Proyecto

ACORTANDO DISTANCIAS ENTRE EL CURRÍCULO Y EXPERIENCIA VITAL

"V Premio Excelencia de AESECE"
Memorial D. Laurentino Álvarez

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA ENTIDADES COLABORADORAS FRANZA

La Asociación Española de Entidades Colaboradoras de la Enseñanza, "AESECE", desarrollará la convocatoria de un premio a la Excelencia para el profesorado esté ejerciendo (o haya ejercido) en nuestros centros afiliados.

AESECE

excelencia
Memorial
D. Laurentino Álvarez

AESECE
SEVILLA

CON LA COLABORACIÓN
DE EDITORIAL ANAYA

ANAYA

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA
DE ENTIDADES COLABORADORAS
DE ENSEÑANZA

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE ENTIDADES
COLABORADORAS DE ENSEÑANZA

ÍNDICE

Presentación 2
"V Premio Excelencia." por Presidente de AESECE 4
Trabajos Premiados otros años 5
Tribunal de valoración de los Trabajos.....6
Criterios seguidos en la valoración de los trabajos 7
Trabajos recibidos en la V Convocatoria.....8
Acta de la sesión de valoración de trabajos.....9
Trabajo premiado 10
Acortando Distancias entre Currículo y Experiencia Vital 11
Contenido del trabajo
Indice.....13
1. Introducción 14
2. Justificación 15
3. Objetivos.....17
4. Desarrollo del proyecto 19
4.1.1. Evaluación.....25
5. Conclusiones 26
6. Bibliografía.....28
7. Créditos y Anexos incluidos 30
Anexo 1: Prácticas efectuadas.....31
Anexo 2: Contenidos Teóricos.....79
Anexo 3: Documentos de Evaluación y Seguimiento.....97
Referencia del centro 110
Historia del Colegio Compañía de María 111
Currículum profesor autor del proyecto 113
Referencia al AESECE.....116
Qué es AESECE. 117
Esquema Histórico 123
Centros asociados 125
Junta rectora 130
Bases del Premio a la Excelencia.....131

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE ENTIDADES COLABORADORAS DE ENSEÑANZA

Queridos docentes, lectores y amigos:

Tenéis en vuestras manos el trabajo merecedor del V Premio a la Excelencia de AESECE., premio que dedicamos a nuestro fundador, Laurentino Álvarez. Con este premio, nuestra asociación, constituida por centros de toda España que imparten la enseñanza de bachillerato bajo el régimen de concierto educativo, busca estimular el trabajo innovador de nuestros docentes y darlo a conocer.

Innovar en bachillerato, tal y como hoy día está concebida esta etapa educativa, reducida a dos años escasos y con el incesante tic -tac de la prueba de acceso sonando desde el primer día que nuestros alumnos entran en el aula, resulta heroico.

AESECE PREMIO EXCELENCIA MEMORIAL LAURENTINO ÁLVAREZ

Por esa razón quiero reconocer el trabajo de nuestros docentes, profesores y profesoras que dan volumen, color y calor a una regulación académica fría, y se empeñan en encontrar el camino para apasionarse con sus alumnos en la aventura de aprender.

Y me resulta especialmente emocionante personalizar ese reconocimiento en en la persona del profesor José María Chacón Losada, del Colegio Compañía de María (San Fernando, Cádiz). Su trabajo "Acortando distancias entre currículum y experiencia vital" es una brillante combinación de originalidad e innovación al servicio del aprendizaje.

Quien se asome a estas páginas encontrará el resultado de un hercúleo esfuerzo, un trabajo tan completo que incluye entre sus elementos la *gamificación*, el Aprendizaje Servicio o la metodología *flipped classroom*, por citar algunos.

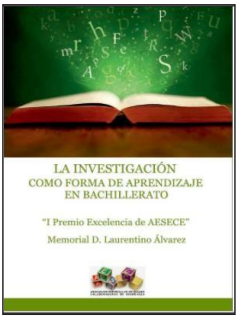
Quien desee llevar a su centro y sus alumnos el proyecto, o algunas de sus partes, podrá hacerlo sin duda, de la mano de las explicaciones, plantillas, materiales y demás anexos que, generosamente, nos brinda el profesor Chacón.

Termino agradeciendo a todos los profesores que presentaron su trabajo a esta quinta edición. Sois un ejemplo y un estímulo para toda la profesión.

Asimismo, gracias a la editorial Anaya que se hace cargo de esta publicación y patrocina nuestro Premio a la Excelencia, Memorial Laurentino Álvarez.

Miguel E Salamanca
Presidente

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE ENTIDADES COLABORADORAS DE LA ENSEÑANZA
A.E.S.E.C.E.
HACIENDA DE PAVONES, 5 - 1º
28030 MADRID



AÑO 2014

Proyecto: *"LA INVETIGACIÓN COMO FORMA DE APRENDIZAJE EN EL BACHILLERATO"*

Profesor: D. JESUS MATOS DELGADO

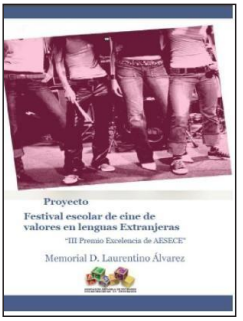
Colegio: AMOR DE DIOS de Cádiz

AÑO 2015

Proyecto: "CLUB DE DEBATE. VENCE QUIEN CONVENCE"

Profesora: Dª. CHARO DEL VILLAR DURÁ

Colegio: GAMO DIANA de Madrid



AÑO 2016

Proyecto: "FESTIVAL ESCOLAR DE CINE DE VALORES EN LENGUAS EXTRANJERAS"

Profesor: D. EDUARDO INFANTE PERULERO

Colegio: CES. SAN EUTIQUIO-LA SALLE de Gijón

AÑO 2017

Proyecto: "EL APRENDIZAJE SERVICIO COMO HERRAMIENTA PRMOTORA DE EDUCACIÓN PARA LA SALUD Y LA EDUCACIÓN EN VALORES"

Profesora: Dª. MARGALIDA JAUME BAUZÁ

Colegio: SANT JOSEP OBRERO de Palma de Mallorca

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE ENTIDADES COLABORADORAS DE LA ESCUELA
A.E.S.E.C.E.
HACIENDA DE PAVOMES, 5 - 1º
28030 MADRID

TRIBUNAL DE VALORACIÓN DE LOS TRABAJOS

Artículo 10 de las Bases.-

El tribunal de valoración de los trabajos será nombrado por la Junta Rectora y presidido por el Presidente de la AESECE o persona en quien delegue.

El punto 5 del Orden del Día de la Reunión de la Junta Rectora de 17 de Noviembre de 2017 que dice "Premio Excelencia".

Se mantienen los miembros del jurado anteriores (Mariano García, Javier Molina, Anna Murillo, Luis Mesa y Juan Plá), añadiendo además a Toni Salvà de Baleares, única Comunidad que no tenía representación y a Miguel Salamanca como Presidente en sustitución de Sebastián Villalobos.

Enviar los trabajos a AESECE mail:salamanca@aesece.es

Se establecen las fechas de: 8 de febrero 2018, reunión del Jurado para decidir los Premios a las 17 h. en Hacienda de Pavones.

Se decide eliminar de las bases la posibilidad de envío de los trabajos en papel restringiendo las opciones para que únicamente sea en formato electrónico, Pdf o similar. Quedando el Jurado como sigue:

Presidente: *D. Miguel E. Salamanca Fernández.*
Coordinador: *D. Luis Mesa Castilla,* Comunidad Andaluza
Vocales: *D. Francisco Javier Molina Aragón,* Comunidad de Madrid.
Dª. Anna Murillo Bassedas, de la Comunidad Catalana
D. Mariano García Ruano, de la Comunidad Castilla
D. Juan Pla Benito, de la Comunidad Valenciana
D. *Antoni J. Salva Andreu,* de la Comunidad Balear
Los profesores anteriormente relacionados aceptan ser miembros de dicho tribunal de valoración.

CRITERIOS SEGUIDOS EN LA VALORACIÓN DE LOS TRABAJOS

Artículo 9.º Los trabajos presentados deben de tener, al menos, los siguientes apar- tados:

- *Portada*
- *Índice*
- *Justificación, introducción*
- *Objetivos*
- *Desarrollo*
- *Conclusiones*
- *Bibliografía.*

Decisión del Jurado

Cualquier trabajo presentado que NO TENGA los apartados anteriores quedará inicialmente excluido. No se trataría de contemplar una penalización porque es una condición inicial.

Artículo 11.° Una vez finalizado el plazo de entrega de los trabajos, éstos pasarán a su valoración por un tribunal elegido por la AESECE que valorará los trabajos recibidos teniendo en cuenta su adecuación o no a la temática propuesta y desde el siguiente criterio: Porcentajes de valoración

a. *Trabajo desarrollado*
b. *Originalidad*
c. *Rigor metodológico*
d. *Nueva aportación e innovación*
e. *Presentación.*

Decisión del Jurado

El peso porcentual en la evaluación de los distintos apartados, será:

Trabajo desarrollado	*25 %*
Originalidad	*13 %*
Rigor metodológico	*25 %*
Nueva aportación e innovación	*25 %*
Presentación	*12 %*

Madrid, 8 febrero de 2018

V PREMIO
A LA EXCELENCIA

Trabajos presentados por orden de recepción:

1. Gijón. C.E.S. San Eutiquio La Salle Trabajo:Clases de Filosofía en un Tweet Profesor: Eduardo Infante Perulero.
2. Torre del Mar (Málaga). Cardenal Herrera Oria. Trabajo: Recuerde el alma dormida ... Mi dulce y suave alegría. Profesor: Sergio Mata Pardo.
3. San Fernando (Cádiz). Compañia de María. Trabajo: Acortando Distancias entre Currículo y Experiencia Vital. Profesor: José María Chacón Losada.
4. Valencia. Salesianos San Juan Bosco Trabajo: Cuidado de la Casa Común Profesor: Juan Bta. Peris Roig.
5. Valencia. Salesianos San Juan Bosco Trabajo: La Mentoría Profesor: Juan Bta. Peris Roig.
6. Toledo. Ntra. Sra. de los Infantes. Trabajo: *Todos formamos parte… del Ciclo de la Vida.* Profesor Javier Manuel García Jiménez.

El jurado se reunirá en la tarde del día 8 de febrero y su fallo será ratificado por la Junta Rectora el día 9 de febrero.

Todos los miembros del Jurado quieren expresar su agradecimiento por la participación de todos estos centros, que cada año, con su trabajo, nos demuestran su buen hacer.

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE ENTIDADES COLABORADORAS DE ENSEÑANZA

AESECE excelencia Memorial

ACTADEL V PREMIO "MEMORIAL LAURENTINO ÁLVAREZ"

Madrid, 8 de febrero de 2018

Miembros del jurado

1. MIGUEL E.SALAMANCAFERNÁNDEZ
2. FCO.JAVIER MOLINA ARAGÓN
3. ANNA MURILLOBASSEDAS
4. MARIANO GARCÍARUANO
5. JUAN PLABENITO

Reunidos en la Sede Nacional de la Asociación, (Hacienda de Pavones, 5) el Jurado nombrado por la Junta Rectora acordó conceder el:

V Premio a la Excelencia Educativa

al trabajo presentado por

Profesor/es

José Mª Chacón Losada

del Colegio

Compañía María – San Fernando - Cádiz

con el Título

Acortando Distancias entre Currículo y Experiencia Vital

Acortando Distancias entre Currículo y Experiencia Vital

Profesor
José Mª Chacón Losada

Colegio Compañía de María., San Fernando (Cádiz)

1

Experiencia educativa realizada por José María Chacón Losada.

Colegio Compañía de María • San Fernando
ORDEN DE LA COMPAÑÍA DE MARÍA N.S.
50 Años

AESECE
excelencia
Memorial

“No, la escuela no solo les ofrecía una evasión de la vida de familia. En la clase del señor Bernard por lo menos, la escuela alimentaba en ellos un hambre más esencial todavía para el niño que para el hombre, que es el hambre de descubrir. En las otras clases les enseñaban sin duda muchas cosas, pero un poco como se ceba a un ganso. Les presentaban un alimento ya preparado rogándoles que tuvieran a bien tragarlo. En la clase del señor Bernard sentían por primera vez que existían y que eran objeto de la más alta consideración: se los juzgaba dignos de descubrir el mundo”.

Albert Camus. “El primer hombre”.

I. Índice

INTRODUCCIÓN 4

JUSTIFICACIÓN 5

OBJETIVOS 7

DESARROLLO DEL PROYECTO 9

EVALUACIÓN 15

CONCLUSIONES 16

BIBLIOGRAFÍA 18

CRÉDITOS Y ANEXOS INCLUIDOS 20

ANEXO I: PRÁCTICAS EFECTUADAS 21

ANEXO II. CONTENIDOS TEÓRICOS 68

ANEXO IIII. DOCUMENTOS DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO 86

I. Introducción

"La vida debe ser vivida como un juego."

Platón.

Han pasado muchos años desde que en el año 1752, doce monjas de la Compañía de María, llegaron a San Fernando (Cádiz) desde Tudela con intención de embarcar hacia México. Mariana de Arteaga, mujer ilustrada y generosa de la localidad, entabla amistad con ellas y se entusiasma con la posibilidad de una escuela para niñas en estas tierras. El colegio se fundó ocho años después y desde entonces, numerosas generaciones de jóvenes han recibido en sus aulas una formación humanística, social y cristiana.

Durante todo este tiempo, el centro se ha caracterizado por un lado en mantener la tradición educativa iniciada en 1607 por la fundadora, Juana de Lestonnac, educando a los alumnos como agentes de cambio y transformación de la sociedad, de manera integral y armónica, desde una perspectiva humanista-cristiana inspirada por un lado, en el carisma de nuestra fundadora y en otro, caracterizado por estar abiertos a las innovaciones pedagógicas como respuesta a una sociedad cambiante y compleja.

Fruto de esta combinación entre tradición e innovación, nuestro centro se encuentra inmerso en varios proyectos de innovación educativa tales como Educación Competencial, Metodologías Activas, Proyecto Lingüístico, Educación para la Interioridad o Educación para el Desarrollo.

