

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

*Máster Universitario en Formación del Profesorado
de educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,
Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas*

**“ECONOPASAPALABRA”: UNA INNOVACIÓN
DOCENTE EN ECONOMÍA DE 4º DE LA ESO**

Autor/a:

María de la Soledad Zapata Agüera

<https://youtu.be/3d1NIBY682k>

Director/a:

Dra. María del Carmen Conesa Pérez

Murcia, mayo de 2023

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

*Máster Universitario en Formación del Profesorado
de educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,
Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas*

**“ECONOPASAPALABRA”: UNA INNOVACIÓN
DOCENTE EN ECONOMÍA DE 4º DE LA ESO**

Autor/a:

María de la Soledad Zapata Agüera

<https://youtu.be/3d1NIBY682k>

Director/a:

Dra. María del Carmen Conesa Pérez

Murcia, mayo de 2023

Agradecimientos

"La educación clásica tiene la enseñanza como su objetivo principal, mientras que la educación moderna tiene el aprendizaje como su objetivo principal" – (John Dewey, 1916).

Quiero agradecer a mi familia por la paciencia y la ayuda prestada.

A mi directora de Trabajo Fin de Máster porque ha sido un placer trabajar con ella.

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN	11
2. MARCO TEÓRICO	13
2.1. La motivación, la gamificación y el trabajo colaborativo	.14
2.1.1. La motivación y su relación con la gamificación y el trabajo colaborativo	17
2.2.El aprendizaje, la gamificación y el trabajo colaborativo	22
2.2.1. El aprendizaje y su relación con la gamificación y el trabajo colaborativo.	22
2.3. Desventajas de la gamificación y del trabajo colaborativo	25
2.4. El uso de las TIC	26
3. OBJETIVOS	29
3.1. Objetivo General	29
3.2. Objetivos Específicos	29
4. METODOLOGÍA	31
4.1. Contenidos	32
4.2. Descripción del proyecto	34
4.3. Temporalización y actividades	37
4.4. Recursos	47
5. EVALUACIÓN	49
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL	53
7. REFERENCIAS	57
8. ANEXO 1. CUESTIONARIO GOOGLE DOCS	61

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Temporalización y actividades a realizar</i>	37
Tabla 2. <i>Actividad 1: Objetivos, descripción, recursos, etc</i>	38
Tabla 3. <i>Actividad 2: Objetivos, descripción, recursos, etc</i>	39
Tabla 4. <i>Actividad 3: Objetivos, descripción, recursos, etc</i>	40
Tabla 5. <i>Actividad 4: Objetivos, descripción, recursos, etc</i>	41
Tabla 6. <i>Actividad 5: Objetivos, descripción, recursos, etc</i>	42
Tabla 7. <i>Actividad 6: Objetivos, descripción, recursos, etc</i>	43
Tabla 8. <i>Actividad 7: Objetivos, descripción, recursos, etc</i>	44
Tabla 9. <i>Actividad 8: Objetivos, descripción, recursos, etc</i>	45
Tabla 10. <i>Actividad 9: Objetivos, descripción, recursos, etc</i>	46
Tabla 11. <i>Actividad 10: Objetivos, descripción, recursos, etc</i>	47
Tabla 12. <i>Actividades y recursos necesarios</i>	48
Tabla 13. <i>Puntuación segundos por actividad y por equipos</i>	48
Tabla 14. <i>Seguimiento del número de definiciones acertadas por equipo</i>	49
Tabla 15. <i>Recogida de datos relacionada con el ranquin de los equipos</i>	49
Tabla 16. <i>Evaluación del cumplimiento de los objetivos</i>	50
Tabla 17. <i>Cuestionario para valorar la motivación del alumno con el Econopasapalabra</i>	51
Tabla 18. <i>Autoevaluación del trabajo colaborativo</i>	52
Tabla 19. <i>Evaluación sobre el trabajo colaborativo a los miembros de tu equipo</i>	52
Tabla 20. <i>Evaluación de las actividades del juego Econopasapalabra</i>	53
Tabla 21. <i>Posibles ventajas y desventajas de la aplicación del juego Econopasapalabra</i>	54

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. <i>Cuestiones vinculadas con el aprendizaje que más preocupan a los docentes para el curso 2020/21 (en %)</i>	21
---	----

ÍNDICE DE VÍDEOS

Vídeo 1. <i>¿Qué es un presupuesto personal y para que sirve?</i>	41
--	----

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Juego del Econopasapalabra</i>	35
Figura 2. <i>Rosco del Econopasapalabra durante la partida</i>	36
Figura 3. <i>Abre las cajas de economía</i>	38
Figura 4. <i>Código QR</i>	38
Figura 5. <i>Anagrama de la producción</i>	39
Figura 6. <i>Código QR</i>	39
Figura 7. <i>Crucigrama de la empresa</i>	40
Figura 8. <i>Código QR</i>	40
Figura 9. <i>Escapa del laberinto con la ayuda de la economía personal</i>	41
Figura 10. <i>Código QR</i>	41
Figura 11. <i>Sopa de letras de economía personal 2</i>	42
Figura 12. <i>Código QR</i>	42
Figura 13. <i>Coloca cada palabra del Estado en su sitio</i>	43
Figura 14. <i>Código QR</i>	43
Figura 15. <i>Juego del ahorcado: tipos de interés e inflación</i>	44
Figura 16. <i>Código QR</i>	44
Figura 17. <i>Encuentra los pares de palabras del desempleo</i>	45
Figura 18. <i>Código QR</i>	45
Figura 19. <i>Súbete al globo del comercio internacional</i>	46
Figura 20. <i>Código QR</i>	46
Figura 21. <i>Ruleta de los segundos</i>	47
Figura 22. <i>Código QR</i>	47
Figura 23. <i>Cuestionario de valoración del alumno del Econopasapalabra</i>	51
Figura 24. <i>Cuestionario completo de valoración del alumno del Econopasapalabra</i>	61
Figura 25. <i>Parte del cuestionario relativo a las actividades (1^{er} cuatrimestre)</i>	63
Figura 26. <i>Parte del cuestionario relativo a las actividades (2^o cuatrimestre)</i>	64

1. JUSTIFICACIÓN

Durante el período escolar de los estudiantes, pueden surgir diferentes situaciones personales y contextuales que afecten significativamente su proceso de formación, especialmente durante la etapa de secundaria. Esta fase, que coincide con la adolescencia, se considera crucial en la vida de una persona, ya que se experimentan cambios físicos y psicológicos importantes que influirán en su personalidad en la edad adulta (Álvarez, 2010). Así, en el período de las prácticas se ha observado que hay una gran diversidad entre el alumnado, y que tienen necesidades diferentes, pero hay una carencia detectada de modo generalizada, y esa es la motivación que poseen los alumnos para enfrentarse a la asignatura de “Economía” de 4º de la ESO.

Si se tiene en cuenta que la motivación es un factor fundamental para el proceso de aprendizaje, y que además los profesores reconocen la importancia de la motivación a lo largo de su carrera, lograr motivar a los alumnos se convierte en un objetivo crucial para alcanzar el éxito en las metas educativas (Navarro, 2008).

Por tanto, se debe intentar llevar cabo estrategias para motivar a los alumnos, ya que se ha constatado en diversos estudios que a mayores niveles de motivación en estudiantes de secundaria en España se asocian con mejores resultados académicos y actitudes más positivas hacia la escuela (Usán y Salavera, 2017). La investigación en el campo de la educación sugiere que los estudiantes con altos niveles de motivación tienden a estar más comprometidos con su proceso de aprendizaje, realizando un mayor esfuerzo y empleando estrategias más efectivas para lograrlo. Esto se traduce en una mejora del rendimiento académico (Domenech y Abellán, 2017; Domenech y Gomez-Artiga, 2010).

Se ha hecho alusión a la importancia de la existencia de la motivación en el alumnado, pero ¿si hay una falta de motivación en los estudiantes?, ¿qué sucede? Es importante evitar que esto suceda ya que se ha confirmado que puede ser un obstáculo significativo para su éxito académico y, en algunos casos, puede incluso conducir al abandono escolar. Así lo afirman Palacio et al. (2012), algunos estudiantes pueden carecer de las estrategias y habilidades

necesarias para enfrentar con éxito las exigencias y demandas del entorno académico, lo que puede dar como resultado actitudes negativas hacia el estudio, pérdida de interés y agotamiento físico y psicológico (Musitu et al., 2007). No hay que olvidar que los estudiantes de secundaria pasan todos los días 6 horas en clase, por lo que es lógico que haya por parte de ellos un cansancio generalizado y poca atención en muchas ocasiones.

Existen diversas estrategias que pueden ser implementadas en la secundaria para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes y así prevenir situaciones de fracaso escolar. Varios autores han destacado la importancia de estas estrategias para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes en la secundaria. Por ejemplo, Kapp (2012) enfatiza en la necesidad de crear entornos de aprendizaje que permitan el seguimiento de resultados y la resolución de problemas. Zichermann y Cunningham (2011) argumentan que la colaboración entre los estudiantes es esencial para el éxito académico y el desarrollo de habilidades sociales importantes. Por su parte, Bruder (2015) destaca la importancia del aprendizaje significativo para la retención a largo plazo de la información y la motivación de los estudiantes.

Se ha demostrado que la gamificación y el trabajo colaborativo en el aula son estrategias efectivas para mejorar la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. Estas técnicas introducen elementos de juego en el proceso educativo y fomentan la cooperación entre los estudiantes para alcanzar objetivos compartidos. Además, este enfoque innovador puede mejorar la forma en que los docentes interactúan con sus estudiantes y aumentar la participación de los estudiantes. También, estas estrategias promueven habilidades importantes como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la creatividad (Manzano y Domínguez, 2018).

Por tanto, el objetivo del trabajo fin de máster es explorar cómo la gamificación y el trabajo colaborativo pueden ser utilizados para mejorar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes en la materia de economía 4º de la ESO. Se ha decidió escoger este curso puesto que es el final de etapa, y puede ser que los alumnos decidan no continuar con los estudios

postobligatorios de bachillerato, por lo que es posible que sea la última ocasión en la que entren en contacto con esta materia.

Para ello, se diseñará una versión del “Pasapalabra” adaptada a la asignatura de la economía y se incorporará al plan de estudios de la asignatura, podría ser una herramienta efectiva para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y mejorar su capacidad para retener y aplicar los conceptos económicos clave. Es importante tener en cuenta que cualquier juego educativo en el aula debe ser cuidadosamente diseñado y supervisado para asegurar que se alinean con los objetivos de aprendizaje y que se adaptan a las necesidades y habilidades de los estudiantes.

Para la realización de este trabajo fin de máster, se realizará una revisión de la literatura existente para situarlo dentro de un marco teórico, se marcarán unos objetivos tanto generales como específicos para esta tarea de innovación, y se desarrollarán tanto los contenidos, como la temporalización y las actividades a realizar con el “Econopasapalabra”. Se ha decidido denominarlo de esta manera, ya que es la combinación del juego “pasapalabra” y de la asignatura de “economía”, además incluye un significado nuevo “nopasapalabra”, es que no van a pasar de palabra, ya que en el juego original para no contestar a la definición correspondiente una letra del alfabeto se dice “pasapalabra”, de esta manera no se responde a la pregunta y se pasa al siguiente jugador.

Se definirán también, los recursos necesarios para poder ponerlo en práctica. Igualmente, se introducirán los métodos de evaluación de manera que sean atractivos para el alumnado y fáciles de aplicar para el profesor. Para terminar, con una reflexión sobre el contenido de este trabajo y una valoración final. Este proyecto tiene como meta mejorar el aprendizaje de los estudiantes y fomentar la adopción de estas técnicas en el aula por parte de los docentes.

2. MARCO TEÓRICO

La innovación docente ha cobrado una gran relevancia en la educación actual. Esto se debe a la necesidad de adaptarse a los cambios que se producen en la sociedad y ofrecer una educación de calidad. Pero antes de abordar la

innovación docente que se va a desarrollar, se van a exponer los conceptos que pretender ser los objetivos, por un lado, incentivar la motivación y por otro lado, conseguir un aprendizaje eficaz. Además de justificar la metodología que utilizaremos como son: el trabajo colaborativo y la gamificación.

2.1. La motivación, la gamificación y el trabajo colaborativo.

En este apartado se van a desarrollar los conceptos de motivación, gamificación y trabajo colaborativo.

En primer lugar, *la motivación* es un fenómeno psicológico que impulsa a una persona a actuar con un propósito determinado y lograr una meta específica. Es un proceso dinámico y complejo que abarca tanto factores internos como externos, y su intensidad y dirección pueden variar según el contexto y las circunstancias (Vallerand et al., 1992). La motivación es un concepto fundamental en diversas disciplinas, como la psicología, la educación, la economía, el deporte y la gestión empresarial (Reeve, 2018)¹.

