blog de SelfBank by Singular Bank. [Fecha de consulta] 24 de mayo de 2021, Recuperado de: <https://blog.selfbank.es/la-importancia-del-presupuesto-de-gastos-personal/>

Competencias clave. Gobierno de España, Ministerio de Educación y Formación profesional. [Fecha de consulta] 6 de junio de 2021, Recuperado de: <https://www.educacionyfp.gob.es/educacion/mc/lomce/curriculo/competencias-clave/competencias-clave.html>

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido | educativa. [Fecha de consulta] 1 de junio de 2021, Recuperado de: <https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Gobierno de Aragón (2021). [Fecha de consulta] 28 de abril de 2021, Recuperado de: <https://educa.aragon.es/documents/20126/521996/30+INICIACION+A+LA+ACTIVIDAD>

<AD+EMPRENDEDORA+Y+EMPRESARIAL+3.pdf/9660022c-651e-e319-e6d5-115620a8e015?t=1578923097467>

Kapp, K. (2012). The Gamification of Learning and Instruction. Game-based methods and Strategies for Training and Education.

Krain, M. & Lantis, J. (2006). Building Knowledge? Evaluating the Effectiveness of the Global Problems Summit Simulation. International Studies Perspective Journal, vol. 7, N.º 4, 395-407

López, M., & López, M. (2017). Innovar en Educación: ¿Qué aportan los nuevos métodos? - Competencias personales y profesionales para el Siglo XXI. [Fecha de consulta] 15 de mayo de 2021, Recuperado de: <https://competenciasdelsiglo21.com/innovar-educacion-aportan-nuevos-metodos/>

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato., Disposición 738 del BOE núm. 25 de 2015. Recuperado de: <https://www.boe.es/eli/es/o/2015/01/21/ecd65/dof/spa/pdf>

MonteLab - Los problemas de comprar un piso en 2007. (2007). [Fecha de consulta] 26 de mayo de 2021, Recuperado de: <http://lab.rtve.es/montelab/>

Pereda S. & Berrocal, F. (2001). Técnicas de Gestión de Recursos Humanos por competencias. Madrid, España: Editorial Centro de Estudios Ramón Areces S.A <file:///C:/Users/nlanau/Downloads/Dialnet-GestionPorCompetenciasEnLaAdministracionDeLaComuni-454671.pdf>

Role-Playing: ¿En qué consiste? | Mejora de la docencia. (2018). [Fecha de consulta] 12 de mayo de 2021, Recuperado de: <https://www.appf.edu.es/consiste-role-playing/>

Anexos

Anexo I – Billetes el Buen PastorPoly



Anexo II – Salarios

Banquero	850 €
Oficial de préstamos	750 €
Policía	700 €
Monitor de asistencia	650 €
Portavoz	550 €
Cooperadores	500 €
Encargado de material	475 €
Reciclador	475 €
Material audiovisual	450 €

Anexo III – Impuestos y facturas

Por entrar a clase	50 €
Por utilizar el pupitre	100 €

Anexo IV – Bonificaciones

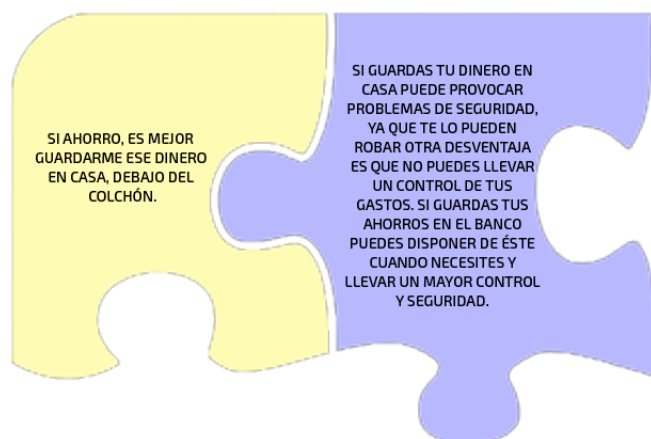
Hacer su trabajo muy bien	60 €
Hacer las tareas muy bien	55 €
Tener una muy buena conducta	35 €
Recibir cumplido de un profesor	30 €

Llegar a clase varios días seguidos temprano	15 €
Hacer los juegos el/la primero/a	5€

Anexo V – Lista de multas

No cumplir con tu trabajo	350 €
Mentir	300 €
Utilización del móvil sin estar permitido	200 €
Comportamiento fuera de lugar	150 €
Decir algún tipo de grosería	100 €
Daños al material escolar	100 €
Llegar tarde	50 €
No hacer alguna tarea	50 €

Anexo VI – Piezas juego Mitos ahorro



Anexo VII – Rúbrica Role-playing

CATEGORÍA	EXCELENTE	SATISFACTORIO	MEJORABLE	INSUFICIENTE
DESARROLLO DEL TRABAJO ASIGNADO	Todos los días llevaba a cabo su trabajo perfectamente y sin que nadie le avise	Casi todos los días a realizado su trabajo, había que recordárselo	Ha descuidado algunos días su trabajo, y en ocasiones lo ha realizado mal	No ha realizado ningún día su trabajo asignado lo ha realizado mal la mayoría
PARTICIPACIÓN EN LA SUBASTA	Ha participado en las subastas de manera lógica	Ha participado en las subastas, pero en ocasiones no ha utilizado la lógica	Ha participado solo en 1 subasta y no de forma lógica	No ha participado en las subastas y se dedicaba a distraer
BONIFICACIONES	Ha tratado de conseguir las máximas bonificaciones posibles	Ha conseguido varias bonificaciones	Ha conseguido muy pocas bonificaciones	No ha conseguido bonificaciones
MULTAS	No ha tenido ninguna multa	Ha tenido muy pocas multas y las que ha tenido han sido por importe pequeño	Ha tenido alguna multa grave	Ha tenido muchas multas
DEBATE	Participa activamente y da argumentos lógicos	Participa activamente con argumentos en su mayoría lógicos	Participa muy poco en el debate y prácticamente no da su opinión	No participa en el debate y se dedica a molestar

Anexo VIII – Rúbricas juegos repaso

CATEGORÍA	EXCELENTE	SATISFACTORIO	MEJORABLE	INSUFICIENTE
PARTICIPACIÓN Y COLABORACIÓN	Ha participado de forma activa en todas las tareas propuestas y ha colaborado ayudando a los demás	Ha participado activamente en la mayoría de las tareas propuestas, aunque se distrae puntualmente	Ha participado activamente en las tareas propuestas de forma intermitente.	No ha participado de forma activa en las tareas propuestas o no deja trabajar a los demás
COMPROMISO	Asistió puntualmente a todas las actividades y se veía muy comprometido con el equipo y con ganas de ganar	Asistió con algo de retraso a las actividades y en ocasiones algo desmotivado	Faltó a algunas actividades	Ha faltado a la mayoría de las actividades
INTERACCIÓN ENTRE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO	Compartía y aceptaba los puntos de vista y las sugerencias	No aportaba ideas, se limitó a lo que los demás decían	No compartía alguna información importante y en ocasiones le costaba escuchar	Buscaba imponer sus opiniones
ASUNCIÓN DE FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES	Ha ejercido muy bien sus funciones y ha cumplido a la perfección sus responsabilidades	Ha ejercido sus funciones y responsabilidades, aunque en ocasiones de forma equivocada	Ha cumplido con algunas funciones y responsabilidades	No ha cumplido ni con sus funciones ni con sus responsabilidades dentro del grupo