La experiencia educativa que presento, asumiendo las señas de identidad de nuestra fundadora, no se limita sólo a aspectos curriculares, sino como resultado de todos estos proyectos, busca como objetivo fundamental educar en valores, tratando de alcanzar comportamientos como resultado de aprendizajes conscientes y significativos tanto en lo racional como en lo emocional, además de lograr una conciencia local pero a la vez, global del individuo.

2. Justificación

"El aprendizaje es experiencia, todo lo demás es información."

Albert Einstein

El siglo XXI ha traído de la mano la consolidación del fenómeno de la globalización, proceso que abarca no sólo el aspecto económico y de mercado global sino también el tecnológico y sobre todo, el social y cultural.

Vivimos en un siglo en el que resulta más barato y fácil comprar un producto en la antaño recóndita China, que en el centro comercial que se encuentra a unos kilómetros de nuestro domicilio. Hoy esto nos parece normal, pero en un cuarto de siglo hemos vivido la revolución tecnológica más importante de la historia. Esta revolución global sin duda, incide en la forma en que nuestros alumnos perciben, sienten y manifiestan los valores, todo ello asociado al nuevo paradigma socioeconómico y cultural, nuevo marco que obliga a los educadores a modificar pedagogías, métodos y programas que hasta ahora usábamos con el fin de crear experiencias de aprendizaje en los estudiantes.

Consecuencia de todo esto, la Orden de la Compañía de María N. S., ha visto la necesidad de enfrentarse a todos estos nuevos retos. Así, desde el proyecto de "Educación en la Interioridad", todos los centros de la orden se ocupan de educar el espacio interior en el que se integra lo corporal, con los pensamientos, sentimientos, creencias y sobre todo, las emociones.

Paralelamente y fruto de esa exigencia de conjugar universalismo y particularismo, para vivir una ciudadanía compartida y cosmopolita, nos encontramos involucrados en el proyecto de "Educación para el Desarrollo" (EpD), diseñando una estrategia competencial que se enfoca desde lo más grande de la persona y para la persona: la identidad cosmopolita global y la dimensión existencial. Se trata de crear mujeres y hombres nuevos para un mundo nuevo. Esta competencia se encuadra en lo que llamamos "educación integral" del alumno. Se trata de crear "un talante y un modo de ser y de actuar que necesariamente pasa por asumir valores universalistas que nos humanicen y dignifiquen a la totalidad de las personas y los grupos".[1]

1 Existen conferencias muy interesantes del I Simposio Internacional de Identidad Cosmopolita Global celebradas en Medellín y Bogotá (Colombia), en septiembre de 2016. Pueden consultarse en http://www.laensenanza.com/

En este proceso integral, es necesario conjugar transversalidad e interdisciplinariedad, apoyándose en métodos nuevos de aprendizaje que la revisión del clásico sistema de enseñanza magistral ha promovido. Estos métodos han hecho su aparición tímidamente, pero cada vez reivindicando más espacios, en las aulas y en las programaciones didácticas, tanto de la educación formal como en la no formal. Entre ellos tenemos el aprendizaje invertido (*Flipped classroom*), el aprendizaje cooperativo, aprendizaje práctico (*Learning by doing*), el aprendizaje servicio (*ApS*), por proyectos (*ABP*), mediante juegos (*Gamificación*), entornos virtuales de aprendizaje (*EVA*), educación semipresencial (*Blended learning*) y un largo etcétera, sin olvidar aquellos más tradicionales que siguen siendo válidos en el presente.

El esqueleto de este proyecto lo forma el ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb, con el que conseguimos una experiencia integradora, completa y equilibrada. Los músculos, los elementos que le dan potencia, son la **gamificación** y el **aprendizaje cooperativo**.

Con la gamificación revestimos la experiencia con elementos propios de los juegos, motivando a los estudiantes y dotamos a la enseñanza de un carácter más atractivo. Foncubierta y Rodríguez (2014) aseguran que la gamificación permite ampliar los espacios para el aprendizaje y llevarlos fuera del aula. Además, los juegos favorecen la producción de dopamina, «una sustancia química que favorece el aprendizaje reforzando las conexiones neuronales y las comunicaciones, aumentando así las aptitudes socioemocionales de los alumnos, como el pensamiento crítico, la resolución creativa de problemas y el trabajo en equipo».[2]

Con el aprendizaje cooperativo, se pretende que los alumnos construyan el conocimiento de manera conjunta, aumentando su responsabilidad y sus habilidades interpersonales y grupales, además de crear una interacción estimuladora dada la interdependencia positiva que se establecen entre los integrantes del grupo (Johnson, Johnson y Holubec, 1999).

2 Aunque se refiere a los videojuegos, también ocurre de igual manera en cualquier otro juego competitivo de mesa, como es el Monopoly. Revista digital Innova, https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf, página 3.

3. Objetivos

"Puedes aprender más de un individuo, durante una hora de juego, que en un año de conversación".
Platón.

3.1 Objetivos generales:

- Relacionar los diferentes conceptos económicos con su aplicación a la vida cotidiana.
- Investigar la relación entre la economía y otras ciencias.
- Aumentar el conocimiento sobre las relaciones internacionales, las interdependencias económicas y socio-culturales que evidencian las causas del aumento de las desigualdades, la pobreza, la exclusión.
- Potenciar la mirada crítica de la realidad, que tenga en cuenta la perspectiva de género, de derechos humanos y de diversidad cultural.
- Analizar la necesidad de la intervención del Estado en la economía y en función del grado de intervención, conocer los diferentes sistemas económicos que resultan de ésta.
- Profundizar en el concepto de Identidad Cosmopolita Global, promoviendo la conciencia de ciudadanía local y a la vez universal.
- Analizar las causas y efectos de la globalización y las ventajas e inconvenientes de los actuales movimientos migratorios.
- Analizar la importancia de la igualdad de oportunidades para el desarrollo de una sociedad más justa y responsable, reafirmando en vínculo entre desarrollo, justicia y equidad
- Lograr la implicación activa del alumnado en su proceso de enseñanza, respetando sus distintos estilos de aprendizaje, implementando una metodología basada en el modelo de aprendizaje experiencial de Kolb.
- Aumentar la motivación de los alumnos en el aprendizaje usando técnicas de gamificación.
- Potenciar la autonomía del alumno, presentándole recursos, conocimientos y técnicas para ser usados en su vida cotidiana.

- Aprender a trabajar en equipo, desarrollando capacidades como la participación, la ayuda, la resolución de conflictos, el espíritu crítico o el respeto mutuo.
- Reflexionar de forma crítica sobre los estereotipos y roles de género referidos al mercado laboral que aún se encuentran arraigados en nuestra sociedad.
- Formar alumnos activos, con conciencia social, moral y ciudadana, que conozcan la realidad para poder actuar sobre ella, a través de la búsqueda de la redistribución del poder, de las oportunidades y de los recursos.
- Sensibilizarse sobre las desigualdades sociales existentes en nuestro país y en el mundo vertebrado en el eje norte-sur.
- Formar alumnos con capacidad crítica, capaces de enfrentarse a diferentes visiones de un mismo acontecimiento y de decidir de manera autónoma.

3.2 Objetivos específicos:

- Relacionar los conceptos de cash flow e inmovilizado, analizando la necesidad de establecer un adecuado equilibrio entre capital invertido y liquidez.
- Señalar la importancia de los distintos tributos y evaluar su importancia en el sostenimiento del Estado del bienestar.
- Identificar los elementos que caracterizan a una inversión e identificar con precisión el coste de oportunidad de su consecución.
- Diferenciar los distintos sectores económicos y analizar el fenómeno de la terciarización de la economía española.
- Comparar los conceptos de Producto Nacional Bruto y Producto Interior Bruto
- Valorar la necesidad de la planificación a largo plazo, aplicándolo a la vida personal, evitando situaciones de fragilidad financiera.
- Adoptar hábitos de consumo responsables, evitando el gasto innecesario y la satisfacción a corto plazo por una vida más equilibrada a largo plazo.

4. Desarrollo del proyecto

"Dime y olvidaré; muéstrame y puede que recuerde; implícame y entenderé".

Confucio

El proyecto está vertebrado en el aprendizaje experiencial de Kolb. Así, tomaremos como propias las palabras anteriores de Confucio y plantearemos un ciclo de aprendizaje dividido en cuatro etapas: experimentación, reflexión, conceptualización y aplicación, con la finalidad de llegar a todos los estilos de aprendizaje y a con ello a todo nuestro alumnado, pues tendremos en cuenta los cuatro estilos de aprendizaje existentes según Kolb: convergente, divergente, acomodador y asimilador.

Ilustración 1: estilos de aprendizaje según Kolb

Pretendemos diseñar una propuesta didáctica basada en el uso de una metodología que sustenta su base en el aprendizaje experimental, metodología en la que es el alumno quien lidera su proceso de formación a partir de una experiencia directa y concreta adoptando un papel totalmente activo, teniendo en cuenta los distintos estilos de aprendizaje de nuestros alumnos, lo que contribuirá a una mayor capacitación y desarrollo de sus competencias.

Durante las cuatro etapas del ciclo, los alumnos desarrollarán seis actividades. El siguiente diagrama refleja en que momento del ciclo se presenta cada una de ellas:

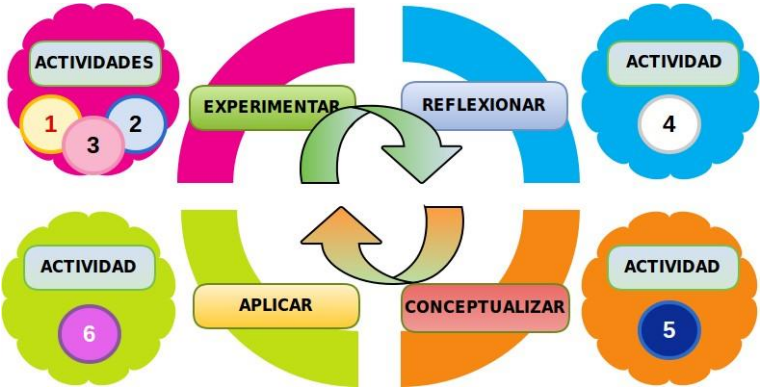


Ilustración 2: actividades propuestas en cada fase

FASE previa. Preparación de la actividad.

Previamente, antes de iniciar el proyecto se realizó la actividad 3 con otro grupo diferente de 1º de bachillerato, con la intención de poder comparar los resultados obtenidos entre éstos y el grupo con el que realizaremos el proyecto completo. Mientras tanto, al otro grupo se le informó de las características generales del poyecto: metodología, evaluación, las medallas, etc.

FASE I. Experimentación.

Aprender experimentando.

Ilustración 3: Juego del Terrateniente basado en la patente de Elizabeth Magie Phillip en 1924.
Imagen de Lucius Kwok con licencia CC-A-2.5 Generic

La primera fase se centra en el uso del Monopoly como recurso educativo. Este juego es ya centenario, pues fue inventado y patentado por Elizabeth Phillips en 1904 (entonces con el nombre del Juego del Terrateniente). En 1933, una vez la patente habia expirado, fue redescubierto por Charles B. Darrow durante la Gran Depresión americana, lo modificó ligeramente, re-patentó y vendió a Parker Brothers en 1934.

El Monopoly es algo más que un simple juego de mesa regido por las leyes del azar. Elizabeth Magie Phillips, era una mujer adelantada a su época, muy comprometida con la causa feminista y con el bienestar de la sociedad Su padre, era James Magie, editor de periódicos y abolicionista amigo de Lincoln[3]. Éste le inculcó sus ideas anticapitalistas y contrarias a la práctica del monopolio[4], lo que convirtió a Elizabeth en una persona muy comprometida contra los métodos capitalistas con los que parte de la población se enriquecía a la vez que una mayor parte de la población engrosaba las filas de la pobreza.

Curiosamente, un juego que ha sido emblema del capitalismo, esconde en su ADN la defensa del Estado de bienestar.

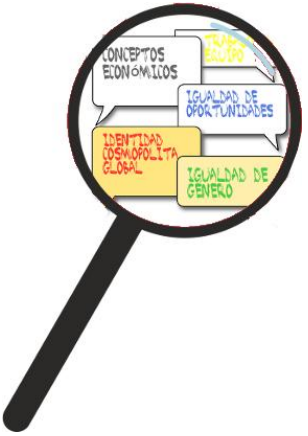
3 Se puede leer más sobre la amistad entre James Magie y Abraham Lincoln en relación a una famosa fotografía del presidente estadounidense. http://www.wimuseum.org/abraham-lincolns-macomb-portrait/

4 La hjstoria de los sorprendentes orígenes del monopoly puede consultarse el el diario "The Guardian": https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2015/apr/11/secret-history-monopoly-capitalist-game-leftwing-origins

El juego está diseñado de manera que las inversiones más caras no son las más rentables, ni tampoco es conveniente invertir al máximo en las propiedades. De hecho, pronto se intuye que la mejor estrategia es llevar una estrategia con cierto paralelismo con la que puede llevar la clase media: comprar terrenos ni muy baratos ni excesivamente caros, y no invertir todo el dinero, sino que es conveniente reservar parte de él en efectivo.

Así, pronto los alumnos pasan de achacar a la "buena o mala suerte" sus resultados para inferir que deben seguir ciertas estrategias. Hay que sacrificar el éxito a corto plazo por el beneficio a largo plazo, con lo que salen a relucir conceptos como "coste de oportunidad" o "planificación estratégica". Además es un excelente material educativo para conocer múltiples conceptos económicos tales como financiación, inversión, hipoteca, impuesto, tasa y un largo etcétera.

En definitiva, en esta etapa se pretende que los educandos aprenden estando involucrados en la experiencia y recordando cómo se sintieron. La fase de experimentación está estructurada en 3 partes diferenciadas:



Actividad 1. Dos sesiones de una hora cada una.

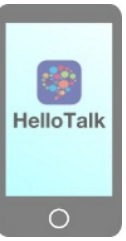
La primera actividad, en la que usaremos el juego del Monopoly, se centra en experimentar con conceptos económicos que los alumnos se encontrarán en su vida cotidiana. Además, cada alumno tiene asignado un personaje con ingresos y situaciones muy diferentes por lo que se educarán en la idea de "igualdad de oportunidades".