En segundo lugar, *la gamificación* en la enseñanza se define como el uso de técnicas y elementos propios de los juegos en el ámbito educativo con el objetivo de fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Deterding et al., 2011). Estas técnicas pueden incluir desafíos, competencias, recompensas y otros elementos que hacen que la experiencia educativa sea más atractiva y entretenida para los estudiantes. La gamificación es considerada una herramienta eficaz para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes (Dicheva et al., 2015). A continuación, se van a exponer las teorías fundamentales en las que se basa la gamificación:

1. La teoría de la autodeterminación, es una de las teorías que se ha utilizado para fundamentar la efectividad de la gamificación en la motivación de los estudiantes (Istvan, 2013). Así esta teoría postula que la motivación de las personas se ve influenciada tanto por factores internos como externos. La gamificación, al integrar elementos como recompensas y retroalimentación inmediata, puede ayudar a satisfacer las necesidades psicológicas básicas de

¹ En el siguiente apartado se desarrollarán las teorías de la motivación

autonomía, competencia y relación, que son fundamentales para la motivación intrínseca de los estudiantes

2. La teoría crítica de la enseñanza es otra perspectiva teórica que se ha utilizado para analizar la gamificación en la educación (Carr y Kemmis, 1988). Según estos autores la educación tradicional ha sido unidireccional y no considera las experiencias y necesidades de los estudiantes. Por otro lado, la gamificación busca fomentar la participación activa y la colaboración entre los estudiantes para estimular su pensamiento crítico y cuestionar las estructuras sociales e institucionales en las que están inmersos.

3. Asimismo, la teoría de la motivación intrínseca se ha utilizado para explicar el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes (Teixes, 2014). En relación con esta teoría, Teixes (2014) sostiene que la motivación se origina dentro del propio individuo y no es influenciada por factores externos. En este sentido, la gamificación puede ser eficaz cuando permite que los estudiantes experimenten el sentido de competencia, de autonomía y de relación social, lo que puede aumentar su motivación intrínseca.

Estas tres teorías sustentan y apoyan la gamificación en varios aspectos que son interesantes para esta propuesta de innovación docente:

a) La teoría de la autodeterminación como sostiene Istvan (2013), promueve la utilización de recompensas y retroalimentación inmediata, estos dos elementos formarán parte de la metodología a usar, y, por lo tanto, apoyan la forma en la que se va a trabajar.

b) Por otro lado, la teoría de la crítica de la enseñanza busca fomentar la participación activa y colaboración entre los estudiantes, otra herramienta que se va a utilizar ya que el juego se desarrollará en grupos y, por lo tanto, habrá trabajo colaborativo.

c) Finalmente, la teoría de la motivación intrínseca, ya que a través de la gamificación se puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes, a través del juego propuesto, habrá competencia entre los grupos, así como autonomía a la hora de la realización de las preguntas y jugar en grupo, que proporcionará la relación social.

En tercer lugar, se entiende por *trabajo colaborativo* basado en la motivación en la enseñanza, como una práctica pedagógica que busca involucrar a los estudiantes en tareas y actividades de grupo con el objetivo de fomentar su motivación intrínseca hacia el aprendizaje y mejorar su rendimiento académico. La motivación, se considera un factor clave para el éxito del aprendizaje colaborativo (Roca et al., 2014). Por tanto, se observa que la motivación es un factor fundamental para la gamificación y el trabajo colaborativo. A continuación, se va a exponer la relación existente entre la motivación y las teorías sobre esta que sustentan la gamificación y el trabajo colaborativo.

Las teorías más importantes sobre el trabajo colaborativo son:

1. Teoría de la actividad conjunta: esta teoría sostiene que el trabajo colaborativo se basa en la actividad conjunta, es decir, en la interacción entre los miembros del grupo para lograr un objetivo común. Según esta teoría, la actividad conjunta se puede dividir en diferentes fases y cada una de ellas requiere habilidades y conocimientos específicos por parte de los participantes (Engeström, 2000).

2. Teoría de la co-construcción social del conocimiento: esta teoría se centra en el aprendizaje colaborativo y cómo la interacción social puede conducir a la construcción conjunta del conocimiento. (Vygotsky, 1978). Además, sostiene que el aprendizaje y la construcción del conocimiento se producen a través de la interacción social y la colaboración entre los miembros de un grupo. Esta teoría ha sido objeto de numerosos estudios en el ámbito educativo y se ha utilizado para desarrollar estrategias pedagógicas que fomentan el aprendizaje colaborativo y la construcción conjunta del conocimiento.

3. La teoría del desarrollo social del aprendizaje: esta teoría se centra en cómo los individuos aprenden a través de la participación activa en la práctica social, incluyendo el trabajo colaborativo y la colaboración en grupos. (Lave y Wenger, 1991). La clave es la participación activa en una comunidad práctica y el aprendizaje en el contexto de la misma son fundamentales para construir tanto el conocimiento como la comprensión. De acuerdo con esta teoría, la colaboración en grupo y la participación activa en la práctica social son esenciales para el desarrollo de habilidades y conocimientos relevantes.

4. Teoría de la inteligencia colectiva: esta teoría se enfoca en la idea de que la inteligencia de un grupo es mayor que la de cada uno de sus miembros por separado. Según esta teoría, el trabajo colaborativo permite que los miembros del grupo combinen sus habilidades y conocimientos para resolver problemas de manera más eficiente y creativa (Levy, 1997).

Por tanto, con relación a las teorías expuestas sobre el trabajo colaborativo según Tünnermann (2011) sugiere que:

El intercambio de información entre compañeros que tienen diferentes niveles de conocimiento provoca una modificación de los esquemas del individuo y acaba produciendo aprendizaje, además de mejorar las condiciones motivacionales de la instrucción. En definitiva: en este enfoque se estudia el efecto de la interacción y el contexto social sobre el mecanismo de cambio y aprendizaje individual (p.27).

La Teoría de la Co-construcción Social del Conocimiento, la Teoría de la actividad conjunta, la Teoría del Desarrollo Social del Aprendizaje y Teoría de la Inteligencia Colectiva, son enfoques que subrayan la relevancia de la participación activa en la práctica social y el trabajo colaborativo para desarrollar habilidades y conocimientos. Estas teorías han sido ampliamente estudiadas y aplicadas en el ámbito educativo, donde se han creado estrategias para fomentar el trabajo en equipo y el aprendizaje conjunto. Tras haber revisado estas teorías, dan sustento al trabajo colaborativo que va a ser una de las herramientas a aplicar con el “Econopasapalabra”.

2.1.1. La motivación y su relación con la gamificación y el trabajo colaborativo

Como ya se ha explicado con anterioridad la motivación es un objetivo fundamental a conseguir con este trabajo fin de máster. En la literatura académica, se han propuesto diversas teorías y enfoques para comprender el fenómeno de la motivación. Estas teorías proporcionan diferentes perspectivas sobre los procesos psicológicos y sociales que influyen en la motivación humana, y permiten explicar por qué las personas se sienten motivadas a realizar ciertas acciones. Así se van a desarrollar las principales teorías de la motivación que

sustentan el uso de la gamificación y el trabajo colaborativo entre los estudiantes de secundaria:

1) La "Teoría de la Autodeterminación creada por Deci y Ryan(1985) propone que la motivación humana depende de tres necesidades psicológicas fundamentales: autonomía, competencia y relación. Según esta teoría, las personas están motivadas cuando tienen control sobre lo que hacen (autonomía), se sienten capaces de realizar una tarea (competencia) y tienen buenas relaciones con los demás (relación).

La gamificación y el trabajo colaborativo pueden satisfacer estas tres necesidades y aumentar la motivación intrínseca. Por ejemplo, la gamificación permite a las personas establecer y alcanzar objetivos, aumentando la autonomía y la competencia. En este sentido, Nguyen et al. (2018), sostienen que la gamificación aumenta la motivación por el hecho de que cumple con la necesidad de autonomía de las personas y les da más control y elección en lo que hacen. Mientras que el trabajo colaborativo fomenta la interacción social y la colaboración, aumentando la relación y la autonomía. Además, tanto la gamificación como el trabajo colaborativo pueden aumentar la motivación intrínseca al proporcionar un sentido de logro personal y control en el aprendizaje.

2) En 1964 Vroom elaboró "La Teoría de la Expectativa" que sostiene que: "las personas son motivadas por la creencia de que pueden alcanzar las metas que persiguen y que, si lo hacen, recibirán recompensas que valoran" (Vroom, 1964, p. 15).. Según esta teoría, la motivación de una persona para realizar una acción depende de tres factores interrelacionados: expectativa, instrumentalidad y valencia.

La expectativa se refiere a la creencia de que un esfuerzo específico conducirá a un desempeño determinado. *La instrumentalidad* se refiere a la creencia de que el desempeño llevará a una recompensa deseada. Y la *valencia* se refiere al valor que la persona otorga a la recompensa esperada. En consecuencia, tanto la gamificación como el trabajo colaborativo deben ofrecer incentivos apropiados para motivar a los participantes. Además, es crucial que los participantes perciban que tienen la capacidad y las habilidades necesarias

para tener éxito en la tarea asignada, lo que aumentará su confianza y su motivación intrínseca.

La gamificación y el trabajo colaborativo son dos estrategias pedagógicas que pueden mejorar la motivación y el desempeño de los estudiantes. La Teoría de la Expectativa sostiene que las expectativas de los estudiantes sobre sus propias habilidades y el resultado de sus acciones son un factor clave en la motivación. Tanto la gamificación como el trabajo colaborativo pueden influir en las expectativas de los estudiantes y, por lo tanto, en su motivación.

Por ejemplo, un estudio de Buckley y Doyle (2016) constató que la gamificación en un curso en línea mejoró la expectativa de éxito y la motivación de los estudiantes. Otro estudio realizado por Michaelsen et al. (2004) demostró que el trabajo colaborativo basado en roles y responsabilidades claras aumentó la confianza de los estudiantes en su capacidad para realizar la tarea y mejoró su motivación para trabajar en equipo.

En resumen, la gamificación y el trabajo colaborativo pueden ser herramientas efectivas para mejorar la motivación de los estudiantes en el aprendizaje. Ambas estrategias pueden influir en las expectativas de los estudiantes y, por lo tanto, en su motivación para aprender y colaborar con otros.

3) “La Teoría de la Autorregulación” de Zimmerman (1989), en la que los individuos tienen la capacidad de autorregular su comportamiento para alcanzar sus objetivos, y que esta capacidad es fundamental para la motivación y el aprendizaje autónomo. Ha sido muy utilizada en el ámbito educativo, por ejemplo, se ha aplicado para diseñar estrategias de aprendizaje que permitan a los estudiantes establecer sus propias metas y supervisar su progreso para lograr el éxito académico (Zimmerman, 2000).

El modelo de autorregulación de Zimmerman se compone de tres fases interdependientes que se relacionan con la habilidad de una persona para regular su propio proceso de aprendizaje: la fase de planificación, la fase de ejecución y la fase de evaluación.

1. En la fase de planificación, los estudiantes establecen metas de aprendizaje, seleccionan estrategias de aprendizaje apropiadas y planifican cómo ejecutar estas estrategias.
2. La fase de ejecución implica llevar a cabo las estrategias de aprendizaje planificadas y monitorear el propio progreso, realizando ajustes en el comportamiento si es necesario para alcanzar las metas de aprendizaje.
3. Finalmente, en la fase de evaluación, los estudiantes evalúan su desempeño y los resultados de su aprendizaje, utilizando esta información para mejorar sus estrategias de aprendizaje futuras.

Así, en el ámbito de la gamificación, Hamari et al. (2014) observaron que la incorporación de elementos de juego puede aumentar la motivación de los participantes. La teoría de la autorregulación puede ser aplicada en la gamificación al permitir que los usuarios establezcan sus propios objetivos de juego y supervisen su propio progreso, lo que puede fomentar su participación activa.