Por tanto, se procedió a realizar los siguientes puntos:

- División de la clase en grupos cooperativos de cuatro alumnos. Reparto de responsabilidades: coordinador, secretario, portavoz y contable.
- Breve explicación de las medallas que se entregarán por pruebas, retos y desafíos y del desarrollo de la actividad.
- Reparto de juegos del Monopoly. Se usará la versión clásica con las calles de Madrid. No fue difícil conseguir diez juegos, ya que muchos alumnos poseían un uno en buen estado. Reparto de personajes a cada alumno.

Actividad 2. Su duración fue una sesión de una hora y media.

A continuación, los alumnos tomaron contacto con la idea de Identidad Cosmopolita Global, fundamentalmente a través del concepto socioeconómico de Índice de Desarrollo Humano, medida del bienestar de un país y que es elaborado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD). Usarán una aplicación del móvil gratuita llamada “Hello Talk”. Así pues, el desarrollo fue:



- En la primera media hora, se expusieron los resultados finales de la actividad anterior.
- Se entregó la segunda práctica. En ella los alumnos tendrían que contactar con un habitante del país que le ha correspondido en una lista en función de la clasificación obtenida en la actividad 1, todo ello usando la aplicación Hello Talk. Se trata de conocer cómo es la vida en un día cotidiano de esa persona.
- En la segunda sesión realizada posteriormente, cada alumno comentó brevemente cómo era la situación personal de la persona del país que se le había asignado: cómo vivía y cómo se desarrollaba un día normal en su vida.

Actividad 3. Una hora de duración.

Por último, usaremos una actividad relacionada con el mercado laboral para profundizar en nociones como igualdad de oportunidades, oferta y demanda de trabajo, igualdad de género o micromachismos sociales. Hay que tener en cuenta que desde hace dos años, nuestros alumnos reciben varias charlas relacionadas con la igualdad de género por parte de un psicólogo del ayuntamiento de nuestra ciudad.

- En grupos cooperativos los alumnos debatieron qué puesto de trabajo podría ocupar en el futuro cada estudiante que aparece en la tabla siguiente. La actividad está diseñada de manera que hay unos puestos de trabajo que son evidentes y otros en las que hay dos candidatos, un chico y una chica. Se trata de poner de manifiesto los estereotipos de género analizando profesiones que tradicionalmente han sido ocupadas por hombres (bombero, informático, etc.) y otra por mujeres. Esto lo reflexionarán en una actividad posterior.

FASE II. Reflexión.

Aprender procesando.

En esta fase, utilizando los resultados obtenidos en las tres actividades anteriores, los estudiantes reflexionan sobre ellas para mejorar la comprensión de la experiencia.

Esta etapa, realizada de manera individual, comprende dos sesiones, de una hora cada una.

- En la primera, tras una pequeña reflexión conjunta de los resultados de las actividades anteriores, se repartió la actividad 4 . Los alumnos dispusieron de una hora para rellenar la ficha correspondiente y completar las 12 cuestiones planteadas.
  Se adjuntaron las conclusiones de la fase anterior como base para su deliberación. Las preguntas formuladas son abiertas, de forma que le lleva a recapacitar sobre distintas perspectivas.

- En la segunda, se hizo una puesta en común y posterior debate de los distintos razonamientos del día anterior.

FASE III. Conceptualización abstracta.

Aprender generalizando.

Los conceptos abstractos son una parte importante del proceso de aprendizaje experiencial. A partir de tus observaciones y reflexiones, formarán teorías, conclusiones y aprenderán conceptos en base a la experiencia, generando así nueva información y organizando el conocimiento. Esta etapa es crítica para los estudiantes, para ser capaces de transferir sus conocimientos de un contexto a otro

Esta tercera fase, realizada de manera personal, comprende dos sesiones:

- En la primera se reparte la actividad 5. Los alumnos dispusieron de una hora para rellenar la ficha correspondiente y responder sobre las 40 preguntas planteadas, la

gran mayoría de respuesta breve. Se trata ahora de integrar las reflexiones de la fase anterior formando un modelo teórico. Tras la primera hora, se recogen los resultados.

- En la segunda parte, se esclarecieron éstos conceptos y conclusiones, estableciéndose debates en aquellos más controvertidos como la globalización, las ventajas e inconvenientes de la llegada de inmigrantes o la necesidad de mantener nuestro Estado de bienestar.

FASE IV. Experimentación activa.

Aprender haciendo.

Por último, el estudiante aplica o prueba sus conocimientos recién adquiridos en el mundo real. En esta etapa tomarán decisiones y solucionarán problemas.
Esta última fase se ha dividido en tres prácticas. En total son dos sesiones de una hora. En cada una de ella experimentarán con los tres ámbitos en los que hemos trabajado en todas las sesiones anteriores.

- En la primera parte se ha tratado de que, con lo asimilado hasta el momento, sean capaces de planificar la vida futura de una pareja, tomando decisiones e intentando que su economía sea lo más saneada posible. Asimismo, como objetivo fundamental, su felicidad debe ir en aumento. Los alumnos experimentaron con conceptos como planificación a largo plazo, impuestos, amortización, desgravaciones, inversión o financiación.

- La segunda trata de aplicar sus conocimientos ya adquiridos sobre la globalización y la identidad cosmopolita global imaginando las brechas sociales y de oportunidades existentes en distintas zonas del planeta, vertebradas en el eje norte-sur.

- Por último en la tercera, trataremos del mercado laboral. Deberán actuar y decidir qué habitante es el más apto para una profesión y así transformar una realidad discriminatoria, en una igualdad real de oportunidades entre mujeres y hombres.

5. Evaluación

"La educación ayuda al niño y al joven a aprender a ser lo que es capaz de ser".

Hesiodo, siglo VI a.C.

La evaluación es un elemento esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje que debe aplicarse tanto al de los alumnos como a la revisión de la propia práctica docente. La evaluación consiste en un proceso continuo que nos permite recoger sistemáticamente información relevante, con objeto de reajustar la intervención educativa de acuerdo con los aprendizajes reales del alumnado.
La finalidad de la evaluación educativa es mejorar el proceso de aprendizaje encaminado al desarrollo de las competencias clave de cada alumno, el funcionamiento del grupo clase y nuestra propia práctica.

Por tanto, el proyecto presentado se ha evaluado en una doble vertiente; tanto en la que respecta al alumno como la que afecta al profesor.

En la perspectiva del docente, he elaborado un sencillo cuestionario con el que valorar si con este proyecto he alcanzado los objetivos previstos inicialmente, en cuanto a conocimientos, destrezas y actitudes, con el objeto de iniciar una fase de reflexión que invita a considerar la práctica educativa efectuada.

Por el lado del alumno, en este proyecto se ha realizado una evaluación cuantitativa, cualitativa e integradora en las que el alumno adquirirá conceptos, aprenderá a aplicarlos en situaciones de su entorno cotidiano y a la vez contribuirá a su desarrollo integral como persona, fortaleciendo una serie de valores beneficiosos para la sociedad.

Para esto se ha elaborado una serie de rúbricas con diferentes niveles de desempeño referidas tanto a conocimientos concretos, como a sus aplicaciones y a su impacto en la sociedad, así como a los propios procesos de trabajo cooperativo. Estas rúbricas pueden consultarse en el anexo correspondiente. También se adjuntan los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje de la asignatura de economía de primer curso de bachillerato que son evaluados en este proyecto.

6. Conclusiones

Querido señor Germain:

Esperé a que se apagara un poco el ruido que me ha rodeado todos estos días antes de hablarle de todo corazón. He recibido un honor demasiado grande, que no he buscado ni pedido. Pero cuando supe la noticia, pensé primero en mi madre y después en usted. Sin usted, la mano afectuosa que tendió al pobre niñito que era yo, sin su enseñanza y ejemplo, nada de esto hubiese sucedido. No es que dé demasiada importancia a un honor de este tipo. Pero ofrece por lo menos la oportunidad de decirle lo que usted ha sido y sigue siendo para mí, y le puedo asegurar que sus esfuerzos, su trabajo y el corazón generoso que usted puso continúan siempre vivos en uno de sus pequeños discípulos, que, a pesar de los años, no ha dejado de ser su alumno agradecido.

Le abrazo con todo mi corazón.

Albert Camus.

Carta de Albert Camús a su maestro Germain Bernard después de recibir el premio Nobel de literatura.[5]

Germain Bernard nunca vio esa carta, ya que no fue publicada hasta muchos años después, pero no me cabe duda que este maestro ejemplar, supo del agradecimiento de su alumno de una u otra manera.

En nuestro desempeño, no podemos esperar una carta de agradecimiento de un premio Nobel, pero si los alumnos evalúan positivamente una clase, una experiencia o una metodología, es una razón más que suficiente para incidir y profundizar en ella.

Sin duda, el proyecto ha sido complejo y denso, tanto en su desarrollo, como las conclusiones obtenidas y, a pesar de las dificultades, la evaluación final puede considerarse muy positiva. Dichas dificultades que han aparecido sobre todo porque en

5 Tal como se relata en la revista Verne de literatura, "Aquel maestro de primaria se había empeñado en que un alumno lleno de talento, que se llamaba Albert Camus, estudiara el bachillerato; lo había preparado a conciencia. El maestro le acompañó en tranvía al examen de ingreso, esperó el resultado sentado en un banco en la plaza del instituto y luego se desvivió para que le concedieran una beca". https://verne.elpais.com/verne/2017/11/13/articulo/1510568133_324739.html

algunos casos, se ha necesitado unos días para poder analizar los datos y así poder pasar a la siguiente fase o actividad, por lo que no se le ha podido dar la continuidad necesaria en el tiempo. Asimismo, para el docente ha supuesto una carga extra de trabajo que sin embargo, se ha visto recompensada por los frutos obtenidos.

En cuanto al desarrollo del proyecto y de cada una de las tareas planteadas al inicio del mismo, han sido completamente satisfactorias. En líneas generales, las reflexiones sacadas de las encuestas realizadas revelan que los alumnos están muy satisfechos tanto con los objetivos, la metodología y los resultados.

El aprendizaje que hemos usado en este proyecto, basado en la experiencia, es una metodología activa en el que los alumnos experimentan, comparan, reflexionan, conceptualizan, evalúan … y todo, desde múltiples perspectivas. Es un aprendizaje que además viene de la mano de la interacción, por lo que al incluir dinámicas cooperativas, los alumnos interactúan con sus compañeros construyendo una teoría general co-construida colectivamente de lo que puede significar la información que han obtenido en fases anteriores, creando un esquema de conocimientos de cada uno de los alumnos que participan en este proceso. Todo ello se uno con las teorías del aprendizaje competencial, entendido como aquel que se desarrolla para que una persona sea capaz de resolver situaciones y problemas reales, integrando conocimientos, habilidades prácticas, actitudes y componentes sociales que movilizados conjuntamente, desarrollan una actividad eficaz y satisfactoria.

El uso de técnicas de gamificación ha demostrado que los alumnos adquieren con más facilidad estos conocimientos, habilidades o actitudes cuando están motivados.

No podemos estar ajenos como docentes a todos los cambios que están surgiendo y otros que se avecinan y que aún ni siquiera podemos intuir, pero en este contexto global actual, sin duda es necesario un perfil humanista, capaz de desarrollarse en diversas áreas, con mayor competencia en el ámbito digital y nuevas metodologías de enseñanza, apostando por una educación integral, rompiendo distancias entre áreas curriculares y experiencia vital, desarrollando valores éticos y sintetizando desarrollo intelectual y afectivo. Se trata pues, de ser parte y formar alumnos para el nuevo siglo XXI.

7. Bibliografía

"Largo es el camino de la enseñanza por medio de teorías; breve y eficaz por medio de ejemplos."

Cartas de Séneca a Lucilio, Carta XXXV

- Alejaldre Biel, Leyre, María García Jiménez Mahidol, Antonia. Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. University International College y Sichuan International Studies University. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf
- Area Moreira, Manuel, González González, Carina. De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. Universidad de Murcia, 2015. http://revistas.um.es/educatio/article/viewFile/240791/184451
- Catalina M. Los estilos de aprendizaje. Procedimientos de diagnóstico y mejora. Bilbao, Ediciones Mensajero, 2000. https://www.researchgate.net/publication/311452891_Los_Estilos_de_Aprendizaje_Procedimientos_de_diagnostico_y_mejora
- Cortizo, J., Carrero F, Pérez J.. Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria 2011, Universidad Europea de Madrid. http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf
- Editorial Planeta S.A.U., "Cómo aplicar la gamificación en el aula", 2015. http://www.aulaplaneta.com/2015/11/28/infografias/como-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula/
- Foncubierta, José M., Rodríguez, Chema, Didáctica de la gamificación en la clase de español, Editorial Edinumen, 2014. https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Lloren. Una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. Universidad de Alicante, 2014. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/39195/1/Gamificacio%CC%81n%20(definicio%CC%81n).pdf

- Joy, S., & Kolb, D.A. Are there cultural differences in learning style?. International Journal of Intercultural Relations. CaseWestern Reserve University, 2009. https://weatherhead.case.edu/departments/organizational-behavior/workingPapers/WP-07-01.pdf
- Gabe Zichermann, C. Cunningham. Gamification by Design. O'Reilly, 2011.
- Glover, Ian. Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. Herriton, Jan, Couros, Alec and Irvine, Valerie, (eds.), 2013. https://shura.shu.ac.uk/7172/1/Glover_-_Play_As_You_Learn_-_proceeding_112246.pdf
- Gómez Gutiérrez, J.L., 2007. Aprendizaje cooperativo: Metodología didáctica para la escuela inclusiva. La Salle. http://www.eskolabakegune.euskadi.eus/c/document_library/get_file?uuid=ac4f56b6-5832-483a-9a7a-fe0e14370fa8&groupId=2211625
- Johnson, D.W.; Johnson R. T.; Holubec E. J. Aprendizaje colaborativo en el aula. Editorial Paidós, Buenos Aires, 1999. http://cooperativo.sallep.net/El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf
- Kolb, D.A. . Experiential Learning: Experience k the Source of Learning and Development. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984. https://academic.regis.edu/ed205/kolb.pdf
- Ocón Galilea, Raquel. La gamificación en educación y su trasfondo pedagógico. Revista electrónica de educación, número 187. Universidad Complutense de Madrid. https://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/187/art2664.pdf
- Oriol Borrás, Gené. Fundamentos de la gamificación, Gabinete de Tele-Educación de la Universidad Politécnica de Madrid, 2015. Disponible en: http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Pujolàs, Pere. Aprendizaje cooperativo y educación Inclusiva: una forma práctica de aprender juntos alumnos diferentes. VI jornadas de cooperación educativa con Iberoamérica sobre educación especial e inclusión Educativa, 2009. https://www.mecd.gob.es/dms-static/f4d240d3-55ad-474f-abd7-dca54643c925/2009-ponencia-jornadas-antiguas-pere-pdf.pdf
- Pujolàs Pere, Ramón Lago, José, Naranjo, Milagrosa, Pedragosa, Olga, Riera, Gemma, Soldevila, Jesús, Olmos, Gloria, Torner, Alba y Rodrigo, Carles. El programa CA/AC ("Cooperar para Aprender / Aprender a Cooperar") para enseñar

a aprender en equipo . Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula. Universidad de Vic. http://www.elizalde.eus/wp-content/uploads/izapideak/CA-ACprograma.pdf

- Simoes, Jorge, Díaz Redondo, Rebeca y Fernández Vilas, Ana, "A social gamification framework for a K-6 learning platform", Computers in Human Behavior, Elsevier, vol. 29, nº 2, (2013), 345–353.
- Werbach, Kevin y Dan Hunter. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Harrisburg: Wharton Digital Press, 2012.

8. Anexos y créditos

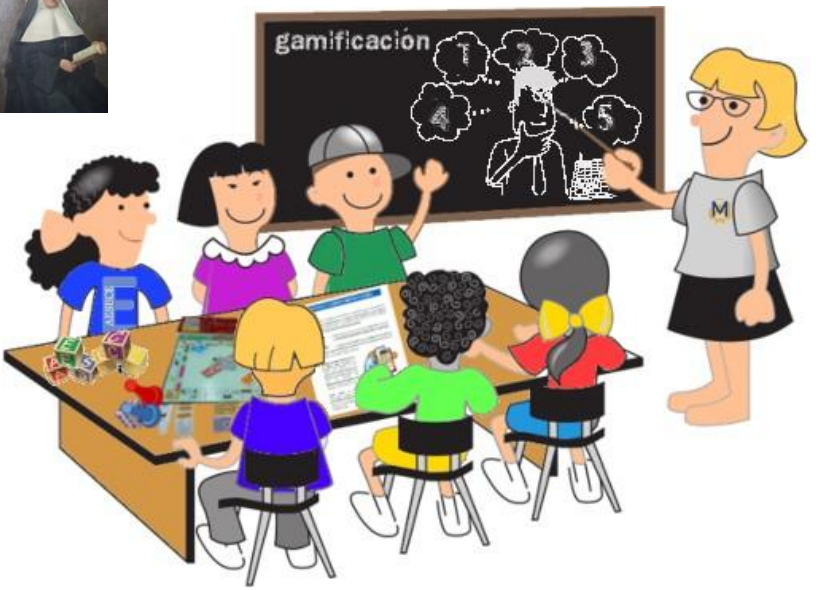
Anexos:

- Contenidos teóricos, desarrollando brevemente el Ciclo de Kolb, la Gamificación y el Aprendizaje cooperativo. Se incluye además un glosario de términos.
- Cuaderno del alumno, necesario para desarrollar la gamificación.
- Proceso de evaluación. Se incluyen:
  - Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizajes relacionados con este proyecto (asignatura de economía, 1º de bachillerato).
  - Rúbricas de evaluacion del grupo cooperativo y rúbricas de evaluación individual.
  - Cuestionario de autoevaluación del docente y de los alumnos.

Créditos:

- Todas las imágenes que han servido de base para crear las mías propias, se han obtenido de openclipart.org y son dominio público, salvo:
  - Imagen del Juego del Terrateniente por Lucius Kwok con licencia CC-A-2.5.
  - Mapa usado en la act. 2, por Marcos Elías de Oliveira con licencia CC-A-2.5.
- Las imágenes de los alumnos que aparecen en el trabajo, han sido expresamente autorizadas por sus padres.
  - Experiencia realizada por José María Chacón Espada. www.josechacon.me
    Colegio Compañía de María (San Fernando, Cádiz)

ANEXO 1. PRÁCTICAS



CONTENIDO:

FASE 1: Prácticas 1, 2 y 3.

FASE 2: Práctica 4.

FASE 3: Práctica 5.

FASE 4: Práctica 6.

ACTIVIDAD 1. APRENDEMOS CON EL MONOPOLY

Instrucciones:

- En primer lugar os dividiréis en grupos cooperativos. Las funciones serán las propias de cada cargo. No obstante, en esta actividad tendréis algunas añadidas:

El coordinador tendrá que:

- Entregar de manera aleatoria a cada jugador un personaje (fichas 1 y 2).
- Deberá observar que los demás hacen su trabajo de manera correcta.

El contable deberá:

- Controlar la banca, según las reglas del juego.
- Entregar a cada jugador, tanto inicialmente como en cada paso por la casilla de salida de las cantidades que aparecen en cada ficha del jugador. El resumen se encuentra en la ficha 3.
- Al finalizar la partida, con la ayuda de los demás, deberá rellenar la ficha 4, con el patrimonio de cada jugador (terrenos+construcciones). En el caso de los que han quedado fuera del juego, se indicará el turno en el que perdieron.

El secretario, tiene las siguientes tareas:

- Cada vez que un jugador caiga en alguna casilla del juego marcarla en la ficha número 5.
- Cuando un jugador realice un pago a otro, deberá marcar la cantidad en la ficha número 6.

El portavoz debe auxiliar al secretario en esta labor, siendo el encargado de indicarle los datos que debe anotar en cada ficha.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Tenéis dos horas para jugar al juego del Monopoly, usando las reglas estándar. Al acabar las dos horas, debéis dar por finalizada la partida (aunque ésta no haya finalizado). Debéis entregar el juego en su caja perfectamente ordenado y con todas las fichas rellenas.

PREMIOS POR LA PRUEBA			
Por ganar la partida.			1
Por quedar segundo.		1	
Si quedas en otro puesto, pero consigues acabar con propiedades	1		
DESAFÍOS DE LA ACTIVIDAD			
Si el grupo finaliza la partida en las dos horas	1		
Si todos los documentos están correctamente rellenos	1		
RETOS DE LA ACTIVIDAD			
¿Eres capaz de permanecer en la partida sin perder con tan sólo 4 propiedades o menos?			1
¿Eres capaz de ser el vencedor sin construir más de dos casitas?		1	

ÁLVARO

Piloto

30 años.
Casado.
Sin hijos.
Casa propia.

Renta inicial:
2000€

Modificaciones:

A partir del turno 2, dejará de ingresar dinero al pasar por la casilla de salida debido a un accidente y posterior baja.

MARÍA

investigadora

23 años.
Soltera. Vive con sus padres

Renta inicial:
1300€

Modificaciones:

Turno 2: Recibe 500€ extras por una patente.
Turno 4 en adelante: Recibe 50€ menos por compra de casa.

CELIA

Mecánica

26 años.
Casada
2 hijos.
Casa propia.

Renta inicial:
1500€

Modificaciones:

En el turno 3 recibe 300€ extras gracias a que ha montado su propio taller.

IVÁN

Teleoperador

21 años.
Casado.
Sólo estudió hasta 4ºESO
Sin hijos.
Vive de alquiler.

Renta inicial:
1000€

Modificaciones:

A partir del turno 3, ganará 300 € más, al convertirse en informático (ha estudiado un módulo superior por las tardes.)

FICHA 1 Perfiles de jugadores.

EVA

Directora de cine

32 años.
Soltera.
Una hija.
Casa propia.

Renta inicial: 1500€

Modificaciones:

Ninguna.

LUCÍA

Bombera

40 años.
Divorciada.
Dos hijos.
Casa propia.

Renta inicial: 1600€

Modificaciones:
Los dos primeros turnos cobrará 50€ menos por tener que pagar los estudios de sus hijos.

SAMUEL

Astronauta

35 años.
Casado.
Dos hijos.
Casa propia.

Renta inicial: 2200€

Modificaciones:

A partir del turno 3, dejará de ingresar dinero al pasar por la casilla de salida y además tendrá que pagar 100€ por tener que ocuparse del cuiado de sus padres.

Pepo

Estudiante

18 años.
Soltero.
Vive con sus padres.
Trabaja en una cadena de "Fast Food"

Renta inicial:900€

Modificaciones:
Turno 2: recibe +100€
Turno 3 en adelante: recibe 300€.
Esto es debido a su cambio de empleo tras acabar sus estudios de Derecho.

FICHA 2. Perfiles de jugadores.

FICHA 2. Perfiles de jugadores.

	DINERO INICIAL	TURNO 1	TURNO 2	TURNO 3	TURNO 4	TURNO 5 Y SIGUIENTES
ÁLVARO	2000 €	200 €	0 €	0 €	0 €	0 €
MARÍA	1300 €	200 €	700 €	200 €	150 €	150 €
CELIA	1500 €	200 €	200 €	500 €	200 €	200 €
IVÁN	1000 €	200 €	200 €	500 €	500 €	500 €
SAMUEL	2200 €	200 €	200 €	-100 €	-100 €	-100 €
PEPO	900 €	200 €	300 €	500 €	500 €	500 €
EVA	1500 €	200 €	200 €	200 €	200 €	200 €
LUCÍA	1600 €	150 €	150 €	200 €	200 €	200 €

FICHA 3. Ingresos de cada jugador.

		DINERO FINAL	VALOR DE LAS PROPIEDADES	VALOR DE LAS CONSTRUCCIONES	TOTAL
ÁLVARO					
MARÍA					
CELIA					
IVÁN					
SAMUEL					
PEPO					
EVA					

FICHA 4. Patrimonio final de cada jugador.

FICHA 4. Patrimonio final de cada jugador.

FICHA 5.5

		Marcar con una X			Marcar con una X			Marcar con una X			Marcar con una X			Marcar con una X
1			9			17	CAJA DE COMUNIDAD		25			33	CAJA DE COMUNIDAD	
2	CAJA DE COMUNIDAD		10	CARCEL CARCEL		18			26			34		
3			11			19			27			35		
4	IMPUESTO SOBRE RENTA/BIENES		12			20	PRÓXIMO SORTEO		28			36	SUERTE	
5			13			21			29			37		
6			14			22	SUERTE		30			38	TASA DE LUJO	
7	SUERTE		15			23			31			39		
8			16			24			32			40	CASILLA DE SALIDA	

FICHA 5.5 Ficha de probabilidades.

FICHA 6	Propiedad	Construcciones	1	5	10	20	50	100	500
Ronda de Valencia	TÍTULO DE PROPIEDAD RONDA DE VALENCIA ALQUILERES M9 Con 1 Casa M10 Con 2 Casas M30 Con 3 Casas M90 Con 4 Casas M160 Con HOTEL M250 Valor de la Hipoteca M30 Cada Casa cuesta M50 Cada Hotel cuesta M50 más 4 Casas Si un jugador posee todas las fincas de un grupo, la renta de alquiler se duplica, aun cuando alguna de ellas esté hipotecada.	Sin casas							
Plaza de Lavapies	TÍTULO DE PROPIEDAD PLAZA LAVAPIES ALQUILERES M4 Con 1 Casa M20 Con 2 Casas M60 Con 3 Casas M180 Con 4 Casas M320 Con HOTEL M450 Valor de la Hipoteca M30 Cada Casa cuesta M50 Cada Hotel cuesta M50 más 4 Casas Si un jugador posee todas las fincas de un grupo, la renta de alquiler se duplica, aun cuando alguna de ellas esté hipotecada.	Sin casas							
Estación de Goya	ESTACIÓN DE GOYA ALQUILERES M25 Si tiene 2 Estaciones M50 Si tiene 3 Estaciones M100 Si tiene 4 Estaciones M200 Valor de la Hipoteca M100 SÓLO MONOPOLY								
Glorieta cuatro caminos	TÍTULO DE PROPIEDAD GLORIETA CUATRO CAMINOS ALQUILERES M6 Con 1 Casa M30 Con 2 Casas M90 Con 3 Casas M270 Con 4 Casas M400 Con HOTEL M550 Valor de la Hipoteca M50 Cada Casa cuesta M50 Cada Hotel cuesta M50 más 4 Casas Si un jugador posee todas las fincas de un grupo, la renta de alquiler se duplica, aun cuando alguna de ellas esté hipotecada.	Sin casas							
Avenida de Reina Victoria	TÍTULO DE PROPIEDAD AVENIDA REINA VICTORIA ALQUILERES M6 Con 1 Casa M30 Con 2 Casas M90 Con 3 Casas M270 Con 4 Casas M400 Con HOTEL M550 Valor de la Hipoteca M50 Cada Casa cuesta M50 Cada Hotel cuesta M50 más 4 Casas Si un jugador posee todas las fincas de un grupo, la renta de alquiler se duplica, aun cuando alguna de ellas esté hipotecada.	Sin casas							
Calle de Bravo Murillo	TÍTULO DE PROPIEDAD CALLE BRAVO MURILLO ALQUILERES M8 Con 1 Casa M40 Con 2 Casas M100 Con 3 Casas M300 Con 4 Casas M450 Con HOTEL M600 Valor de la Hipoteca M60 Cada Casa cuesta M50 Cada Hotel cuesta M50 más 4 Casas Si un jugador posee todas las fincas de un grupo, la renta de alquiler se duplica, aun cuando alguna de ellas esté hipotecada.	Sin casas							
Glorieta de Bilbao	TÍTULO DE PROPIEDAD GLORIETA DE BILBAO ALQUILERES M10 Con 1 Casa M50 Con 2 Casas M150 Con 3 Casas M450 Con 4 Casas M625 Con HOTEL M750 Valor de la Hipoteca M70 Cada Casa cuesta M100 Cada Hotel cuesta M100 más 4 Casas Si un jugador posee todas las fincas de un grupo, la renta de alquiler se duplica, aun cuando alguna de ellas esté hipotecada.	Sin casas							