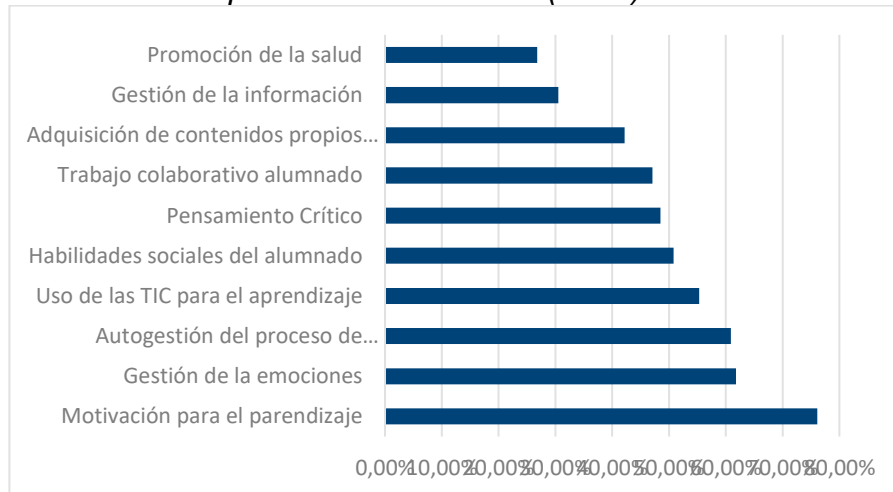
Con relación al trabajo colaborativo, Panadero et al. (2017) sugieren que permitir que los participantes establezcan sus propias metas de colaboración y supervisen su propio progreso puede mejorar el rendimiento y la satisfacción de los participantes. Además, la utilización de herramientas tecnológicas para la retroalimentación pueden proporcionar información a los participantes sobre su desempeño y ayudarles a hacer ajustes en su comportamiento para mejorar la colaboración. En resumen, la teoría de la autorregulación puede ser utilizada en la gamificación y el trabajo colaborativo para mejorar la participación, la motivación y el rendimiento de los participantes..

Si se observa, el Gráfico 1, según la investigación realizada por Trujillo et al. (2020), la mayoría de los profesores que participaron consideran que la motivación para el aprendizaje es una preocupación fundamental, siendo seleccionada en primer lugar por el 76,1% de los encuestados. En segundo y tercer lugar, a una distancia considerable, la gestión de las emociones (61,8%) y la autogestión del proceso de aprendizaje (60,9%). Esto indica que la

motivación es un factor crítico para los docentes y justifica nuestra decisión de enfocarnos en ella tanto teórica como prácticamente.

Gráfico 1.

Cuestiones vinculadas con el aprendizaje que más preocupan a los docentes para el curso 2020/21 (en %)



Fuente: Trujillo et al (2020).

Pero desde el punto de vista de los alumnos en relación con la motivación, se han identificado tres aspectos fundamentales que tienen una influencia significativa en la motivación y la implicación de los estudiantes en su proceso educativo (Dogan, 2015; Reeve y Lee, 2014).

1. En primer lugar, la participación activa en el aula es fundamental, ya que los entornos de aprendizaje que fomentan este tipo de implicación favorecen significativamente el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje
2. En segundo lugar, la disposición del alumnado para asistir a clase y las metas que establecen con relación a su experiencia académica, se ven influenciadas por el disfrute en la escuela (Huhtiniemi et al., 2019).
3. Por último, en cuanto a las aspiraciones educativas, se ha observado que los estudiantes que presentan mayores niveles de motivación y compromiso tienen mayores probabilidades de implicarse en cursos y estudios superiores en el futuro.

Centrarse únicamente en los resultados académicos, como se ilustra en la investigación de Núñez et al. (2009), puede llevar a los jóvenes estudiantes a

adoptar conductas de aproximación y evitación (buscando resultados positivos y evitando los negativos), lo que en ocasiones puede generar altos niveles de ansiedad, miedo al fracaso y, como resultado, un bajo rendimiento académico. Por lo tanto, resulta conveniente proponer objetivos específicos a los estudiantes que les permitan ponerse a prueba y superarse tanto a nivel personal como académico, especialmente cuando no tienen una motivación intrínseca (Karlen et al., 2019).

Si se tiene en cuenta, todo lo anteriormente desarrollado, resulta coherente introducir herramientas de innovación docente como la gamificación y el trabajo colaborativo. Ambas inciden en la participación activa, pueden ayudar al alumno a tener una mayor motivación para asistir a clase, y por ende una mayor implicación para seguir estudiando.

2.2. El aprendizaje, la gamificación y el trabajo colaborativo.

El otro factor sobre el cual se quiere incidir es el aprendizaje, por ello en primer lugar se va a definir:

"El aprendizaje es un cambio relativamente permanente en el comportamiento, conocimiento, actitudes, valores o habilidades que se adquieren a través de la experiencia o la práctica, y que pueden ser transferidos a nuevas situaciones" (Ormrod, 2005, p. 4).

2.2.1. El aprendizaje y su relación con la gamificación y el trabajo colaborativo.

Al igual, que se ha explicado con anterioridad las teorías relacionadas con la motivación que sustentan la gamificación y el trabajo colaborativo, ahora se van a desarrollar las teorías relacionadas con el aprendizaje en las que se pueden basar la gamificación y el trabajo colaborativo.

- 1) "La Teoría del Aprendizaje Cooperativo" plantea que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes trabajan en grupo y se brindan ayuda mutua para alcanzar sus objetivos de aprendizaje. Esta teoría se fundamenta en la noción de que el aprendizaje es un proceso social, y que la interacción y el diálogo entre los estudiantes pueden mejorar significativamente la comprensión y la retención de la información.

En el caso de la gamificación, se utiliza el juego y la competencia como herramientas para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, lo que puede promover la colaboración entre ellos. Según Kapp (2012), la gamificación puede mejorar la motivación, el compromiso y la retención de los estudiantes, lo que se traduce en una mejora del aprendizaje.

Por otro lado, el trabajo colaborativo se basa en la idea de que los estudiantes pueden aprender mejor cuando trabajan en equipo y se ayudan mutuamente a alcanzar sus objetivos de aprendizaje. Según la teoría del aprendizaje cooperativo, la colaboración y el diálogo entre los estudiantes pueden mejorar significativamente la comprensión y la retención de la información. Según Kirschner y Karpinski (2010), el trabajo colaborativo puede fomentar el pensamiento crítico, la creatividad y el aprendizaje activo.

- 2) La “Teoría del Aprendizaje Social” afirma que el aprendizaje se produce a través de la observación y la imitación de modelos, tanto en situaciones reales como en simuladas. Esta teoría, desarrollada por Bandura en 1977, sostiene que el comportamiento humano se aprende a través de la interacción con el entorno y con otras personas. Según Bandura, las personas aprenden tanto por su propia experiencia como por la observación de los demás.

En el ámbito de la gamificación y el trabajo colaborativo, la teoría del aprendizaje social es relevante ya que destaca la importancia del aprendizaje por observación y modelado de comportamientos de otros. Según Bandura (1977), el aprendizaje social se produce a través de procesos de observación, imitación y retroalimentación. En esta línea, la gamificación puede proporcionar un entorno de aprendizaje simulado donde los estudiantes pueden observar y modelar el comportamiento de otros, mientras que el trabajo colaborativo puede ofrecer un contexto real para la interacción y el aprendizaje entre compañeros (Kirschner y Karpinski, 2010).

- 3) La “Teoría del Constructivismo Social”, de Luckmann y Berger (1967) que sostiene que el aprendizaje es un proceso social y que el conocimiento se construye a través de las interacciones entre los individuos y su entorno.

Este enfoque orienta sobre la importancia en la comprensión de cómo el conocimiento se produce y se transmite a través de la colaboración y la interacción social.

Así, por un lado, la gamificación se fundamenta en las teorías constructivistas para crear experiencias de aprendizaje enriquecedoras que estimulan la participación activa y la interacción social, y motivan a los estudiantes a construir conocimientos de manera significativa (Gee, 2003).

Por otro lado, el trabajo colaborativo se ajusta perfectamente a la teoría constructivista social, la cual destaca la importancia de la interacción social y la construcción conjunta del conocimiento entre los estudiantes. De acuerdo con Johnson, Johnson y Holubec (1999), el trabajo colaborativo puede fomentar el aprendizaje activo, la participación activa de los estudiantes, el desarrollo de habilidades sociales y la construcción conjunta del conocimiento. Teniendo en cuenta las teorías explicadas sobre el aprendizaje, se podría realizar una combinación de ellas para mejorar el aprendizaje en el aula del estudiante, así proponemos:

1. Fomentar la observación y la imitación: la “teoría del aprendizaje social” (Bandura, 1977), sugiere que observar y aprender de los demás es una estrategia efectiva de aprendizaje. Al observar a sus compañeros, los estudiantes pueden adquirir estrategias por comparación en cuanto a las respuestas, comportamientos, entre otros aspectos, durante el desarrollo de las actividades del juego.
2. Establecer objetivos y metas: la “teoría de la fijación de metas” sugiere que establecer objetivos claros y alcanzables es una estrategia efectiva para motivar y enfocar el aprendizaje. Es fundamental que el estudiante tenga un objetivo claro que debe estar definido desde el principio de la actividad, de esta manera sabrá qué es lo que debe hacer y le ayudará en su consecución en el juego.
3. Proporcionar retroalimentación constructiva: la retroalimentación es esencial para el aprendizaje efectivo, según la teoría del aprendizaje

cognitivo². Por lo tanto, se puede implementar una estrategia pedagógica que incluya la retroalimentación oportuna y constructiva a los estudiantes sobre su trabajo y progreso. Este hecho es verdaderamente importante, ya que el alumno debe saber si está realizando la tarea adecuadamente, y en qué aspectos debe mejorar, para ello se hace necesario una retroalimentación a través de las autoevaluaciones y el “feedback” del docente en cuanto a desempeño de las actividades que se llevaran a cabo con la actividad que se propone.

4. Finalmente, fomentar la adquisición, transformación y utilización de la información: la teoría del aprendizaje cognitivo sugiere que la adquisición y el procesamiento de la información son fundamentales para el aprendizaje efectivo. Así a través de las diferentes tareas que se proponen, como la realización de las definiciones para poder incorporarlas al “Econopasapalabra” reelaborarán la información y la utilizarán para un fin definido.

2.3. Desventajas de la gamificación y del trabajo colaborativo

Hasta ahora, se han destacado las ventajas de la utilización de la gamificación y del trabajo colaborativo en la enseñanza, pero estas herramientas no carecen de desventajas. Se van a destacar algunas de ellas:

1) Desventajas de la gamificación:

- *Posible falta de equidad*: si la gamificación se utiliza de manera competitiva, algunos estudiantes pueden sentirse desmotivados o excluidos si no tienen las mismas oportunidades o habilidades que otros (Mekler et al., 2013).

- *Desviación de la atención*: los estudiantes pueden enfocarse demasiado en ganar el juego y, en algunos casos, pueden incluso violar las reglas para lograrlo, lo que puede desviar su atención del contenido educativo (Bieliková, 2019).

² En la teoría del aprendizaje cognitivo, se da importancia al desarrollo cognitivo y la adquisición de habilidades en los niños, y se enfoca en la inteligencia del niño. Esta teoría fue desarrollada por Piaget, quien considera que la inteligencia es una mejor forma de adaptación biológica y que el individuo juega un papel activo en la construcción de su conocimiento (Pozo, 1997).

- *Desmotivación de los estudiantes perdedores*: aquellos estudiantes que no logran ganar el juego pueden sentirse desmotivados y desanimados, lo que puede afectar su participación en el proceso de aprendizaje (Bieliková, 2019).

2) Desventajas del trabajo colaborativo:

- *Dificultad para coordinar*: puede ser complicado coordinar las tareas y objetivos del grupo, lo que puede generar falta de claridad y dificultades en la organización del trabajo (Baepler et al., 2014).

- *Conflictos interpersonales*: trabajar en equipo puede generar desacuerdos o malentendidos entre los miembros, lo que puede afectar negativamente el clima y la dinámica del grupo (Johnson y Johnson, 2013).

- *Dependencia de los demás*: los estudiantes pueden depender de los demás miembros del equipo para lograr los objetivos del grupo, lo que puede generar ansiedad o estrés si uno o varios miembros del grupo no cumplen con sus responsabilidades (Slavin, 2014).

- *Pérdida de la individualidad*: algunos estudiantes pueden sentir que pierden su autonomía o individualidad al trabajar en equipo, lo que puede afectar su motivación o compromiso con el trabajo (Johnson y Johnson, 2013).

- *Desigualdades en la participación*: es posible que algunos estudiantes asuman la mayor parte del trabajo, mientras que otros contribuyen menos, lo que puede generar desequilibrios en la participación y el rendimiento del grupo (Slavin, 2014).

2.4. El uso de las TIC

Finalmente, el uso de las TIC es necesario para el desarrollo de esta actividad de innovación, ya que todas las actividades desarrolladas de alguna manera implica el uso de internet, de Classroom, Wordwall, Genially, Google Docs, ordenador o tablet (móvil). Por tanto, se va a incluir los beneficios y perjuicios que conllevan su uso (Chávez, 2019). En relación a las ventajas:

- *Para el aprendizaje*, se destaca en relación a este proyecto, el interés, la motivación y la interacción son elementos fundamentales para mantener una

actividad intelectual continua en el aprendizaje. Además, estos factores pueden fomentar el desarrollo de la iniciativa, el aprendizaje a través de los errores y la comunicación entre profesores y alumnos. El uso de metodologías colaborativas con herramientas TIC también puede ser muy beneficioso para el aprendizaje, ya que fomenta la colaboración entre los estudiantes.