FICHA 6	Propiedad	Construcciones	1	5	10	20	50	100	500
Calle de Alberto Aguilera	TITULO DE PROPIEDAD CALLE ALBERTO AGUILERA ALQUILERES M10 Con 1 Casa M50 Con 2 Casas M150 Con 3 Casas M450 Con 4 Casas M625 Con HOTEL M750 Valor de la Hipoteca M70 Cada Casa cuesta M100 Cada Hotel cuesta M100 más 4 Casas	Sin casas							
Calle de Fuencarral	TITULO DE PROPIEDAD CALLE FUENCARRAL ALQUILERES M19 Con 1 Casa M60 Con 2 Casas M180 Con 3 Casas M500 Con 4 Casas M700 Con HOTEL M900 Valor de la Hipoteca M80 Cada Casa cuesta M100 Cada Hotel cuesta M100 más 4 Casas	Sin casas							
Compañía de electricidad	COMPAÑIA DE ELECTRICIDAD Si se posee UNA estación de Compañías de Servicio Público, el Alquiler es 4 veces el número sacado en los dados. Si se poseen DOS estaciones de Compañías de Servicio Público, el Alquiler es 10 veces el número sacado en los dados. Valor de la Hipoteca M75								
Estación de las Delicias	ESTACIÓN DE LAS DELICIAS ALQUILERES M25 Si tiene 2 Estaciones M50 Si tiene 3 Estaciones M100 Si tiene 4 Estaciones M200 VALOR DE LA HIPOTECA M100								
Avenida de Felipe II	TITULO DE PROPIEDAD AVENIDA FELIPE II ALQUILERES M14 Con 1 Casa M70 Con 2 Casas M200 Con 3 Casas M550 Con 4 Casas M750 Con HOTEL M950 Valor de la Hipoteca M90 Cada Casa cuesta M100 Cada Hotel cuesta M100 más 4 Casas	Sin casas							
Calle Velázquez	TITULO DE PROPIEDAD CALLE VELÁZQUEZ ALQUILERES M14 Con 1 Casa M70 Con 2 Casas M200 Con 3 Casas M550 Con 4 Casas M750 Con HOTEL M950 Valor de la Hipoteca M90 Cada Casa cuesta M100 Cada Hotel cuesta M100 más 4 Casas	Sin casas							
Calle de Serrano	TITULO DE PROPIEDAD CALLE SERRANO ALQUILERES M16 Con 1 Casa M80 Con 2 Casas M220 Con 3 Casas M600 Con 4 Casas M800 Con HOTEL M1000 Valor de la Hipoteca M100 Cada Casa cuesta M100 Cada Hotel cuesta M100 más 4 Casas	Sin casas							

FICHA 6	Propiedad	Construcciones	1	5	10	20	50	100	500
Avenida de América	TITULO DE PROPIEDAD AVENIDA DE AMÉRICA ALQUILERES M18 Con 1 Casa M90 Con 2 Casas M250 Con 3 Casas M700 Con 4 Casas M875 Con HOTEL M1050 Valor de la Hipoteca M110 Cada Casa cuesta M150 Cada Hotel cuesta M150 más 4 Casas Sin jugada para cada Sobre dentro propiedad, si tiene varias jugadas se tiran los dados de valor de las casas	Sin casas							
Calle de María de Molina	TITULO DE PROPIEDAD CALLE MARÍA DE MOLINA ALQUILERES M18 Con 1 Casa M90 Con 2 Casas M250 Con 3 Casas M700 Con 4 Casas M875 Con HOTEL M1050 Valor de la Hipoteca M110 Cada Casa cuesta M150 Cada Hotel cuesta M150 más 4 Casas Sin jugada para cada Sobre dentro propiedad, si tiene varias jugadas se tiran los dados de valor de las casas	Sin casas							
Calle de Cea Bermúdez	TITULO DE PROPIEDAD CALLE CEA BERMÚDEZ ALQUILERES M20 Con 1 Casa M100 Con 2 Casas M300 Con 3 Casas M750 Con 4 Casas M925 Con HOTEL M1100 Valor de la Hipoteca M120 Cada Casa cuesta M150 Cada Hotel cuesta M150 más 4 Casas Sin jugada para cada Sobre dentro propiedad, si tiene varias jugadas se tiran los dados de valor de las casas	Sin casas							
Estación del Mediodía	ESTACIÓN DEL MEDIODÍA ALQUILERES M25 Si tiene 2 Estaciones M50 Si tiene 3 Estaciones M100 Si tiene 4 Estaciones M200 Valor de la Hipoteca M100								
Avenida de Reyes Católicos	TITULO DE PROPIEDAD AVENIDA DE LOS REYES CATÓLICOS ALQUILERES M22 Con 1 Casa M110 Con 2 Casas M330 Con 3 Casas M800 Con 4 Casas M975 Con HOTEL M1150 Valor de la Hipoteca M130 Cada Casa cuesta M150 Cada Hotel cuesta M150 más 4 Casas Sin jugada para cada Sobre dentro propiedad, si tiene varias jugadas se tiran los dados de valor de las casas	Sin casas							
Calle de Bailén	TITULO DE PROPIEDAD CALLE BAILÉN ALQUILERES M22 Con 1 Casa M110 Con 2 Casas M330 Con 3 Casas M800 Con 4 Casas M975 Con HOTEL M1150 Valor de la Hipoteca M130 Cada Casa cuesta M150 Cada Hotel cuesta M150 más 4 Casas Sin jugada para cada Sobre dentro propiedad, si tiene varias jugadas se tiran los dados de valor de las casas	Sin casas							
Compañía de aguas	COMPAÑÍA DE AGUAS Si se posee UNA sola de Compañía de Servicio Público, el Alquiler es 4 veces el número salido en los dados. Si se poseen DOS o las dos Compañías de Servicio Público, el Alquiler es 10 veces el número salido en los dados. Valor de la Hipoteca M75								

FICHA 6	Propiedad	Construcciones	1	5	10	20	50	100	500
Plaza de España	TÍTULO DE PROPIEDAD PLAZA DE ESPAÑA ALQUILERES M24 Con 1 Casa M150 Con 2 Casas M360 Con 3 Casas M850 Con 4 Casas M1025 Con HOTEL M1900 Valor de la Hipoteca M1600 Cada Casa cuesta M150 Cada Hotel cuesta M150 más 4 Casas Si el jugador posee todos los solares de su propiedad, el alquiler se duplica si los Solares están sin edificar.	Sin casas							
Puerta del Sol	TÍTULO DE PROPIEDAD PUERTA DEL SOL ALQUILERES M26 Con 1 Casa M130 Con 2 Casas M390 Con 3 Casas M900 Con 4 Casas M1100 Con 1 CHILL M1175 Valor de la Hipoteca M1500 Cada Casa cuesta M200 Cada Hotel cuesta M200 más 4 Casas Si el jugador posee todos los Solares de su propiedad, el alquiler se duplica si los Solares están sin edificar.	Sin casas							
Calle de Alcalá	TÍTULO DE PROPIEDAD CALLE ALCALÁ ALQUILERES M36 Con 1 Casa M150 Con 2 Casas M300 Con 3 Casas M900 Con 4 Casas M1100 Con HOTEL M1275 Valor de la Hipoteca M1500 Cada Casa cuesta M300 Cada Hotel cuesta M300 más 4 Casas Si el jugador posee todos los Solares de su propiedad, el alquiler se duplica si los Solares están sin edificar.	Sin casas							
Gran Vía	TÍTULO DE PROPIEDAD GRAN VÍA ALQUILERES M28 Con 1 Casa M150 Con 2 Casas M450 Con 3 Casas M1000 Con 4 Casas M1900 Con HOTEL M2400 Valor de la Hipoteca M1600 Cada Casa cuesta M300 Cada Hotel cuesta M300 más 4 Casas Si el jugador posee todos los Solares de su propiedad, el alquiler se duplica si los Solares están sin edificar.	Sin casas							
Estación del Norte	ESTACIÓN DEL NORTE ALQUILERES M25 Si tiene 2 Estaciones M50 Si tiene 3 Estaciones M100 Si tiene 4 Estaciones M200 Valor de la Hipoteca M100								
Paseo de la Castellana	TÍTULO DE PROPIEDAD PASEO DE LA CASTELLANA ALQUILERES M35 Con 1 Casa M175 Con 2 Casas M700 Con 3 Casas M1100 Con 4 Casas M1300 Con HOTEL M1500 Valor de la Hipoteca M1750 Cada Casa cuesta M200 Cada Hotel cuesta M200 más 4 Casas Si el jugador posee todos los Solares de su propiedad, el alquiler se duplica si los Solares están sin edificar.	Sin casas							
Paseo del Prado	TÍTULO DE PROPIEDAD PASEO DEL PRADO ALQUILERES M50 Con 1 Casa M800 Con 2 Casas M4000 Con 3 Casas M1400 Con 4 Casas M1700 Con HOTEL M2000 Valor de la Hipoteca M2000 Cada Casa cuesta M900 Cada Hotel cuesta M900 más 4 Casas Si el jugador posee todos los Solares de su propiedad, el alquiler se duplica si los Solares están sin edificar.	Sin casas							

FICHA 6 – Tabla de rentabilidades.

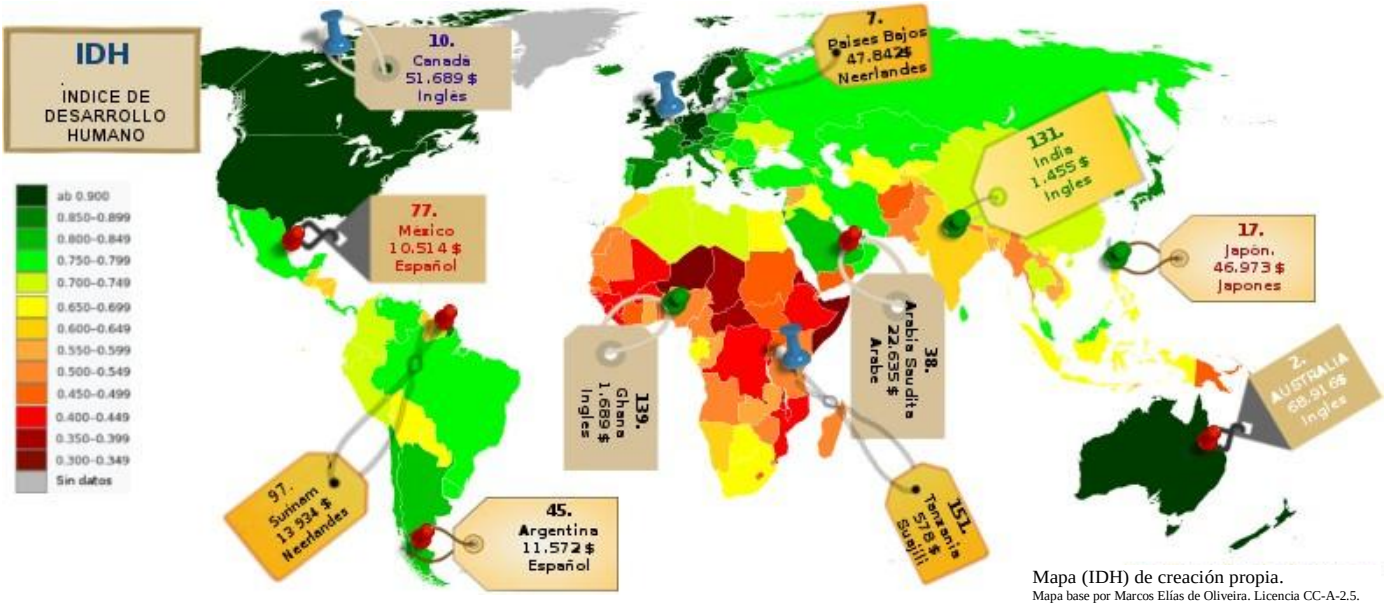
6. Tabla de rentabilidades.

ACTIVIDAD 2. NUESTRA IDENTIDAD GLOBAL

Instrucciones:

- La actividad es individual. En función de la posición en que cada alumno ha quedado en a actividad anterior (ver ficha 8), tenéis asignado un país, según la ficha 6. Cuanto menos dinero os ha quedado, el país que se os ha sido asignado tiene un IDH (Índice de Desarrollo Humano) más bajo.
- Debéis descargar e instalar la aplicación **Hello Talk** en el móvil. Se encuentra disponible tanto en Android como en Apple Store.
- Lo siguiente será contactar con un habitante de ese país. No debe tener ninguna característica personal, pero sería interesante que fuera un estudiante con una edad similar a la vuestra.
- El objetivo de esta actividad no es la de obtener datos personales (ni tampoco que vosotros se los proporcionéis). Debéis indicar que se trata de una actividad escolar y por tanto, sólo necesitáis una información general de dónde vive y cómo es un día normal en su vida.
- Debéis rellenar la ficha 9. Dispondréis un máximo de 3 minutos para exponer en clase brevemente la persona con la que habéis conectado y exponer el caso.

PRUEBA 2: NUESTRA IDENTIDAD GLOBAL			
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:			
Contactar con un habitante del país asignado y con la información proporcionada rellenar la ficha 9.			
TABLA DE RETOS, DESAFÍOS Y RECOMPENSAS	BRONCE	PLATA	ORO
PREMIOS POR LA PRUEBA			
Por contactar con un habitante de dicho país	1		
Si además tiene entre de 15 a 18 años.	1		
Por exponer la experiencia	1		
DESAFÍOS DE LA ACTIVIDAD			
Si expones en el tiempo asignado (3')	1		
Si todos los documentos están correctamente rellenos	1		
RETOS DE LA ACTIVIDAD			
¿Eres capaz de contactar con 3 o más personas de ese país y expones la experiencia generalizándola?			1
¿Puedes exponer la experiencia de manera original?		1	



Mapa (IDH) de creación propia.
Mapa base por Marcos Elías de Oliveira. Licencia CC-A-2.5.

Otros países que puedes considerar son:

IDH	País	PIB per cápita	Idioma oficial	IDH	País	PIB per cápita	Idioma oficial	IDH	País	PIB per cápita	Idioma oficial
5	Singapur	50.324 $	Inglés	50	Rumanía	8.721 $	Rumano	97	Túnez	4.286 $	Árabe
11	Estados Unidos	49.601 $	Inglés	59	Malasia	10.467 $	Malayo	105	Uzbekistán	1.781 $	Uzbeko
16	Reino Unido	38.891 $	Inglés	71	Turquía	10.914 $	Turco	118	Bolivia	2.493 $	Español
36	Polonia	14.039 $	Polaco	83	Argelia	5.659 $	Árabe	152	Nigeria	1.657 $	Inglés

Ficha 7. Tabla de países por IDH.

(Aquí los nombres de los alumnos)

	ALUMNO	ÁLVARO	MARÍA	CELIA	EVA			IVÁN	SAMUEL	PEPO	LUCÍA	PAÍS
1						X						AUSTRALIA
2			X									SINGAPUR
3		X										P. BAJOS
4							X					CANADÁ
5									X			EEUU
6							X					R. UNIDO
7				X								JAPÓN
8					X							POLONIA
9								X				A. SAUDÍ
10		X										ARGENTINA
11			X									RUMANÍA
12				X								MALASIA
13									X			TURQUÍA
14								X				MÉXICO
15		X										ARGELIA
16					X							TÚNEZ
17			X									SURINÁM
18						X						UZBEKISTÁN
19									X			BOLIVIA
20								X				INDIA
21								X				GHANA
22							X					TANZANIA
23			X									NIGERIA

Ficha 8. Tabla de resultados del monopoly.

¿Quién es?

¿Cómo vive?

¿Qué hace?

MAÑANA

TARDE

NOCHE

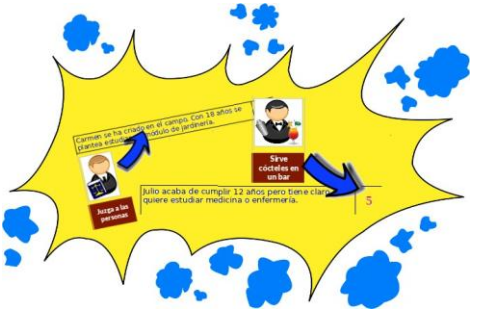
¿Qué come?

Ficha 9. Ficha informativa.

ACTIVIDAD 3. “CADA OVEJA CON SU PAREJA”

Instrucciones:

En grupos cooperativos, debéis realizar los siguientes pasos:



- En la ficha número 10, hay un listado de 20 personas que tienen una cierta profesión en su edad madura. Debéis relacionar cada uno de ellos con aquella persona que pensáis vosotros que era cuando joven en la ficha número 11.

Es importante recordar que los rasgos (masculino o femenino) de las imágenes que aparecen en la ficha 10 no han de corresponderse con la solución.

- La dinámica a realizar será 1, 2, 4., repartidas en tres intervalos de 15 minutos cada uno. Primero tendréis que responder de manera individual, posteriormente en parejas y finalmente, el grupo deberá llegar a un consenso. Esta será la respuesta que debéis entregar..

- La respuesta debe aparecer en la ficha número 12. La respuesta de consenso ha de estar justificada en la columna correspondiente.

- En la clase posterior, cada portavoz debe exponer sus resultados.

PRUEBA 3: CADA OVEJA CON SU PAREJA			
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:			
Tenéis 1 hora para decidir reflexionar en grupos cooperativos que trabajo corresponde a quién y completar la ficha correspondiente.			
TABLA DE RETOS, DESAFÍOS Y RECOMPENSAS	BRONCE	PLATA	ORO
PREMIOS POR LA PRUEBA			
Por finalizar en el tiempo indicado	1		
Si además, la ficha está totalmente rellena	1		
Si los razonamientos son correctos	1		
DESAFÍOS DE LA ACTIVIDAD			
Si el grupo finaliza el primero y lo hacéis correctamente		1	
RETOS DE LA ACTIVIDAD			
¿Sois capaces de exponer los resultados de forma original?		1	

¿Quién es quién?

De los siguientes perfiles ...

¿qué profesión crees que tendrá cada uno?

PROFESIONES

(los rasgos no son indicativos)

Arregla ordenadores	Investiga en un laboratorio farmacéutico	Pilota aviones de combate	trabaja en una farmacia	Responde a las llamadas del 112	Es teniente del ejército de tierra	Tiene dos estrellas michelín	Trabaja en una central nuclear	Transplanta corazones	Vende flores

Trabaja en un banco	Tiene su propia librería	Trabaja para el servicio de inteligencia	Tiene su propia confitería	Enseña artes marciales	Apaga los incendios	Cura en un centro de salud	Investiga crímenes	Juzga a las personas	Sirve cócteles en un bar

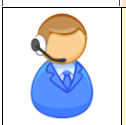
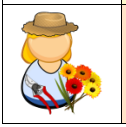
Ficha 10. Tabla de profesiones

ESTUDIANTES

DESCRIPCIÓN		DESCRIPCIÓN	
Ana tiene 18 años y ha obtenido un 13,2 en selectividad. Quiere hacer un grado relacionado con la sanidad.	1	Raúl nunca ha sido un buen estudiante. Pero con 25 años ha terminado sus estudios de finanzas y contabilidad	11
Sonia sueña con ser militar como su padre. Está deseando acabar selectividad para presentarse a las pruebas.	2	Iván acaba de matricularse en biología. Ama los animales y la música de los 90.	12
Pedro es hermano de Sonia, estudia electrónica y desea como su hermana, ingresar en el ejército.	3	María Luisa lee al menos un libro al mes. Con 18 años acaba de matricularse en Filología.	13
Jorge es un manitas. Con 20 años ya ha creado un dron diseñado por él mismo.	4	Manuel ha estudiado física aplicada en Sevilla y con 24 años, busca trabajo en alguna institución pública.	14
Julio acaba de cumplir 12 años pero tiene claro que quiere estudiar medicina o enfermería.	5	Antonio no ha podido estudiar ya que siempre ha ayudado a su padre en el bar. Con 25 años se plantea crear su propio negocio.	15
Carmen se ha criado en el campo. Con 18 años se plantea estudiar un módulo de jardinería.	6	Miguel está obsesionado con las películas de espías. Se encuentra estudiando criminología.	16
Lucía ha estudiado farmacia y se encuentra realizando un máster en Genética.	7	Mila con tan sólo 15 años, tiene muy clara que quiere ser funcionaria del estado y le encanta ayudar a las personas.	17
Pablo se conoce las películas de Chuck Norris de memoria. Es cinturón negro de Kárate.	8	Enrique también desea ser funcionario. Sueña con ser policía o bombero.	18
Eva acaba de terminar sus estudios de derecho. Desea ser funcionaria.	9	Begoña y José son hermanos. Ambos han dejado los estudios en 4º de Eso. Begoña se pasa el día viendo la Tv.	19
La abuela le ha inculcado a Miriam su amor por la cocina. Desde pequeña le ayuda en los fogones	10	José como Begoña, no desea seguir estudiando y dedica su tiempo a jugar a la consola y salir con sus amigos.	20

Ficha 11. Tabla de estudiantes.

RESULTADOS (GRUPOS COOPERATIVOS)

PERSONAJE	ES...	JUSTIFICACIÓN DEL GRUPO COOPERATIVO
		
		

PERSONAJE	ES..	JUSTIFICACIÓN DEL GRUPO COOPERATIVO

Ficha 12. Tabla resultados.

ACTIVIDAD 4. REFLEXIONEMOS UN POCO...

Instrucciones:

Responde individualmente de manera razonada a las siguientes cuestiones, reflexionando sobre lo que has realizado en las actividades anteriores.

Ten en cuenta que se trata de reflexionar más que de encontrar la respuesta correcta …

PRUEBA 4: VOY A REFLEXIONAR UN POCO			
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:			
En una hora debes responder a todas las preguntas planteadas intentando que tu razonamiento sea loo más correcto posible.			
TABLA DE RETOS, DESAFÍOS Y RECOMPENSAS	BRONCE	PLATA	ORO
PREMIOS POR LA PRUEBA			
Por responder todas las preguntas.	3		
Por responder al menos a 10.	1		
Por razonar correctamente todas las preguntas		1	
DESAFÍOS DE LA ACTIVIDAD			
Si además de responder correctamente, acabas el primero			1
RETOS DE LA ACTIVIDAD			
¿Eres capaz de responder usando razonamientos originales?			1
Si mi grupo fue el que en la actividad anterior obtuvo un resultado más igualitario en cuanto a género, me apuntaré			1

REFLEXIONAMOS: ECONOMÍA. RELACIÓN CON LAS MATEMÁTICAS

1

Aquí tienes cuatro casillas del juego. Son las que están en la posición 6 (Glorieta Cuatro Caminos), 19 (Calle de Serrano), 31 (Puerta del Sol) y 37 (Paseo de la Castellana).

Observa mirando la ficha de rentabilidades y probabilidades (13 y 14), que inmuebles más caros ofrecen menos rentabilidad. ¿A qué crees que es debido?.

2

Cuando compras un producto (coche, ropa, etc.), los más caros son siempre los que ofrecen más rentabilidad (calidad, duración, etc.)?

3

Cuando lanzas dos dados, la suma que obtienes …. ¿aparece siempre las mismas veces?. ¿Eres capaz de decir cuáles son las más probables?.

4

En el juego hay cuatro estaciones, cada una de ellas en una fila del tablero. En tu opinión, ¿cuál es la que se cae más probablemente y por qué?.

¿Qué razón encuentras para que la cárcel sea la casilla más probable?.

PLANIFICACIÓN TÁCTICA O ESTRATÉGICA

5 En el monopoly, ¿qué estrategia has elegido?

- He comprado todo lo que he podido
- He preferido ahorrar y esperar mis oportunidades

6 ¿Crees que tu estrategia fue la adecuada?. ¿Por qué?.

7 Si tuvieras que invertir de nuevo, ¿volverías a hacer lo mismo?. En la vida real, ¿una mala inversión que consecuencias tiene?. ¿Hay segundas oportunidades?.

¿Y SOBRE LA IGUALDAD DE OPORTUNIDADES?

8

Es curioso que cuando pensamos en ciertas profesiones como bombero/a, o enfermero/a, se tiende a pensar en un género en concreto (observa la ficha 15). ¿A qué crees que es debido?.
¿Consideras este hecho un micromachismo?.

9

Has visto que cada jugador tenía un personaje diferente, con una renta inicial y por motivos familiares o laborales, ingresos diferentes en cada turno. Sin embargo, parece que ello no ha influido demasiado en la partida. ¿A qué crees que es debido?.

ÁLVARO	MARÍA	CELIA	IVÁN	SAMUEL	PEPO	LUCÍA	EVA
				X			
	X						
X							
					X		
							X
					X		

NUESTRA IDENTIDAD COSMOPOLITA GLOBAL

10

Vivimos en un mundo global. Has oído estos días experiencias de algunas de esas personas. ¿Crees que en todos los lados se tienen las mismas oportunidades?.

11 Vivimos en un mondo globalizado. Somos ciudadanos del mundo … ¿cómo te afecta esta globalización? (ventajas e inconvenientes).

12

En vuestras exposiciones, ha quedado de manifiesto las enormes desigualdades entre países. ¿Cómo crees que se puede conseguir una sociedad más igualitaria?.

PROBABILIDADES			PROBABILIDADES			PROBABILIDADES			PROBABILIDADES			PROBABILIDADES		
1		1,9%	9		2,4%	17	CAJA DE COMUNIDAD	2,3%	25		3,1%	33	CAJA DE COMUNIDAD	2,4%
		19 de 1000			24 de 1000			23 de 1000			31 de 1000			24 de 1000
2	CAJA DE COMUNIDAD	1,8%	10	CARCEL	4,2%	18		2,9%	26		2,8%	34		2,5%
		18 de 1000			42 de 1000			29 de 1000			28 de 1000			25 de 1000
3		2,3%	11		2,8%	19		3,3%	27		3%	35		2,7%
		23 de 1000			28 de 1000			33 de 1000			30 de 1000			27 de 1000
4	IMPUESTO SOBRE ESTRATEGICOS	2,3%	12		2,6%	20	PRIMAVERA	2,9%	28		2,9%	36	SORTE	0,5%
		23 de 1000			26 de 1000			29 de 1000			29 de 1000			5 de 1000
5		3%	13		2,2%	21		2,9%	29	PLAZA DE ESPAÑA	2,8%	37		2,2%
		30 de 1000			22 de 1000			29 de 1000			28 de 1000			22 de 1000
6		2,4%	14		2,3%	22	SORTE	1,2%	30		2,9%	38	TASA DE LUJO	2,2%
		24 de 1000			23 de 1000			12 de 1000			29 de 1000			22 de 1000
7	SORTE	1,1%	15		2,9%	23		2,8%	31		2,8%	39		2,3%
		11 de 1000			29de 1000			28 de 1000			28 de 1000			243de
8		2,1%	16		3,2%	24		3,3%	32		3%	40	CASILLA DE SALIDA	3%
		21 de 1000			32 de 1000			33 de 1000			30 de 1000			30 de 1000

Ficha 13. Tabla de probabilidades.

	Sin casas					
Ronda de Valencia	4%	10%	20%	45%	60%	80%
Plaza del Lavapiés	8%	20%	40%	90%	140%	160%
Glorieta de Cuatro Caminos	10%	25%	50%	120%	150%	175%
Avenida Reina Victoria	12%	20%	50%	115%	145%	170%
Calle de Bravo Murillo	11%	22%	55%	122%	155%	174%
Glorieta de Bilbao	10%	25%	55%	130%	152%	165%
Calle de Alberto Aguilera	9%	24%	52%	122%	146%	157%
Calle de FuenCarral	8%	27%	60%	125%	145%	158%
Avenida de Felipe II	11%	35%	72%	154%	175%	190%
Calle de Velázquez	12%	36%	75%	155%	178%	195%
Calle de Serrano	12%	40%	80%	176%	200%	200%
Avenida de América	12%	35%	65%	150%	150%	155%

	Sin casas					
Calle María Molina	10%	35%	60%	135%	140%	140%
Calle de Cea Bermúdez	15%	40%	90%	165%	170%	175%
Avenida de Reyes Católicos	10%	35%	75%	145%	145%	150%
Calle de Bailén	10%	35%	76%	142%	145%	150%
Plaza de España	12%	40%	75%	144%	145%	148%
Puerta del Sol	10%	30%	70%	125%	125%	120%
Calle de Alcalá	10%	28%	68%	125%	127%	120%
Gran Vía	12%	34%	75%	130%	132%	130%
Paseo de la Castellana	10%	35%	70%	120%	120%	115%
Puerta del Sol	15%	40%	90%	175%	175%	180%

Ficha 14. Tabla de rentabilidades.