- *Para el estudiante*, a menudo, el aprendizaje puede ser más efectivo y atractivo cuando se emplean estrategias que permiten optimizar el tiempo. Además, la posibilidad de realizar autoevaluaciones puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor sus fortalezas y debilidades, y a identificar áreas en las que necesitan mejorar. La proximidad del profesor, tanto física como virtual, puede generar un ambiente más colaborativo y de apoyo para los estudiantes. Asimismo, la flexibilidad en los estudios puede ser una ventaja importante para aquellos estudiantes que necesitan equilibrar sus estudios con otras responsabilidades personales o profesionales. En este sentido, el compañerismo y la colaboración pueden ser aspectos claves para fomentar la ayuda mutua y el trabajo en equipo en el proceso de aprendizaje.

- *Para el profesor*. El uso de las TIC en la enseñanza puede facilitar la realización de agrupamientos y la comunicación con los estudiantes, lo que puede ser muy beneficioso para el aprendizaje. Además, las TIC pueden liberar al profesorado de trabajos repetitivos y facilitar la evaluación y el control del progreso de los estudiantes. También pueden ser una herramienta valiosa para la actualización profesional, permitiendo el acceso a recursos educativos actualizados y a nuevas metodologías de enseñanza.

En cuanto a las desventajas del uso de las TIC en la enseñanza, se pueden mencionar algunos aspectos negativos.

- *Para el aprendizaje y el alumno*, por un lado, puede haber una pérdida de tiempo si se utilizan de forma inadecuada o ineficiente. También puede generarse una dependencia de los demás, lo que podría ser perjudicial para el aprendizaje autónomo. Aunque las TIC pueden promover la interacción y la colaboración entre los estudiantes, también pueden generar adicción o aislamiento social si se utilizan de forma excesiva o inadecuada. Aunque en este

proyecto la dedicación del alumnado al desarrollo de las tareas y el uso de las TIC no será excesivo. Por último, es posible que se produzcan comportamientos reprobables o inadecuados durante el uso de las TIC, especialmente si se realizan en grupos y no se establecen adecuados límites y normas.

- *En cuanto al profesorado*, el uso de las TIC puede conllevar cierto estrés, especialmente si se requiere de una actualización constante en el uso de las herramientas digitales. Además, puede ser necesario dedicar más tiempo a la preparación y organización de las clases y actividades que involucren el uso de las TIC. También se debe tener en cuenta, que el uso de las TIC puede supeditar al profesorado al uso de los ordenadores e internet, lo que podría generar cierta dependencia.

Es importante destacar que la innovación docente es fundamental tanto en la investigación como en la práctica educativa, ya que su objetivo principal es mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Para lograr esta mejora, se requiere una transformación sistemática, planificada y fundamentada en las organizaciones escolares. La innovación docente se concreta en técnicas específicas de creatividad formativa, programación, enseñanza participativa y cooperación, así como en estrategias concretas para la formación docente, el aprendizaje escolar, el desarrollo psicosocial, la didáctica y la atención a la diversidad (Montalvo et al., 2017).

Por tanto, la innovación docente es esencial para formar a los estudiantes en habilidades y competencias necesarias en un mundo cada vez más globalizado y competitivo, lo que les permitirá estar mejor preparados para enfrentar los desafíos futuros.

3. OBJETIVOS

En este apartado se presentarán los objetivos generales y específicos que se persiguen en este trabajo de fin de máster. Los objetivos generales se enfocan en la meta general que se busca alcanzar a través de este proyecto, mientras que los objetivos específicos se centran en las acciones concretas que se llevarán a cabo para lograr dicha meta.

3.1. Objetivo General

Como objetivo general a conseguir con este trabajo fin de máster es:

Crear una propuesta de intervención pedagógica que involucre la metodología de la gamificación y el trabajo colaborativo en la asignatura de Economía de 4º de la ESO, a través del uso del juego "Econopasapalabra, para que los estudiantes puedan adquirir los conceptos esenciales de la materia de manera efectiva y amena, abarcando todos los contenidos de la asignatura.

3.2. Objetivos Específicos

- (OE1) Reforzar los conceptos de la asignatura de "Economía " de 4º de la ESO mediante las tareas a realizar tanto para preparar el juego, como el transcurso del juego, como después del juego a través de la retroalimentación entre profesor y alumnos.
- (OE2) Aumentar la motivación de los estudiantes mediante el uso de puntuaciones en todas las actividades relacionadas con el juego "Econopasapalabra", desde la propuesta de definiciones, como la participación en las actividades propuestas, así como a la hora de jugar al juego.
- (OE3) Aumentar la participación de los alumnos de la asignatura de economía de 4º de la ESO, a través del trabajo colaborativo en grupos, tanto para la realización de las actividades o tareas como a la hora de llevar jugar en clase al juego de "Econopasapalabra"

- (OE4) Manejar con soltura las TIC, a través de los juegos propuestos para ganar segundos, como para la creación del “Econopasapalabra” a través de diferentes herramientas digitales como son el Wordwall, Genially, etc.

4. METODOLOGÍA

Para la consecución de los objetivos propuestos, se utilizará el juego del “Econopasapalabra” en la asignatura de “Economía” de 4º de la ESO. Así desarrollará:

- 1) Para conseguir afianzar los conocimientos y por tanto el aprendizaje de los alumnos, se realizará de dos maneras distintas:
 - a. Primero, a través de la realización de las definiciones correspondientes a cada letra del abecedario relacionado con conceptos de economía.
 - b. Segundo, a través de la participación en el juego “Econopasapalabra”, ya que tendrán que responder en grupo a través de un portavoz, a la letra del alfabeto que les corresponda en su turno de juego. De esta manera el equipo tendrá un tiempo para responder a la definición o bien pasar palabra. También, con esta actividad se conseguirá el afianzar los conocimientos en economía.
- 2) Para estimular la motivación tanto intrínseca como extrínseca, se llevarán a cabo actividades para fomentar cada una de ellas:
 - a. Fomentar la motivación extrínseca:
 - i. A través de puntuación de evaluación, tanto por la realización de las definiciones como a la hora de actividad del juego en sí, se incentivará la motivación extrínseca.
 - ii. Proporcionar feedback efectivo es fundamental durante el juego, ya que ayuda a los equipos a conocer su progreso y qué acciones pueden llevar a cabo para mejorar. Es importante centrarse en el progreso y en las fortalezas de los estudiantes, en lugar de solo señalar sus errores.
 - iii. A través de la realización de las actividades para conseguir segundos para después poder jugar la partida del “Econopasapalabra”
 - b. Fomentar la motivación intrínseca.

- i. Para aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes, es necesario promover la colaboración. El trabajo en equipo es una forma efectiva de lograrlo, por lo que se puede fomentar la colaboración en el juego de pasapalabra de economía al permitir que los equipos discutan las preguntas y respuestas juntos, así como alentarlos a compartir sus conocimientos.
 - ii. Celebrar el éxito de los estudiantes y reconocer sus logros es fundamental para mantenerlos motivados. Se pueden otorgar segundos extra por las posiciones en el ranking obtenidas en las actividades. Al hacerlo, se les anima a seguir participando y a involucrarse más en el juego de pasapalabra de economía en 4º de la ESO.
- 3) Para aumentar la participación de los alumnos:
- a. Organizar a los estudiantes en grupos de trabajo heterogéneos: es importante que los grupos estén conformados por estudiantes de diferentes niveles de conocimiento y habilidades para que puedan complementarse y ayudarse mutuamente.
 - b. Promover el trabajo en equipo: el profesor debe alentar a los estudiantes a trabajar juntos y compartir sus conocimientos. Deberán hacerlo para la realización de las definiciones, de las actividades y de la partida.
 - c. Realizar tareas en grupo: el profesor debe asignar tareas relacionadas con los temas de economía trabajados en clase. Las tareas deben ser realizadas en grupo para fomentar la colaboración y el trabajo en equipo. Así tanto la realización de las definiciones, como jugar a las actividades como la partida del “Econopasapalabra” se realizarán en grupo.

4.1. Contenidos

El currículo para los cursos segundo y cuarto de la Educación Secundaria Obligatoria y segundo curso del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de la

Región de Murcia para el curso escolar 2022-2023 será el establecido en el Decreto 220/2015, de 2 de septiembre³.

Así se va a desglosar por bloques los contenidos esenciales que se van a abordar durante el curso, según el Decreto 220/2015, de 2 de septiembre (sec.1, p. 243-244):

- *Bloque 1º*: La Economía y su impacto en la vida de los ciudadanos. La escasez, la elección y la asignación de recursos. El coste de oportunidad. Cómo se estudia en Economía. Un acercamiento a los modelos económicos. Las relaciones económicas básicas y su representación.

- *Bloque 2º*: La empresa y el empresario. Tipos de empresa. Criterios de clasificación, forma jurídica, funciones y objetivos. Proceso productivo y factores productivos. Fuentes de financiación de las empresas. Ingresos, costes y beneficios. Obligaciones fiscales de las empresas

- *Bloque 3º*: Economía personal. Ingresos y gastos. Identificación y control. Gestión del presupuesto. Objetivos y prioridades. Ahorro y endeudamiento. Los planes de pensiones Riesgo y diversificación. Planificación el futuro. Necesidades económicas en las etapas de la vida. El dinero. Relaciones bancarias. La primera cuenta bancaria. Información. Tarjetas de débito y crédito. Implicaciones de los contratos financieros. Derechos y responsabilidades de los consumidores en el mercado financiero. El seguro como medio para la cobertura de riesgos. Tipología de seguros.

- *Bloque 4º*: Economía e ingresos y gastos del Estado: Los ingresos y gastos del Estado. La deuda y el déficit públicos. Desigualdades económicas y distribución de la renta.

- *Bloque 5*: Economía y tipos de interés, inflación y desempleo: Tipos de interés. La inflación. Consecuencias de los cambios en los tipos de interés e inflación. El desempleo y las políticas contra el desempleo.

- *Bloque 6º*: Economía internacional: La globalización económica. El comercio internacional. El mercado común europeo y la unión económica y

³ Resolución de 28 de julio de 2022, de la Dirección General de Recursos Humanos, Planificación Educativa y Evaluación, Dirección General de Centros Educativos e Infraestructuras y Dirección General de Formación Profesional e Innovación, de la Consejería de Educación por la que se dictan instrucciones de comienzo del curso 2022-2023, para los centros docentes que imparten Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato .

monetaria europea. La consideración económica del medioambiente: la sostenibilidad.

4.2. Descripción del proyecto

Utilizar la gamificación en el ámbito educativo es una estrategia y recurso de gran relevancia para mejorar los procesos de aprendizaje, dado que “permite realizar actividades de observación, evaluación, reflexión, práctica, gestión, perfeccionamiento de habilidades, prueba-error y/o resolución de problemas, entre otros” (Contreras y Eguia, 2017, p. 13). Por ello, se presenta una propuesta de innovación docente basada en el juego del pasapalabra, al que se le ha realizado una adaptación a la asignatura de 4º de la ESO: “Economía”. A este juego se le ha denominado “Econopasapalabra”.

El juego del “Econopasapalabra” está basado en el juego del “pasapalabra” este juego consiste en una ruleta que contiene todas las letras del abecedario. Cada letra está asociada a una palabra oculta que el concursante debe adivinar a través de una pista o definición. La palabra puede comenzar con la letra o incluirla en alguna parte de la palabra. En caso de que el concursante no conozca la palabra, tiene la opción de decir “¡pasapalabra!”, entonces el turno cambiará de grupo. El objetivo del juego es adivinar todas las palabras ocultas.

El juego se irá desarrollando a lo largo del curso, ya que se pueden adaptar los contenidos de la asignatura a éste. Así, en cada evaluación se realizará la participación en equipos de 5 personas en el “Econopasapalabra”. De entre los formantes del equipo, se deberá nombrar por votación al portavoz que será el que dé las respuestas tanto para las actividades como para la partida del juego. La realización del juego será realizada en 3 fases⁴: todos los equipos parten con unos segundos iniciales que serían 120 segundos⁵.

• **Fase 1:** preparatoria antes de realizar la partida del juego, se van a realizar otras actividades para:

⁴ Hay que recalcar que la propuesta de los juegos o actividades son exclusivamente del juego “Econopasapalabra”, el docente realizará otras actividades que estén relacionadas con la asignatura, y que serán independientes de éste.

⁵ Ya que al ser en grupos necesitarán más tiempo.

1. Conseguir más segundos para poder jugar la partida, se realizará a través de actividades que propondremos en el siguiente apartado. Estas actividades, darán la posibilidad de obtener en cada una de ellas hasta 40 segundos más para jugar. Además, todas estas actividades incluirán las TIC para que sean más interesantes y motivadoras para el alumno. Tras cada actividad realizada, se mostrará un ranquin, y en función de ese ranquin se otorgarán los segundos correspondientes. De esta manera motivaremos a los equipos para participar.