Nota:
En la ficha 14 (rentabilidades) indica la rentabilidad del dinero invertido por oponente. Es decir, que un 150% de rentabilidad en una partida de 4 jugadores significa que por cada 100€ invertido obtiene 150x3=450€ de rentabilidad en cada partida.

RESULTADOS DE LA SESIÓN

En una serie de casos, la respuesta era clara. Prácticamente todos habéis respondido de manera adecuada las siguientes profesiones. No había otros candidatos razonables para esos puestos. Son los siguientes:

	Trabajo: arregla ordenadores
	Le corresponde a: 4. Jorge es un manitas. Con 20 años ya ha creado un dron diseñado por él mismo.
	Trabajo: tiene su propia librería.
	Le corresponde a: 13. María Luisa lee al menos un libro al mes. Con 18 años acaba de matricularse en Filología.
	Trabajo: enseña artes marciales.
	Le corresponde a: 8. Pablo se conoce las películas de Chuck Norris de memoria. Es cinturón negro de Kárate.
	Trabajo: Sirve cócteles en un bar.
	Le corresponde a: 15. Antonio no ha podido estudiar ya que siempre ha ayudado a su padre en el bar. Con 25 años se plantea crear su propio negocio.
	Trabajo: juzga personas.
	Le corresponde a: 9. Eva acaba de terminar sus estudios de derecho. Desea ser funcionaria.
	Trabajo: trabaja en el servicio de inteligencia.
	Le corresponde a: 16. Miguel está obsesionado con las películas de espías. Se encuentra estudiando criminología.
	Trabajo: realiza su labor en un banco.
	Le corresponde a: 11. Raúl nunca ha sido un buen estudiante. Pero con 25 años ha terminado sus estudios de finanzas y contabilidad.
	Trabajo: vende flores.
	Le corresponde a: 6. Carmen se ha criado en el campo. Con 18 años se plantea estudiar un módulo de jardinería.
	Trabajo: en una central nuclear.
	Le corresponde a: 14. Manuel ha estudiado Física aplicada en Sevilla y con 24 años, busca trabajo en alguna institución pública.
	Trabajo: en una central nuclear.
	Le corresponde a: 10. La abuela le ha inculcado a Miriam su amor por la cocina. Desde pequeña le ayuda en los fogones.

Por otra parte, había unos puestos donde era posible que fuera ocupado por un chico o una chica. Hace unos días preguntamos lo mismo a otros compañeros vuestros (al que se llama grupo de control). El resultado es diferente al obtenido por vosotros (y que denominamos grupo experimental). Aquí mostramos lo que habéis opinado:

GRUPO DE CONTROL				GRUPO EXPERIMENTAL			
	Pedro: 60% Sonia: 40%		Pedro: 40% Sonia: 60%		Pedro: 50% Sonia: 50%		Pedro: 50% Sonia: 50%
	Pilota aviones de combate.				**Es teniente del ejército de tierra.**		
2. Sonia sueña con ser militar como su padre. Está deseando acabar selectividad para presentarse a las pruebas. 3. Pedro es hermano de sonia, estudia electrónica y desea como su hermana, ingresar en el ejército.							

	Enrique: 85% Mila: 15%		Enrique: 15% Mila: 85%		Enrique: 60% Mila: 40%		Enrique: 40% Mila: 60%
	Apaga los incendios.				**Investiga crímenes.**		
17. Mila con tan sólo 15 años, tiene muy clara que quiere ser funcionaria del estado y le encanta ayudar a las personas. 18. Enrique también desea ser funcionario. Sueña con ser policía o Bombero.							

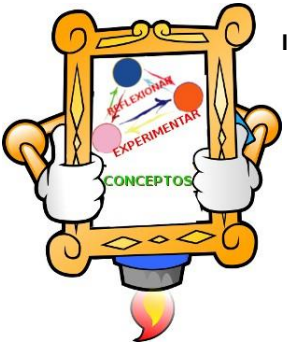
	Lucía: 90% Iván: 10%		Lucía: 10% Iván: 90%		Lucía: 80% Iván: 20%		Lucía: 80% Iván: 20%
	Investiga en un laboratorio farmacéutico.				**Trabaja en una farmacia.**		
7. Lucía ha estudiado farmacia y se encuentra realizando un máster en Genética. 12. Iván acaba de matricularse en biología. Ama los animales y la música de los 90.							

	Ana: 0% Julio: 100%		Ana: 100% Julio: 0%		Ana: 30% Julio: 70%		Ana: 70% Julio: 30%
	Transplanta corazones.				**Trabaja en un centro de salud.**		
1. Ana tiene 18 años y ha obtenido un 13,2 en selectividad. Quiere hacer un grado relacionado con sanidad. 5. Julio acaba de cumplir 12 años pero tiene claro que quiere estudiar medicina o enfermería.							

	José: 75% Begoña: 25%		José: 25% Begoña: 75%		José: 55% Begoña: 45%		José: 45% Begoña: 55%
	Responde a las llamadas del 112.				**Tiene su propia confitería.**		
19. Begoña ha dejado los estudios en 4º de Eso. Ahora pasa el día viendo la Tv. 20. José como Begoña, no desea seguir estudiando y dedica su tiempo a la consola y salir con amigos							

Ficha 15. Tabla de resultados de la sesión anterior.

ACTIVIDAD 5. ¡APRENDEMOS CONCEPTOS!. ¡AFIANZAMOS IDEAS!



Instrucciones:

- En la última hoja debéis responder de manera individual a todas las preguntas que se os plantean, usando un lenguaje económico adecuado.
- Las respuestas anótalas en la ficha 16. Dispones de una hora de tiempo.

CAJA DE COMUNIDAD

PRUEBA 5: APRENDEMOS CONCEPTOS

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:

Rellena la ficha 16 con los conceptos que has aprendido y que has estudiado (o vas a estudiar) en la asignatura de Economía, el presente curso de 1º de Bachillerato.

PREMIOS POR LA PRUEBA	BRONCE	PLATA	ORO
Por entregar la actividad a tiempo	1		
Por responder correctamente a más de 30 preguntas.		1	
DESAFÍOS DE LA ACTIVIDAD			
Si el grupo finaliza la partida en las dos horas	1		
RETOS DE LA ACTIVIDAD			
¿Eres capaz de responder correctamente a todas las preguntas?.			1
Por indicar algún concepto que has aprendido en las anteriores actividades y que no aparece en esta hoja		1	

FICHA 1 . LAS INVERSIONES.

En la fotografía puedes ver como Pedro no ha comprado aún ninguna propiedad. Tiene mucho **efectivo** en la mano. Jaime sin embargo, ha acaparado todas las que ha podido. Dispone de un amplio **número de propiedades** . Tomando esta situación como referencia, define:

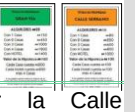
Cash flow o flujo de efectivo.
Inmovilizado.

Cuando Pedro compre una propiedad habrá hecho una inversión. Define este concepto.

Si Jaime cae en alguna propiedad y ha de pagar no tendrá recursos. Define:
Financiación:
Hipoteca:
Rentabilidad de una inversión.

FICHA 2 . EL MERCADO.

C/ Serrano: precio, 200.
C/ Gran Vía, precio 320.



Alejandro quiere conseguir la Calle Serrano ya que tiene las otras otras dos naranjas. Piensa a largo plazo y está dispuesto a sacrificar dinero actual por ingresos futuros. Aplicando esto, define :

Planificación táctica:
Planificación estratégica:
¿Cuál de ellas está usando Alejandro?

¿Qué es coste de oportunidad?. ¿Cuál es el de Alejandro?.

En esta negociación, el Estado no interviene.
Indica si el Estado interviene o no si el mercado es libre o intervenido. ¿Qué puedes decir de una economía de mercado, economía mixta de mercado y economía de planificación central?,

En nuestro país, el Estado interviene en ciertos casos (piensa en las viviendas de protección oficial). Explica las razones de dicha intervención.

FICHA 3 . NUESTRO ESTADO DE BIENESTAR.

Celia. Inicialmente gana 1500€. A partir del 3er turno cobra 300€ extras tras montar su propio taller.
Samuel. Al principio gana 2.200€. Luego tiene que desembolsar 300€ cada turno por cuidado de sus padres.

Antonio le ha tocado el personaje de Celia. A partir de cierto tiempo, cobra una renta superior tras finalizar sus estudios y montar su propio taller. Blanca (que juega con Samuel), su personaje sufre un percance y su renta disminuye en una cantidad notable.

Explica el concepto de "Igualdad de resultados" e "Igualdad de oportunidades".
España es un país del grupo que defienden el "Estado de bienestar". ¿Qué significa este término?.
¿Qué le ocurriría en la vida real a Samuel si no pudiera hacerse cargo del cuidado de sus padres?. ¿Y si el propio Samuel se arruinara?.

FICHA 4 . LA INTERVENCIÓN DEL ESTADO. LOS TRIBUTOS

Si caes en la casilla 38, deberás pagar 100€ por tasa de lujo. Además hay una carta de comunidad que te obliga a pagar el 10% de todo tu patrimonio por impuestos.

Explica la diferencia entre impuesto y tasa.

Observa que la tasa se paga independientemente de la persona que cae en la casilla.
Pero el impuesto anterior, varía en función de tu patrimonio (es personal).
Explica la diferencia entre impuesto directo e indirecto.
De los siguientes impuestos, rellena la tabla tal como indica el ejemplo (en la hoja final).

SIGLAS	NOMBRE	DIRECTO	INDIRECTO	RAZONAMIENTO.
IVA	Impuesto sobre el Valor Añadido		X	Consumir un producto y por tanto...
IBI	Impuesto sobre Bienes Inmuebles	X		
IRPF	Impuesto sobre la Renta ...			
IVTM				
IS				

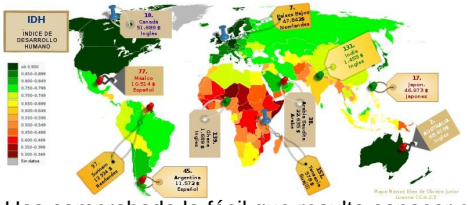
FICHA 5 . EL MERCADO LABORAL.

Tenemos a Ana, cirujana en un hospital y Clara, que vende las flores que ella misma cultiva. ¿En que sectores trabajan cada una? (primario, secundario o terciario).
¿Qué entiendes por terciarización de la economía española?

Ya has visto el significado de "Igualdad de oportunidades". En el mundo laboral, ¿eso que significado tiene?. ¿Todos los países actúan de la misma manera?.
En el Monopoly, Pepo trabajaba en un "fast-food" mientras finalizaba los estudios de derecho. Que no sean tan caros como en otros países, ¿se trata de un nuevo ejemplo de Igualdad de oportunidades?.

Aquí tienes tres profesiones de las que has visto anteriormente. ¿Qué significa oferta y demanda de trabajo?. ¿Tienen todas las profesiones la misma?.
¿Crees que alguno de estos mercados está regulado por el Estado?

FICHA 6 . EL ÍNDICE DE DESARROLLO HUMANO (IDH).


IDH
INDICE DE DESARROLLO HUMANO
1. Noruega 0,943 ⊕ Noruegos
2. Australia 0,935 ⊕ Australianos
3. Irlanda 0,916 ⊕ Irlandeses
4. Suecia 0,916 ⊕ Suecos
5. Suiza 0,913 ⊕ Suizos
6. Japón 0,912 ⊕ Japoneses
7. Estados Unidos 0,910 ⊕ Estadounidenses
8. Canadá 0,908 ⊕ Ingles
9. Hong Kong 0,907 ⊕ Chinos
10. Islandia 0,907 ⊕ Islandeses
11. Corea del Sur 0,906 ⊕ Coreanos
12. Israel 0,905 ⊕ Israelíes
13. Alemania 0,905 ⊕ Alemanes
14. Liechtenstein 0,905 ⊕ Liechtensteinianos
15. Países Bajos 0,903 ⊕ Holandeses
16. Dinamarca 0,901 ⊕ Daneses
17. Japón 0,873 ⊕ Japoneses
18. Singapur 0,866 ⊕ Singapurenses
19. Nueva Zelanda 0,866 ⊕ Neozelandeses
20. Reino Unido 0,863 ⊕ Ingleses
21. Bélgica 0,862 ⊕ Belgas
22. Francia 0,861 ⊕ Franceses
23. Austria 0,857 ⊕ Austriacos
24. Italia 0,854 ⊕ Italianos
25. España 0,854 ⊕ Españoles
26. Luxemburgo 0,852 ⊕ Luxemburgueses
27. Finlandia 0,852 ⊕ Finlandeses
28. Eslovenia 0,846 ⊕ Eslovenos
29. Alemania 0,845 ⊕ Alemanes
30. Grecia 0,844 ⊕ Griegos
31. Chipre 0,840 ⊕ Chipriotas
32. Corea del Norte 0,840 ⊕ Coreanos
33. Andorra 0,840 ⊕ Andorranos
34. Islandia 0,840 ⊕ Islandeses
35. Brunei 0,838 ⊕ Bruneanos
36. Qatar 0,834 ⊕ Qataríes
37. Portugal 0,833 ⊕ Portugueses
38. Eslovenia 0,832 ⊕ Eslovenos
39. Polonia 0,831 ⊕ Polacos
40. Chile 0,831 ⊕ Chilenos
41. Argentina 0,829 ⊕ Argentinos
42. Estonia 0,829 ⊕ Estonios
43. Hungría 0,828 ⊕ Húngaros
44. Lituania 0,827 ⊕ Lituanos
45. Argentina 0,827 ⊕ Argentinos
46. Eslovaquia 0,826 ⊕ Eslovacos
47. Letonia 0,825 ⊕ Letones
48. Emirates Árabes Unidos 0,824 ⊕ Emiratíes
49. Kuwait 0,821 ⊕ Kuwaíes
50. Bahrein 0,819 ⊕ Bahreíes
51. Rusia 0,817 ⊕ Rusos
52. Rumanía 0,816 ⊕ Rumanos
53. Croacia 0,814 ⊕ Croatas
54. Bielorrusia 0,813 ⊕ Bielorrusos
55. Bielorrusia 0,813 ⊕ Bielorrusos
56. Bielorrusia 0,813 ⊕ Bielorrusos
57. Bielorrusia 0,813 ⊕ Bielorrusos
58. Bielorrusia 0,813 ⊕ Bielorrusos
59. Bielorrusia 0,813 ⊕ Bielorrusos
60. Bielorrusia 0,813 ⊕ Bielorrusos
61. Bielorrusia 0,813 ⊕ Bielorrusos

	Nº	Pregunta	Respuesta
FICHA 1	1	Cash flow.	
	2	Inmovilizado.	
	3	Inversión	
	4	Financiación.	
	5	Hipoteca.	
	6	Rentabilidad de una inversión	
	7	Planificación táctica.	
	8	Planificación estratégica.	
	9	Coste de oportunidad.	
FICHA 2	10	¿Cuál es el de Alejandro?.	
	11	Mercado libre e intervenido.	
	12	Economía de mercado.	
	13	Economía mixta de mercado.	
	14	Economía de planificación central.	
	15	El Estado interviene porque …	
FICHA 3	16	Igualdad de resultados.	
	17	Igualdad de oportunidades.	
	18	Estado del bienestar.	
	19	Si Samuel no puede pagar el cuidado de sus padres...	
	20	Si Samuel se arruina …	
	21	Diferencia entre impuesto y tasa.	
FICHA 4	22	Diferencia entre impuesto directo e indirecto.	