2. Obtener puntuación, a través de la realización de las definiciones de cada grupo para el rosco donde irá el abecedario. El docente pasará a cada grupo una lista de palabras correspondientes al rosco de cada equipo (todas las letras del alfabeto), de esta manera cada rosco será diferente y no habrá coincidencias en las palabras. Lo que deberán hacer los alumnos es buscar las definiciones de las palabras para poner en el rosco que previamente les habrá facilitado el profesor/a realizado en "Genially". Una vez realizado el rosco por los alumnos, en el momento de la realización del juego, los equipos no tendrán el rosco que ellos han realizado sino el de otro equipo. De esta manera, nos aseguramos de que no conozcan las preguntas y respuestas de antemano. En la Figura 1 se puede observar cómo sería el diseño del juego para el equipo 1⁶.

Figura 1
Juego del Econopasapalabra



Fuente: elaboración propia con Genially

⁶ Para cada rosco de cada equipo los alumnos identificarán cuál es su número de equipo.

• **Fase 2:** Durante la partida del juego. Para que todos los equipos puedan participar, y sea lo más parecido al juego original del pasapalabra, se abrirán cada rosco correspondiente a cada equipo en pestañas diferentes de navegación por internet, de esta manera cuando un grupo falle o diga “pasapalabra”, se cambiará de grupo para jugar. Sólo se tendrá que pinchar la pestaña siguiente para que juegue el equipo que le corresponda. Cada equipo tendrá los segundos adquiridos en la fase 1. Como se puede observar en la Figura 2, cuando el equipo acierta, la palabra pasa a color verde y se anota 1 acierto⁷. El docente pondrá los segundos conseguidos por cada equipo, y pausará el cronómetro cuando se falle o se pase palabra: “pasapalabra”.

Figura 2

Rosco del Econopasapalabra durante la partida



Fuente: elaboración propia con Genially

Enlace para jugar al “Econopasapalabra”:

<https://view.genial.ly/643be6b6261bc6001b548b97/interactive-content-pasapalabra-extension-premium>

• Fase 3: Posjuego

1. Después de cada actividad habrá retroalimentación por parte del docente, para informar a los equipos de los segundos que llevan, o las puntuaciones que han conseguido con la realización de las preguntas, así como en la finalización de la partida del juego “Econopasapalabra” de los resultados.

2. Por otro lado, se debe obtener un “feedback” de los alumnos para ello se les realizará un cuestionario que podrán hacer a través de la plataforma “Classroom”, con un cuestionario “Google Doc”, en relación con el aprendizaje (diversión, aprendizaje, actividades y el juego), otro cuestionario en clase para

⁷ El juego ha sido creado para poder jugar una partida real al Econopasapalabra.

conocer su motivación, y finalmente un cuestionario donde se verá tanto individualmente como en grupo la participación de los alumnos. Después con los resultados obtenidos, se podrán comentar en clase y ver que elementos se podrían mejorar, y la satisfacción que han obtenido los alumnos.

4.3. Temporalización y actividades

En este apartado se van a temporalizar las actividades, y se van a desarrollar éstas a continuación. La temporalización se encuentra en la Tabla 1.

Tabla 1

Temporalización y actividades a realizar

Trimestre	Bloques de contenidos	Unidades	Actividades
Primer Trimestre	<u>Bloque 1:</u> Ideas económicas básicas	<u>Unidad 1:</u> La transformación de la economía <u>Unidad 2:</u> La producción	1.Actividad 1 2.Realización de las definiciones 1.Actividad 2
	<u>Bloque 2:</u> Economía y empresa	<u>Unidad 3:</u> La empresa	1.Actividad 3 2.Realización de las definiciones
Juego del Econopasapalabra			
Valoraciones por parte del alumno y “feedback” del docente			
Segundo Trimestre	<u>Bloque 3:</u> Economía personal	<u>Unidad 4</u> Economía personal 1 <u>Unidad 5</u> Economía personal 2	Actividad 4 2.Realización de las definiciones Actividad 5
	<u>Bloque 4:</u> Economía en ingresos y gastos del estado.	<u>Unidad 6</u> El estado	Actividad 6 Realización definiciones
Juego del Econopasapalabra			
Valoraciones por parte del alumno y “feedback” del docente			
Tercer Trimestre	<u>Bloque 5:</u> Economía y tipos de interés, inflación y desempleo	<u>Unidad 7:</u> La inflación y tipos de interés <u>Unidad 8:</u> El desempleo	Actividad 7 Realización definiciones Actividad 8
	<u>Bloque 6:</u> Economía internacional	<u>Unidad 9:</u> Comercio Internacional	Actividad 9 Realización de definiciones
Juego del Econopasapalabra			
Valoraciones por parte del alumno y “feedback” del docente			

Fuente: elaboración propia basado en el Decreto 220/2015, de 2 de septiembre y Martínez (2022).

Cuando se realicen las actividades correspondientes a cada unidad, a continuación, se dedicará el tiempo que reste de clase a la realización de las definiciones que después irán en el roscó del pasapalabra.

Todas las actividades recogidas a continuación, son reales, se puede acceder a ellas a través del enlace o código QR. Además, como ya se ha comentado nos servirán para que los equipos consigan segundos para la partida del “Econopasapalabra”.

Tabla 2

Actividad 1: Objetivos, descripción, recursos, etc.

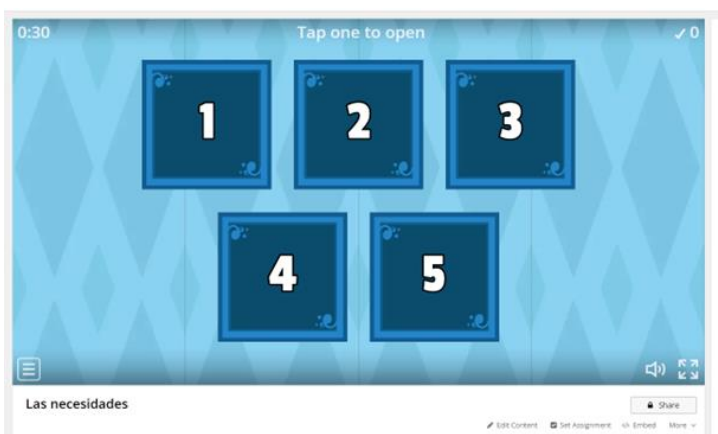
Actividad 1: Abre las cajas de Economía

El/la docente explicará en qué consiste el juego antes de comenzar. través del enlace o del Código QR podrán conectarse a la actividad por equipos.

Enlace para jugar: <https://wordwall.net/es/resource/54816507>

Figura 3

Abre las cajas de Economía



Fuente: elaboración propia con Wordwall

Figura 4

Código QR

wordwall.net/resource/54816507



Fuente: elaboración Propia con Wordwall

Tipo de actividad	Juego
Objetivos	Comprobar si las necesidades y sus conceptos básicos han sido entendidos (Unidad 1)
Contenidos	Las necesidades
Descripción de la actividad	Los alumnos deben abrir las cajas, leer la definición y hacer click en 1 de las 3 posibilidades. Contestará el portavoz, al juego después de debatir con sus compañeros. Se obtendrán 20 segundos si se aciertan todas, 15 segundos si se aciertan 4, 10 si se aciertan 3 acierto, si se aciertan menos de 3 serán 5 segundos., y así sucesivamente. El primer equipo/s del ranquin obtendrá una bonificación de 20 segundos.
Tiempo de la actividad	Total: 7 a 10 minutos
Recursos necesarios	Proyector o pizarra digital, y un móvil o tablet por grupo
Objetivos específicos	OE1, OE2, OE3, OE4.

Fuente: elaboración propia

Tabla 3

Actividad 2: Objetivos, descripción, recursos, etc.

Actividad 2: Anagrama de la producción

El/la docente explicará en qué consiste el juego antes de comenzar. A través del enlace o del Código QR podrán conectarse a la actividad por equipos.

Enlace para jugar: <https://wordwall.net/es/resource/54818806>

Figura 5

Anagrama de la Producción



Figura 6

Código QR

wordwall.net/resource/54818806



Fuente: elaboración Propia con Wordwall

Fuente: elaboración propia con Wordwall

Tipo de actividad	Juego
Objetivos	Aprender o recordar jugando contenidos relacionados con la producción (Unidad 2)
Contenidos	La producción
Descripción de la actividad	Para realizar este juego deben colocar cada letra en su lugar y adivinar la palabra escondida. realizar el anagrama. La finalidad del juego es obtener segundos para la partida del "Econopasapalabra", se obtendrán 20 segundos si se aciertan todas, 15 segundos si se aciertan 4 y así sucesivamente. Además, el 1º del ranquin obtendrá 20 segundos más.
Tiempo de la actividad	Total: 8 a 10 minutos
Recursos necesarios	Proyector o pizarra digital, y un móvil o Tablet por grupo
Objetivos específicos	OE1, OE2, OE3, OE4.

Fuente: elaboración propia

Tabla 4

Actividad 3: Objetivos, descripción, recursos, etc.

Actividad 3: Crucigrama de la empresa

El/la docente explicará en qué consiste el juego antes de comenzar. A través del enlace o del Código QR podrán conectarse a la actividad por equipos.

Enlace para jugar: <https://wordwall.net/resource/54956898>

Figura 7
Crucigrama de la Empresa



Figura 8
Código QR

wordwall.net/es/resource/54956898



Fuente: elaboración propia con Wordwall

Fuente: elaboración propia con Wordwall

Tipo de actividad	Juego
Objetivos	Aprender o recordar jugando contenidos relacionados con la empresa (Unidad 3)
Contenidos	La empresa
Descripción de la actividad	Cuando el alumno/a pulse en el crucigrama le saldrá una definición y deberá colocar las letras de la palabra en la casilla. Hasta completar el crucigrama. Se obtendrán 20 segundos si se aciertan todas, 18 segundos si se aciertan 9, y así sucesivamente. El primer equipo del ranking obtendrá 20 segundos más.
Tiempo de la actividad	Total: 15 minutos
Recursos necesarios	Proyector o pizarra digital, y un móvil o Tablet por grupo
Objetivos específicos	OE1, OE2, OE3 y OE4.

Fuente: elaboración propia

Tabla 5

Actividad 4: Objetivos, descripción, recursos, etc.

Actividad 4: Vídeo sobre el presupuesto personal 1 y juego en el laberinto

Primeramente, deberán visionar el vídeo de YouTube de 6 minutos, después el/la docente explicará en qué consiste el juego antes de comenzar. A través del enlace o del Código QR podrán conectarse a la actividad por equipos.

Enlace vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=iDo-65WV9P0>

Enlace persecución en el laberinto: <https://wordwall.net/es/resource/54980900>

Vídeo 1

¿Qué es un presupuesto personal y para que sirve?



Fuente: Martínez (s.f.)

Figura 9

Escapa del laberinto con la ayuda de la economía personal



Fuente: Elaboración propia con Wordwall

Figura 10
Código QR

wordwall.net/es/resource/54980900



Fuente: elaboración propia con Wordwall

Tipo de actividad	Visionado video y juego con preguntas sobre el vídeo
Objetivos	Aprender a través del vídeo los conceptos y motivarlos a través del juego relacionado con la Economía personal (Unidad 4)
Descripción de la actividad	Primero los alumnos visionarán un vídeo sobre el presupuesto personal que dura unos 6 minutos, tras terminar el vídeo capturarán el código QR con la Tablet o el móvil para jugar a la persecución por el laberinto, tendrán que contestar preguntas mientras evitan a los marcianitos para no morir. El primer equipo que consiga superar el juego tendrá 20 segundos, el 2º equipo 15 segundos, el 3º:10 segundos, y el resto 5 segundos.
Tiempo de la actividad	20 minutos
Recursos necesarios	Proyector o pizarra digital, internet, tablets o móviles para los equipos
Objetivos específicos	OE1, OE2, OE3 y OE4

Fuente: elaboración propia

Tabla 6.

Actividad 5: Objetivos, descripción, recursos, etc.

Actividad 5: Sopa de palabras de economía personal 2

El/la docente explicará en qué consiste el juego antes de comenzar. A través del enlace o del Código QR podrán conectarse a la actividad por equipos.

Enlace para jugar: <https://wordwall.net/es/resource/54981685>

Figura 11.

Sopa de letras de economía personal 2



Figura 12.

Código QR

wordwall.net/es/resource/54981685



Fuente: elaboración propia con Wordwall

Fuente: elaboración propia con Wordwall

Tipo de actividad	Juego
Objetivos	Repasar conceptos de economía personal 2. (Unidad 5).
Contenidos	Economía personal 2
Descripción de la actividad	Con las definiciones que ofrece el juego deben averiguar la palabra y buscarla en la sopa de letras. Contestará el portavoz, al juego después de debatir con sus compañeros. Se obtendrán 20 segundos por acertar 10, 18 por acertar 9, 16 por acertar 8 y así sucesivamente. El primero del ranquin obtendrá una bonificación de 20 segundos.
Tiempo de la actividad	Total: 15 minutos
Recursos necesarios	Proyector o pizarra digital, y un móvil o Tablet por grupo, internet
Objetivos específicos	OE1, OE, OE3 y OE4

Fuente: elaboración propia

Tabla 7

Actividad 6: Objetivos, descripción, recursos, etc.

Actividad 6: Pon cada palabra relacionada con el Estado en su sitio

El/la docente explicará en qué consiste el juego antes de comenzar. A través del enlace o del Código QR podrán conectarse a la actividad por equipos.

Enlace para jugar: <https://wordwall.net/es/resource/56790714>

Figura 13

Coloca cada palabra del Estado en su sitio



Fuente: elaboración propia con Wordwall

Figura 14

Código QR

wordwall.net/es/resource/54968671



Fuente: elaboración propia con Wordwall

Tipo de actividad	Juego
Objetivos	Relacionar cada término con la administración que le corresponde, repaso de los conceptos (Unidad 6)
Contenidos	El estado
Descripción de la actividad	Los equipos deben llevar cada palabra o concepto a la casilla que le corresponde. Sin fallos se otorgarán 20 segundos, hasta 2 fallos 15 segundos y hasta 4 fallos 10 segundos, hasta 6 fallos 5 segundos, por encima de 6 fallos 2 segundos.
Tiempo de la actividad	Total: 10 a 12 minutos
Recursos necesarios	Proyector o pizarra digital, y un móvil o Tablet por grupo, internet
Objetivos específicos	OE1,OE2,OE3 y OE4

Fuente: elaboración propia

Tabla 8

Actividad 7: Objetivos, descripción, recursos, etc.

Actividad 7: Juego del ahorcado: tipos de interés e inflación

El/la docente explicará en qué consiste el juego antes de comenzar. A través del enlace o del Código QR podrán conectarse a la actividad por equipos.

Enlace para jugar: <https://wordwall.net/resource/54995241>

Figura 15

Juego del Ahorcado: Tipos de interés e Inflación



Figura 6

Código QR

wordwall.net/es/resource/54995241



Fuente: Elaboración propia con Wordwall

Fuente: Elaboración propia con Wordwall

Tipo de actividad	Juego
Objetivos	Al buscar los pares de palabras deberán ir observando y memorizando, palabras relacionadas con la Unidad 7
Contenidos	La inflación y los tipos de interés
Descripción de la actividad	Es el juego del ahorcado, que consta de 9 palabras con sus definiciones, hay hasta 16 oportunidades para acertar la palabra sino mueres ahorcado. Se obtendrán 20 segundos si aciertan 9, 18 segundos si aciertan 8, 16 segundos si aciertan 7, y así sucesivamente. Habrá una bonificación de 20 segundos para el primer equipo/s del ranquin.
Tiempo de la actividad	Total: 10 minutos
Recursos necesarios	Proyector o pizarra digital, y un móvil o Tablet por grupo
Objetivos específicos	OE1,OE2, OE3 y OE4

Fuente: elaboración propia

Tabla 9.*Actividad 8: Objetivos, descripción, recursos, etc.***Actividad 8: Encuentra los pares de palabras del desempleo**

El/la docente explicará en qué consiste el juego antes de comenzar. A través del enlace o del Código QR podrán conectarse a la actividad por equipos.

Enlace para jugar: <https://wordwall.net/es/resource/54970946>

Figura 17

Encuentra los pares de palabras del desempleo



Fuente: elaboración propia con Wordwall

Figura 18

Código QR

wordwall.net/es/resource/54970946



Fuente: elaboración propia con Wordwall

Tipo de actividad	Juego
Objetivos	Al buscar los pares de palabras deberán ir observado y memorizando, palabras relacionadas con el desempleo (Unidad 8)
Contenidos	El desempleo
Descripción de la actividad	Se deben destapar las cartas e ir haciendo parejas. Se obtendrán 20 segundos para los equipos que acierten las 6 parejas, 15 segundos para los que acierten 5 parejas, 10 segundos para los que acierten 4 parejas, y 2 segundos para el resto. El primer equipo/s del ranquin tendrá una bonificación de 20 segundos.
Tiempo de la actividad	Total: 10 minutos
Recursos necesarios	Proyector o pizarra digital, y un móvil o Tablet por grupo
Objetivos específicos	OE1, OE2, OE3 y OE4.

Fuente: elaboración propia

Tabla 10

Actividad 9: Objetivos, descripción, recursos, etc.

Actividad 9: Súbete al globo del comercio internacional

El/la docente explicará en qué consiste el juego antes de comenzar. A través del enlace o del Código QR podrán conectarse a la actividad por equipos.

Enlace para jugar: <https://wordwall.net/es/resource/54996259>

Figura 9

Súbete al Globo del Comercio Internacional



Figura 5

Código QR

wordwall.net/es/resource/54996259



Fuente: elaboración propia con Wordwall

Fuente: elaboración propia con Wordwall

Tipo de actividad	Juego
Objetivos	Al buscar los pares de palabras deberán ir observando y memorizando, palabras relacionadas con el comercio internacional (Unidad 9)
Contenidos	El comercio internacional
Descripción de la actividad	Cada globo lleva una palabra o concepto, y en los vagones hay definiciones, deben poner cada concepto con su definición. Se obtendrán 20 segundos por acertar las 10 palabras, 18 segundos por acertar 9, 16 segundos por acertar 8, y así sucesivamente. El primer equipo en el ranquin tendrá una bonificación de 20 segundos.
Tiempo de la actividad	Total: 10 minutos
Recursos necesarios	Proyector o pizarra digital, y un móvil o Tablet por grupo
Objetivos específicos	OE1, OE3

Fuente: elaboración propia

Tabla 11

Actividad 10: objetivos, descripción, recursos, etc.

Actividad 10: Ruleta de los segundos (actividad complementaria)

El/la docente explicará en qué consiste el juego antes de comenzar. A través del enlace o del Código QR podrán conectarse a la actividad por equipos

Enlace para jugar: <https://wordwall.net/es/resource/54982540>

Figura 21

Ruleta de los Segundos



Figura 22

Código QR

wordwall.net/es/resource/54982540



Fuente: Elaboración propia con Wordwall

Fuente: Elaboración propia con Wordwall

Tipo de actividad	Juego
Objetivos	Conseguir segundos extra o perderlos
Contenidos	Lúdico
Descripción de la actividad	Cada equipo tendrá 3 tiradas, y el profesor deberá anotar los resultados, de los segundos que ganarán o perderán los equipos. Esta actividad se puede realizar en cualquier momento que el docente lo considere, si observa por ejemplo que los equipos están consiguiendo pocos segundos.
Tiempo de la actividad	Total: 10 a 12 minutos
Recursos necesarios	Proyector o pizarra digital, y un móvil o Tablet por grupo, internet
Objetivos específicos	OE2 y OE4

Fuente: Elaboración propia

4.4. Recursos

Para la realización tanto de las actividades propuestas para conseguir segundos, como la realización de las definiciones correspondientes al alfabeto, así como para jugar la partida entre los equipos del juego del “Econopasapalabra”, se necesitarán los recursos recogidos en la Tabla 12.

Tabla 12

Actividades y recursos necesarios

Actividades	Recursos		
	Alumnos	Profesor	
Actividades 1-10	<ul style="list-style-type: none"> •Una clase •Internet •Tablet o móvil por cada equipo 	<ul style="list-style-type: none"> •Una clase •Internet •Ordenador •Retroproyector o pizarra digital •Aplicación Wordwall •Hoja de puntuación de segundos (Ver Tabla 13) 	
Juego “Econopasapalabra”	Realización preguntas	<ul style="list-style-type: none"> •Una clase •Internet •Móvil o Tablet por cada equipo •Papel •Lápices y bolígrafos •Tablet o móvil por cada equipo •Libro economía •Classroom de •Aplicación Genially 	<ul style="list-style-type: none"> •Una clase •Internet •Ordenador •Retroproyector o pizarra digital •Hoja de puntuación de definiciones (Ver Tabla 14) •Libro de economía •Classroom •Aplicación de Genially
	Juego de la partida	<ul style="list-style-type: none"> •Una clase •Internet •Tablet o móvil por cada equipo 	<ul style="list-style-type: none"> •Una clase •Internet •Ordenador •Aplicación de Genially •Hoja de puntuación ranquin (Ver Tabla 15)

Fuente: elaboración propia

A continuación, en la Tabla 13 se recoge la plantilla para apuntar los segundos obtenidos por los grupos con la realización de las actividades 1 al 10. Los segundos los anotará el docente.

Tabla 13

Puntuación segundos por actividad y por equipos

Equipos	ACTIVIDAD												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	10	10	10
1													
2													
3													
4													

Fuente: elaboración propia

Para otorgar la puntuación por equipos para la realización de las definiciones, el/la docente les entregará las palabras y los alumnos deberán realizar las definiciones buscándolas en el libro. Así cada miembro del grupo podrá realizar 5 definiciones⁸ y después ponerlas en común, una vez terminadas se las entregarán al profesor/a para que las evalúe. Será en la Tabla 10 donde se recoja esos aciertos⁹. La entrega se hará a través del Classroom, y tendrá fecha límite para que al profesor/a le dé tiempo a la corrección de las mismas.

Tabla 14*Seguimiento del número de definiciones acertadas por equipo*

Realización definiciones	Número de definiciones correctas				
	A a E	F a K	L a O	P a T	U a Z
Equipo 1					
Equipo 2					
Equipo 3					
Equipo 4					

Fuente elaboración propia

También durante la realización del juego “Econopasapalabra”, el/la docente apuntará en la Tabla 15, como van quedando los equipos. Para poder después comunicarles como han quedado los resultados.

Tabla 15*Recogida de datos relacionada con el ranking de los equipos*

Partida Econopasapalabra	Puntuaciones en función del ranking			
	Puesto 1º	Puesto 2º	Puesto 3º	Puesto 4º
Equipo 1				
Equipo 2				
Equipo 3				
Equipo 4				

Fuente: elaboración propia

5. EVALUACIÓN

Se han utilizado 6 instrumentos de evaluación con el fin de valorar la integración, el uso de la gamificación y la validez del presente proyecto. Estos

⁸ Excepto uno de los miembros puesto que son 26 letras, ya que la Real Academia de la Lengua excluye a “Ch” y la “Ll”, puesto que son dígrafos o combinaciones de letras. Las letras se organizarán alfabéticamente en grupo como se observa en la Tabla 14. Se realizará un sorteo para saber a quién le toca cada grupo de letras.

⁹ Determinados por la adecuada definición del concepto.

instrumentos permitirán determinar en qué medida se han alcanzado los objetivos específicos establecidos. Para ello, se aplicará una escala tipo Likert de 5 puntos. Para obtener una valoración positiva, la nota media debe ser superior a 3.

Tabla 16

Evaluación del cumplimiento de los objetivos

Objetivo específico	Criterios de evaluación	Instrumento de evaluación
OE 1.	Valorar el refuerzo conceptos, aprendizaje	Resultados obtenidos en las actividades, definiciones y en el juego. Cuestionario valoración alumnos ¹⁰ (Figura 23)
OE 2.	Valorar la motivación	Cuestionario motivación alumno (Tabla 17)
OE 3.	Valorar la colaboración	Cuestionario Trabajo colaborativo (Tabla 18 y 19)
OE4	Valorar las TIC	Cuestionario valoración alumnos (Figura 23)

Fuente: Elaboración propia.

En primer lugar, para obtener una valoración por parte de los alumnos, para recoger sus impresiones sobre el juego realizarán cada trimestre un cuestionario que se contestarán de manera individual a través de un cuestionario Google Docs. Así se podrá averiguar si han aprendido, si les han gustado las actividades y el juego, las posibles mejoras que puedan aportar, etc. De esta manera, para el segundo trimestre podrían cambiarse actividades, etc. El cuestionario es el mismo, el único apartado que cambia es el de la valoración de las actividades, ya que para el primer trimestre se incluirán las actividades 1, 2,3, y 10¹¹; en el segundo cuatrimestre las actividades 4,5,6, y 10, y en último trimestre se incluyen todas las actividades (Ver Anexo I).

Enlace 1^{er} trimestre:

<https://docs.google.com/forms/d/1KeBwuZhwpgrahPy6nBKU7uEtXtQH84Z2FpOLaRi5Ahg/edit>

Enlace 2^o trimestre:

<https://docs.google.com/forms/d/1rzkPyEeUZvGrcABTYi5kWSTd71VXkS3DIs6w61lcjZQ/edit>

Enlace 3^{er} trimestre: [alumnos: https://forms.gle/X7RQ9AfwYwfonhCv9](https://forms.gle/X7RQ9AfwYwfonhCv9)

¹⁰ Se realizarán 3 cuestionarios de autoevaluación correspondientes a las 3 evaluaciones.

¹¹ Como ya se ha comentado la actividad 10 es un comodín que se puede realizar todas las veces que el/la docente estime necesarias.

Figura 23.
Cuestionario de valoración de los alumnos del "Econopasapalabra"

Fuente: elaboración propia con Google Docs

En segundo lugar, al final de cada trimestre para medir la motivación, se realizará el cuestionario contenido en la Tabla 17. Así se podrá observar si hay una evolución en las respuestas de los alumnos, comparando los cuestionarios de cada trimestre. Este cuestionario se realiza de manera individual.

Tabla 17
Cuestionario para valorar la motivación del alumno del Econopasapalabra.

Preguntas	Valoración de 1 a 5				
1. ¿En qué medida el juego te ha motivado a participar activamente en las actividades?	1	2	3	4	5
2. ¿Cómo te sientes cuando obtienes recompensas o logros en el juego o actividades?	1	2	3	4	5
3. ¿Consideras que al integrar el contenido de la asignatura en el juego se incrementará tu motivación?"	1	2	3	4	5
4. ¿Cómo te ha influido el sistema de puntos o clasificación del juego de gamificación en tu nivel de motivación para participar y progresar en el juego?	1	2	3	4	5
5. ¿Te sientes más comprometido y entusiasmado con el proceso de aprendizaje en general debido al uso del juego	1	2	3	4	5
6. O, por el contrario, ¿consideras importante llevar a cabo esta actividad de manera individual?	1	2	3	4	5

Fuente: elaboración propia

En tercer lugar, el cuestionario de autoevaluación sobre el trabajo colaborativo (Ver Tabla 18), así como la valoración del resto de miembros del equipo (Ver Tabla 19). El docente podrá, a través de estos cuestionarios comprobar si la puntuación de la autoevaluación coincide con la valoración de sus compañeros. También se realizará de manera trimestral, y se podrá observar la evolución del alumno en este sentido. Se debe valorar del 1 al 5, donde 1=Nunca, 2=Rara vez, 3=Algunas veces, 4=Casi Siempre, 5= Siempre

Tabla 18*Autoevaluación del trabajo colaborativo*

1.Escucho, comparto y apoyo el trabajo de mis compañeros	1	2	3	4	5
2 Tengo una actitud positiva ante el trabajo	1	2	3	4	5
3 Busco y sugiero soluciones a los problemas	1	2	3	4	5
4 Promuevo la integración y participación de los miembros del grupo	1	2	3	4	5
5 Expreso mis opiniones sin agredir a los demás	1	2	3	4	5
6 Reconozco y corrijo mis errores	1	2	3	4	5
7 Participo con entusiasmo	1	2	3	4	5
8 Aporto ideas nuevas	1	2	3	4	5
9 Valoro el trabajo en equipo y el de los demás	1	2	3	4	5

Fuente: elaboración propia basado en Rivera (2022)

Tabla 19*Evaluación a los miembros de tu equipo*

Preguntas	Nombre de los miembros del equipo				TOTAL (Será completado por el profesor)
1.Escucha, comparte y apoya el trabajo de mis compañeros	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	
2. Tiene una actitud positiva ante el trabajo	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	
3. Busca y sugiere soluciones a los problemas	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	
4. Promueve la integración y participación de los miembros del grupo	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	
5. Expresa sus opiniones sin agredir a los demás	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	

6. Reconoce y corrige sus errores	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	
7. Participa con entusiasmo	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	
8. Aporta ideas nuevas	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	
9. Valora el trabajo en equipo y el de los demás	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	

Fuente: elaboración propia basado en Rivera (2022).

Finalmente, con respecto a la evaluación de los alumnos el Juego del “Econopasapalabra” tendrá un valor de 30% de la nota de cada trimestre, esta nota será para todos los componentes del grupo. La distribución de la nota por actividades se puede observar en la Tabla 20.

Tabla 20

Evaluación de las actividades del juego Econopasapalabra

Realización de definiciones	10%
Jugar a las actividades 1 a 10	10%
Jugar al “Econopasapalabra”	10%
Total	30%

Fuente: elaboración propia

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

El juego propuesto como innovación docente para la materia de “Economía” en 4º de la ESO, puede ser atractivo puesto que cubre aspectos tan interesantes como el aprendizaje, la motivación, el trabajo colaborativo y el uso de la gamificación a través de las TIC. Hay que tener en cuenta, que este juego es complementario al resto de actividades que el/la docente pueda proponer a lo largo del curso, como debates, investigación, vídeos explicativos, mapas mentales, etc. Por lo tanto, no son las únicas actividades que realizarán durante el curso los alumnos.

Este juego tiene aspectos positivos, pero también negativos que se recogen en la Tabla 21.

Tabla 21*Posibles ventajas y desventajas de la aplicación del juego Econopasapalabra*

Posibles Ventajas	Posibles Desventajas
Aprendizaje lúdico	Basado en la competición
Repaso de conceptos económico	Lleva trabajo por parte del docente
Desarrollo del vocabulario económico	Simplificación de los conceptos económicos
Fomento del trabajo en equipo	La realización de los grupos debe ser llevada a cabo de manera heterogénea
Estimulación del pensamiento crítico	Los segundos extra del ranquin puede hacer la competición más dura.
Uso de las TIC	No todos los institutos tienen el mismo acceso a las TIC
Puede llevarse a cabo en cualquier asignatura de secundaria o bachiller.	Se necesita internet para poder realizar las actividades.
Podría realizarse una competición entre clases del mismo nivel	Simplificación de los conceptos económicos
Fácil de calificar con las tablas que se han incluido	
Los alumnos se involucran en el proceso de creación del juego	
Es un juego dinámico, ya que al hacerse con TIC es más rápido	
Permite realizar cambios en los componentes de los equipos al hacerse por trimestres (más relación entre el alumnado)	
Se puede adaptar a unidades, trimestres o trimestre final	
Realización de las valoraciones trimestrales nos dan la posibilidad de realizar cambios en el 2º y 3º trimestre.	
No requiere de muchos medios si el instituto y los alumnos los tienen	
Valoración del progreso del alumno/a	
Es un juego muy conocido	

Fuente: elaboración propia

A destacar entre las ventajas, todo lo que conlleva aprendizaje, repaso, fácil adaptación a distintos niveles, etc. El juego es colaborativo como se ha podido observar a lo largo del trabajo, los alumnos deben colaborar en grupos para realizar las actividades, definiciones y jugar la partida.

Por otro lado, los alumnos se implican en la creación del juego, que también será recompensado con puntos de la nota (motivación extrínseca).

Los segundos extra que proporciona el ranquin, pueden ser un aliciente o llevar a un extremo la competición. Este es uno de los aspectos que puede ser

positivo o negativo, pero que puede suceder en todos los juegos por el hecho de competir. En este sentido, hay que subrayar el hecho de competir por grupos tanto los logros como los fallos se comparten. Por ello es importante, que la selección de los miembros del grupo debe ser heterogénea, y que el alumnado no observe que hay grupos “más inteligentes” o con “menos inteligencia”, para que la competición sea percibida como lo más justa posible.

Con relación a los grupos, se podrían cambiar los componentes de los grupos o equipos cada trimestre, para que los alumnos se interrelacionen entre ellos. Ya que normalmente los adolescentes, tienen sus grupos sociales en clase que en muchas ocasiones son cerrados.

Además, una de sus ventajas es la adaptabilidad, ya que se puede realizar el juego por unidades, por trimestres o solo al final del curso, por lo que se puede adaptar según las necesidades docentes del curso.

Otros elementos para destacar, es que el juego se puede realizar con Tablet, Ipad o móvil, este último entre los adolescentes es una tecnología que todos o la mayoría poseen. De esta manera, usarán las TIC para aprender.

Además, con las encuestas realizadas a los alumnos, como se realizan cada trimestre se puede observar la evolución de estos a lo largo del curso, tanto en aprendizaje, como en motivación, como colaboración en grupo, etc.

Por otra parte, la innovación de este proyecto radica entre otras, en la variedad de formas didácticas que se han utilizado para la realización del juego, ya que para las definiciones tienen que repasar en el libro y consensuar para establecerlas. Para la consecución de segundos se han propuesto 10 actividades distintas, de esta manera se evita la monotonía y se hace más divertido. Durante la realización del juego (de la partida), a parte de los conocimientos adquiridos, se debe tener agilidad mental para hacerlo con rapidez, y con los menos fallos posibles. No solo se realiza el juego, sino que habrá una interactividad entre los alumnos y el/la docente que hará diferentes las clases de economía, y esto puede ser un aliciente para los alumnos.

También, se debe señalar que, para la asignatura de economía, ha resultado más difícil encontrar actividades que ya estuvieran realizadas. Todas

las actividades recogidas en este proyecto son originales, ya que han sido creadas exclusivamente para este trabajo. Este hecho, también le otorga innovación y originalidad.

Para terminar, después de haber realizado las prácticas en secundaria, se ha constatado que los alumnos participan de actividades que sean propuestas por el/la docente. Este trabajo ha dado la posibilidad de poder adaptar los contenidos la asignatura de economía de 4º de la ESO, teniendo como base la gamificación y el trabajo colaborativo, ha supuesto un reto y un esfuerzo para procurar una innovación atractiva y divertida para los alumnos.

Como conclusión, la combinación de la creatividad, de los conocimientos necesarios para la generación de innovaciones y la comprensión de las necesidades de los estudiantes, se convierten en las herramientas fundamentales para la realización exitosa de un proyecto de esta naturaleza.

7. REFERENCIAS

- Álvarez Jiménez, J.M. (2010). Características del desarrollo psicológico de los adolescentes. *Innovación y Experiencias Educativas*, 28 (3), https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_28/JUANA_MARIA_ALVAREZ_JIMENEZ_01.pdf
- Baepler, P., Walker, J.D. & Driessen, M. (2014). It's not about seat time: Blending, flipping, and efficiency in active learning classrooms. *Computers & Education*, 78, 227–236. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.06.006>
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bieliková, V. (2019). Aplicación de algunos elementos de la gamificación y del aprendizaje invertido en el aula de ELE (Tesis Doctoral), Masarykova Univerzita, Filozofická Fakulta.
- Bruder, P. (2015). Game on: Gamification in the Classroom. *The Education Digest*, 80(7), 56–60
- Buckley, P. & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 26(6), 735-749.
- Carr, W. & Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza*. España: Morata.
- Chávez Bautista, M.Y. (2019). *Monografía. Tecnología de información y comunicación (TICS)*. [Trabajo Fin de Grado]. Facultad de Ciencias. Escuela Profesional de Matemáticas e Informática, Lima, Perú. Recuperado el 25 de marzo de 2023 de: <https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/3374/MONOGRAF%C3%8dA%20-%20CH%C3%81VEZ%20BAUTISTA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Contreras, R. S. & Eguia, J. L. (2017). Experiencias de gamificación en las aulas., 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació. InCom-UAB Publicacions
- Deci, E. L. & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.
- Decreto n.º 220/2015, de 2 de septiembre de 2015, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial de la Región de Murcia*, 203, 3 de septiembre de 2005.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011, septiembre). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification [Conference Paper]. *Conference: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15, New York, USA.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and Education. An Introduction to the Philosophy of Education*: Free Press.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G. & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.

- Dogan, U. (2015). Student engagement, academic self-efficacy, and academic motivation as predictors of academic performance. *The Anthropologist*, 20(3), 553-561. <https://doi.org/10.1080/09720073.2015.11891759>
- Domenech Betorel, F. & Abellán Roselló, L. (2017). *Guía práctica para mejorar la motivación del alumnado de educación secundaria y formación profesional*. Col·lecció Educació.
- Doménech Betoret, F. & Gómez Artiga, A. (2010). Barriers perceived by teachers at work, coping strategies, self-efficacy and burnout. *The Spanish journal of psychology*, 13(2), 637–654. <https://doi.org/10.1017/s1138741600002316>
- Engeström, Y. (2000). Activity theory as a framework for analyzing and redesigning work. *Ergonomics*, 43(7), 960-974
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave
- Hamari, J., Koivisto, J. & H. Sarsa, H. (2014). "Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification," *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, Waikoloa, HI, USA, 2014, pp. 3025-3034, doi: 10.1109/HICSS.2014.377.
- Huhtiniemi, M., Saakslanti, A., Watt, A. & Jaakkola, T. (2019). Associations among basic psychological needs, motivation, and enjoyment within Finnish physical education students. *Journal of Sports Science & Medicine* 18(2), 239-247
- Istvan, G. (2013). Ready, study, share: An inquiry into the didactic approach of gamification with a special view to the possible application in higher education. *European Scientific Journal*, 9(19), 341-355. <https://doi.org/10.19044/esj.2013.v9n19p%25>
- Johnson, D. W. & Johnson, R. T. (2013). *Joining together: Group theory and group skills*. Pearson.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley
- Kirschner, P. A. & Karpinski, A. C. (2010). Facebook® and academic performance. *Computers in Human Behavior*, 26(6), 1237-1245.
- Levy, P. (1997). *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*. Perseus Books
- Luckmann, T. & Berger, P.L. (1967). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu Editores.
- Manzano León, A. & Domínguez Oller, J. C. (2018). Gamificación en la educación secundaria (Eds. López-Meneses, E., Cobos-Sanchiz, D., Martín-Padilla, A.H., Molina-García, L y. Jaén-Martínez, Al. *Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis* (262-269). Octaedro.

- Martínez Argudo, J. (2022). *Libro Economía 4º ESO 22-23.pdf*. Google Docs. Recuperado el 10 de marzo de 2023 de https://drive.google.com/file/d/1aWqx9AHuB1heoGSRh_T3tvUckZT0Ls2B/view
- Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N. & Opwis, K. (2013, enero). D2 wz2<is assembling gamification: The effects of points and meaning on user motivation and performance.[Conference Paper]. *Proceedings of the 2013 Annual Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1137—1142, New York, USA
- Michaelsen, L. K., Knight, A. B. & Fink, L. D. (2004). *Team-Based Learning: A Transformative Use of Small Groups in College Teaching*. Stylus Publishing, LLC.
- Montalvo, D., Monge, C. y Torrego, J.C. (2017). Marco general de la innovación educativa en España: legislación, formación, teoría e investigación. En C. Monge y P. Gómez (Eds.), *Innovando la docencia desde la formación del profesorado* (47-85). Síntesis,
- Musitu, G., Jiménez, T. & Murgui, S. (2007). Funcionamiento familiar, autoestima y consumo de sustancias en adolescentes: un modelo de mediación. *Revista de salud pública de México*, 49(1), 3-10.
- Navarro Biescas, M. (2008). Dos casos para el estudio de la evolución de la motivación en el estudiante de inglés. *CAUCE, Revista Internacional de Filología y su Didáctica*, 31, 231-257.
- Nguyen, T. T., Ryan, R. M. & Deci, E. L. (2018). Solitude as an Approach to Affective Self-Regulation. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 44(1), 92–106. <https://doi.org/10.1177/0146167217733073>
- Ormrod, J. E. (2005). *Aprendizaje humano* (4.a edición). Pearson Educación.
- Palacio, J. E., Caballero, C. C., González, O., Gravini, M. & Contreras, K. P. (2012). Relación del burnout y las estrategias de afrontamiento con el promedio académico en estudiantes universitarios. *Universitas Psychologica*, 11(2), 535-544.
- Panadero, E., Jonsson, A. & Botella, J. (2016). Effects of self-assessment on self-regulated learning and self-efficacy: Four meta-analyses *Educational Research Review* 22, 74-98. DOI: 10.1016/j.edurev.2017.08.004
- Piaget, J. (1972). *Psychology and Epistemology: Towards a Theory of Knowledge*. Harmondsworth: Penguin.
- Pozo, J. (1997). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: Morata.
- Reeve, J. (2018). *Understanding motivation and emotion* (7th ed.). Wiley.
- Reeve, J. & Lee, W. (2014). Students’ classroom engagement produces longitudinal changes in classroom motivation. *Journal of Educational Psychology*, 106(2), 527–540. <https://doi.org/10.1037/a0034934>
- Resolución De 28 De Julio De 2022, De La Dirección General de Recursos Humanos, Planificación Educativa Y Evaluación, Dirección General de Centros Educativos e Infraestructuras y Dirección General de Formación Profesional e Innovación, de la Consejería de Educación por la que se

dictan instrucciones de comienzo del Curso 2022-2023, para Los Centros Docentes que imparten Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato. Recuperado el 10 de enero de 2023 de [https://www.carm.es/web/descarga?ARCHIVO=INSTRUCCIONES%20DE%20INICIO%20DE%20CURSO%20ESO%20Y%20BACHILLERATO.pdf&ALIAS=ARCH&IDCONTENIDO=178914&IDTIPO=60&RASTRO=c1655\\$m64251](https://www.carm.es/web/descarga?ARCHIVO=INSTRUCCIONES%20DE%20INICIO%20DE%20CURSO%20ESO%20Y%20BACHILLERATO.pdf&ALIAS=ARCH&IDCONTENIDO=178914&IDTIPO=60&RASTRO=c1655$m64251) .

- Rivera Olmedo, O. (2022). *Proyecto de innovación docente basado en la construcción de un marcador de tenis en Grado Superior*. [Trabajo Final de Máster, Universidad de SanJorge]. Recuperado el 10 de febrero de 2023 de. <https://repositorio.usj.es/bitstream/123456789/882/1/Proyecto%20de%20Innovaci%C3%B3n%20Docente%20basado%20en%20la%20construcci%C3%B3n.pdf>
- Rocca, C. La, Margottini, M. & Capobianco, R. (2014) Collaborative Learning in Higher Education. *Open Journal of Social Sciences*, 2, 61-66. <http://dx.doi.org/10.4236/jss.2014.22009>
- Slavin, R. E. (2014). Cooperative learning and academic achievement: Why does groupwork work?. *Anales de Psicología/Annals of Psychology*, 30(3), 785-791.
- Teixes, F. (2014). *Gamificación : fundamentos y aplicaciones*. UOC.
- Trujillo Sáez, F.; Fernández Navas, M.; Montes Rodríguez, R.; Segura Robles, A. & Alaminos Romero, F.J. (2020). Panorama de la educación en España tras la pandemia de COVID-19: la opinión de la comunidad educativa. *Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (Fad)*. Recuperado el 15 de febrero de 2023 de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/62687/COVID-INFORME-2.pdf>
- Tünnermann Bernheim, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, (48), 21-32.
- Usán, P. & Salavera, C. (2017). Influencia de la motivación hacia el deporte en el consumo de alcohol, tabaco y cannabis de adolescentes escolares. *Actualidades en Psicología*, 31(122), 119-131. doi: 10.15517/ap.v31i122.27980
- Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., Blais, M. R., Brière, N. M., Senecal, C. & Vallières, E. F. (1992). The Academic Motivation Scale: A measure of intrinsic, extrinsic, and amotivation in education. *Educational and Psychological Measurement*, 52(4), 1003–1017. <https://doi.org/10.1177/0013164492052004025> .
- Vroom, V. H. (1964). *Work and motivation*. New York: Wiley.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Zichermann, G. & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media

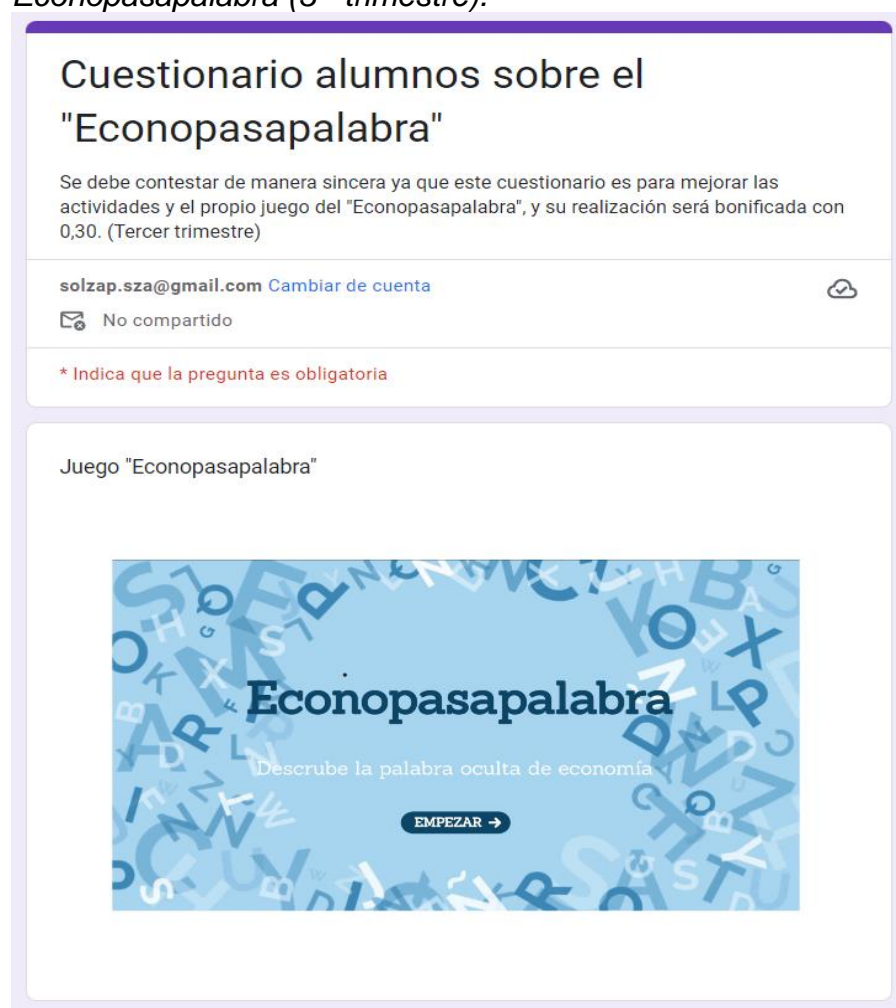
Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. In M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. Zeidner (Eds.), *Handbook of self-regulation* (13–39). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-012109890-2/50031-7>

8. ANEXO 1.CUESTIONARIO GOOGLE DOCS

Se han realizado 3 cuestionarios como se explicó en la metodología, solo cambian las preguntas relativas a las actividades, el resto del cuestionario es igual. Como se puede ver en la Figura 24, 25 y 26¹².

Figura 24.

Cuestionario completo de valoración del alumno del juego Econopasapalabra (3^{er} trimestre).



¹² En la Figura 25 y 26 están recogidos los apartados del cuestionario referentes a las actividades, solo se incluye ese apartado para el 1^{er} y 2^o cuatrimestre, ya que el resto del cuestionario es igual para todos los trimestres.

He aprendido realizando las definiciones *

	1	2	3	4	5	
Nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

¿Ha sido divertido realizar las definiciones? *

	1	2	3	4	5	
Nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

Respecto a las actividades para conseguir segundos ¿Te han gustado? *

	1	2	3	4	5	
Nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

Señala que actividades te han gustado más *

- Actividad 1: Abre las cajas de economía
- Actividad 2: Anagrama de la producción
- Actividad 3: Crucigrama de la empresa
- Actividad 4: Vídeo sobre el presupuesto personal 1 y juego del laberinto
- Actividad 5: Sopa de palabras de economía personal 2
- Actividad 6: Pon cada palabra relacionado con el Estado en su sitio
- Actividad 7: Juego del ahorcado: tipos de interés e inflación
- Actividad 8: Encuentra los pares de palabras del desempleo
- Actividad 9: Súbete al globo del comercio internacional
- Actividad 10: Ruleta de los segundos (actividad complementaria)

¿Que actividad añadirías? *

Tu respuesta _____

Con respecto al Juego del "Econopasapalabra" *
¿te ha gustado?

Nada 1 2 3 4 5 Mucho

○ ○ ○ ○ ○

¿Crees que has aprendido sobre economía jugando? *

Nada 1 2 3 4 5 Mucho

○ ○ ○ ○ ○

¿Qué cambiarías del juego? *

Tu respuesta

Gracias por tu participación

Enviar Borrar formulario

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Notificar uso inadecuado](#) - [Términos del Servicio](#) - [Política de Privacidad](#)

Google Formularios

Fuente: elaboración propia con Google Docs

Figura 25.
Parte del cuestionario relativo a las actividades (1er cuatrimestre)

Señala que actividades te han gustado más *

Actividad 1: Abre las cajas de economía

Actividad 2: Anagrama de la producción

Actividad 3: Crucigrama de la empresa

Actividad 10: Ruleta de los segundos (actividad complementaria)

Fuente: elaboración propia con Google Docs.

Figura 26.
Parte del cuestionario relativo a las actividades (2º cuatrimestre)

Señala que actividades te han gustado más *

- Actividad 4: Vídeo sobre el presupuesto personal 1 y juego del laberinto
- Actividad 5: Sopa de palabras de economía personal 2
- Actividad 6: Pon cada palabra relacionado con el Estado en su sitio
- Actividad 10: Ruleta de los segundos (actividad complementaria)

Fuente: elaboración propia con Google Docs