23

SIGLAS	NOMBRE	D	I	RAZONAMIENTO.
IVA	Impuesto sobre el Valor Añadido.		X	
IBI	Impuesto sobre Bienes Inmuebles.	X		
IRPF				
IVTM				
IS				

	Nº	Pregunta	Respuesta
FICHA 5	24	Ana y Clara trabajan en los sectores...	
	25	Terciarización de la economía española.	
	26	Igualdad de oportunidades en el mercado laboral.	
	27	Igualdad de oportunidades de Pepo.	
	28	Oferta y demanda laboral.	
	29	¿Tienen todos la misma?. ¿Por qué no?.	
	30	¿Cuáles están intervenidos de alguna forma por el Estado y cuáles no?.	
FICHA 6	31	Producto Interior Bruto.	
	32	Índice de Desarrollo Humano.	
	34	Globalización.	
	35	Las empresas se instalan en países más pobres porque...	
	36	Producto Nacional Bruto.	
	37	Tasa de natalidad.	
FICHA 7	38	Ventajas e inconvenientes que la llegada de inmigrantes trae a nuestra sociedad.	
	39	Relación Economía-Probabilidad	
	40	¿Qué es el azar y la probabilidad?.	

Ficha 16. Conceptos. Hoja de respuestas

ACTIVIDAD 6. ¡APLICAMOS!

Instrucciones:

- En primer lugar os dividiréis en grupos cooperativos de 4 alumnos, como habéis hecho en anteriores sesiones. La técnica será “uno para todos”.

- Disponéis de dos horas para acabar las tres partes de la actividad. No podéis pasar a otra parte de la actividad sin haber finalizado la anterior.

- Finalmente, en una última sesión dispondréis de 7 minutos para exponer los resultados.

- Debido a la complejidad de la práctica 1, es importante que el contable cuente con la ayuda del portavoz, para realizar correctamente la tarea.

- Es la última práctica del proyecto, así que no os olvidéis de rellenar el cuestionario de satisfacción de la actividad.

PRUEBA 6: ¡APLICAMOS!			
OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD:			
Tenéis dos horas realizar las tres partes de la actividad. Tras este tiempo, debéis entregar todos los documentos oportunos. Se realizan en orden consecutivo.			
TABLA DE RETOS, DESAFÍOS Y RECOMPENSAS	BRONCE	PLATA	ORO
PREMIOS POR LA PRUEBA			
Por cada parte acabada correctamente	1		
Si además, acabamos una parte los primeros	1		
Si además, somos los primeros en acabar todas las partes . . . . . ,		1	
Por entregar el cuestionario	1		
DESAFÍOS DE LA ACTIVIDAD			
Si todos los cálculos son correctos.	1		
Si en la primera parte, superamos los 50 puntos de felicidad	1	1	
En la tercera parte, ¿tenéis tiempo para razonar en qué profesiones pensáis que acabarán los 4 personajes restantes?		1	
¿Sois capaces de presentar los resultados de forma original?.	1		
RETOS DE LA ACTIVIDAD			
En la primera parte, ¿seréis capaces de tener dos hijos, casaros y tener casa en propiedad o alquiler?			1

PRÁCTICA 1. ECONOMÍA APLICADA A LA VIDA FAMILIAR

La práctica consiste en decidir cómo será la vida de una pareja desde el año 2018 hasta el 2050. Vuestro objetivo es que sean lo más felices posibles planificando para ello sus vidas y teniendo en cuenta sus ahorros, sus ingresos y sus gastos.

Si entráis en bancarrota (ahorros 0€) o por debajo de -5 puntos de felicidad, el juego acaba.

	SITUACIÓN INICIAL (AÑO 2017)
	Pablo y María son pareja y ambos tienen 25 años. Ambos viven con sus padres y no disponen ni de coche ni de motocicleta. No tienen hijos. Pablo tiene un pequeño negocio de venta de ropa por internet diseñado por él mismo. María por su parte, trabaja de informática en una pequeña empresa de la localidad. **Ingresos anuales de Pablo: 15.000€.** **Gastos anuales de Pablo: 10.000€** **Ingresos anuales de María: 20.000€.** **Gastos anuales de María: 15.000€** **Ambos tienen reunidos en una cuenta corriente 10.000€**

A continuación aparecen **dos tablas de eventos. La primera sólo ocurrirán en el año que se indica en la primera columna.** Debéis decidir si se acepta o no. En caso negativo, todo seguirá igual.

- En caso de aceptar, en la columna de eventos anotáis: SI y hacéis los ajustes de ahorros, gastos e ingresos, además de sumar o restar puntos de felicidad.
- En caso negativo, basta con anotar NO y calcular la suma de ahorros para ese año.

La segunda tabla son acontecimientos que podéis ejecutar cuando os apetezca , aunque alguno de ellos tiene ciertas restricciones.

La dinámica es igual que lo anteriormente explicado con la salvedad que podéis activarlos el año que os apetezca. Hay que tener en cuenta que algunos tienen ciertas restricciones (sólo pueden hacerse una vez, o hasta cierta fecha o duran unos años).

La tabla que está al final, se rellena de la siguiente forma:

			INGRESOS		GASTOS			
AÑO	**ACCIÓN**	**AHORROS INICIALES**	**MARÍA**	**PABLO**	**MARIA**	**PABLO**	**AHORROS FINALES**	☺
2017	(NADA)	10.000€	15.000	20.000	10.000	15.000	20.000€	0

Partimos de 10.000€ de ahorros a lo que hay que sumar los ingresos de ambos y restar sus gastos. Luego 2017 acaba con 20.000€ de ahorros. Con eso empezaremos 2018.

Este año hay un evento que es el regalo (y obligatorio). Anotamos SI, sumamos 1000€ a los ahorros y hacemos de nuevo la cuenta. Acabamos el año con 31.000 y 1 punto más de felicidad.

2018	SI	20.000€ **+1000€**	15.000	20.000	10.000	15.000	31.000€	1

¿Y si este año además hubiésemos decidido que se compraran un portátil?. Pues entonces la entrada de 2018 hubiese sido esta …

2018	SI + Portátil (E)	20.000€ +1000€ **-500€**	15.000	20.000	10.000	15.000	30.500€	2

¿Fácil verdad?. ¡Vamos a la experiencia!.

AÑO	ACONTECIMIENTO	IMPACTO ECONÓMICO	☺
2018	Los padres de Pablo les regalan a la pareja 1.000€, tras vender unos terrenos (evento obligatorio)	Ahorros: +1000€	+1
2020	A ambos les gustaría irse en verano a recorrer Europa: Francia, Italia ...	Ahorros: -4000€	+4
2021	María está pensando establecerse por su cuenta haciendo páginas webs. Le quitará tiempo, pero ganará unos ingresos extras	En adelante, los ingresos de María subirían pero debido a la subida del IRPF, sus gastos también. Ingresos de María: +5.000€ Gastos de María +10%	-5
2023	Ambos están pensando en hacer un curso de tango argentino. ¡Les encanta el tango!	Ahorros: -1.000€	+3
2024	Pablo recibe una oferta de compra de su pequeño negocio. A él no le gusta la idea pero María opina que así podrán tener hijos y estar más tiempo juntos.	Ahorros: +80.000€ Ingresos de Pablo: pasan a ser 0€ (Los gastos continúan como estaban)	+3
2025	Un amigo común les plantea la necesidad de crearse un plan de pensiones. De hacerlo, sus ahorros bajarían y sus gastos subirían cada año, pero se sentirían más seguros el día de su jubilación.	Ahorros: -2.000€ Gastos de Pablo: +500€ Gastos de María: +500€	+2
2027	Obtienen un premio en la bonoloto. (Este evento es obligatorio)	Ahorros: +5.000€	+2
2030	María recibe una oferta de trabajo en otra ciudad cercana. No le gusta demasiado pero su nómina aumentará. Es necesario que tenga vehículo (coche o moto) y portátil.	Los ingresos de María pasan a ser de 30.000€ al año. Gastos anuales de María:+1.000 (Debido a la subida del IRPF)	-10
2030	**Desde ahora y hasta que alquilen o compren una casa, se perderá un punto de felicidad. (Evidentemente, esto no se tiene en cuenta si ya se ha hecho)**		**-1**
2032	Pablo es coleccionista de juguetes antiguos. Se está planteando vender su colección y dejar de comprar estos artículos.	Ahorros: +2.000€ Gastos de Pablo: -100€	-3
2035	**Desde este año, cada uno que pasen sin tener al menos un hijo al menos, se perderán dos punto de felicidad. (Recordad que el último año en que pueden ser padres es 2037). (Si ya han decidido ser padres, este evento no se tiene en cuenta)**		**-2**
2036	Pablo recibe una oferta de trabajo como comercial. El trabajo le apasiona pero es necesario tener coche.	Los ingresos de Pablo pasan a ser de 22.000€ al año. Gastos anuales de Pablo:+1.000€ (Debido a la subida del IRPF)	+3
2040	Fallece un tío de María en accidente de tráfico. Reciben una pequeña herencia. (Este acontecimiento es obligatorio)	Ahorros: +5.000€	-4
2045	Ambos se plantean vender algunos de los objetos que recibieron en la herencia anterior. Tienen un gran valor sentimental para María.	Ahorros: +3.000€	-3
2049	Para celebrar sus 40 años de noviazgo, les gustaría un viaje especial a Nueva York.	Ahorros: -6.000€	+6
2050	**FIN DE LA EXPERIENCIA**		

Ficha 17. Tabla de acontecimientos anuales.

Nº	ACONTECIMIENTO		IMPACTO ECONÓMICO		
A	Escapada romántica de fin de semana por España.		Ahorros: -500€		+1
B		Comprar coche (utilitario). (Vida útil: 10 años)	Ahorros: -20.000€. Gastos de uno de ellos durante 10 años: +500 (en concepto de IVTM)		+6
C		Comprar coche (deportivo) (Vida útil: 8 años)	Ahorros: -50.000€ Gastos de uno de ellos durante 10 años: +1000 (en concepto de IVTM)		+9
D		Comprar una moto. Hay varias opciones (Vida útil 5 años)	Tipo	Ahorros	
			A	-5.000€	+2
			B	-10.000€	+5
			C	-15.000€	+8
E	Comprar un portátil (Vida útil 5 años)		Ahorros: -500€		+1
F	Hacerse socio de una ONG		Gastos de María: +100€ Gastos de Pablo: +100€		+2
G	Irse en vacaciones de voluntarios a otro país para ayudar a los necesitados.		Ahorros: -2.000€		+2
H	¡Casarse!		Debido a la tributación conjunta por el IRPF sus gastos descienden en 1.000€. Gastos de Pablo -500€ Gastos de María -500€		+15
I	Cancelar las clases de piano de María. (Sólo puede hacerse una vez)		Gastos de María: -200€		-1
J		Tener un hijo (Siempre que sea en 2037 o antes). Pablo y María desean tener como máximo dos niños. (Por tanto, el máximo es dos)	El Estado proporciona una subvención y una desgravación en el IRPF. Evidentemente, a pesar de ello los gastos aumentan. Ahorros: +5000€ Gastos: +5.000€ (a repartir entre ambos padres como se desee)		+20
K	Vender la colección de discos de vinilo, herencia del padre de Pablo. (Sólo puede hacerse una vez)		Ahorros: +3.000€		-3
L	Alquilar apartamento		Gastos: +5.000€ (A repartir entre ambos)		+3
M	Alquilar casa independiente		Gastos:+10.000€ (A repartir entre ambos)		+8
N		Comprar casa (Pequeño apartamento) (Una sóla vez y antes de 2045) Los gastos de la compra se repartirán entre ambos como se desee. Una vez comprada una casa, no puede alquilarse otra.	El precio es 80.000€ Opción A. Se paga al contado. Ahorros: -80.000€ Gastos (a repartir) +1.000€		+10
			Opción B: Se financia una parte. Ahorros: -40.000€ Gastos (a repartir): +5.000€ durante 10 años.		+7
O		Comprar casa (Casa independiente) (Una sóla vez y antes de 2045) Los gastos de la compra se repartirán entre ambos como se desee. Una vez comprada una casa, no puede alquilarse otra.	El precio es 150.000€ Opción A. Se paga al contado. Ahorros: -150.000€ Gastos (a repartir) +2.000€		+15
			Opción B: Se financia una parte. Ahorros: -80.000€. Gastos (a repartir): +10.000€ durante 10 años.		+13

Ficha 18. Tabla de acontecimientos voluntarios

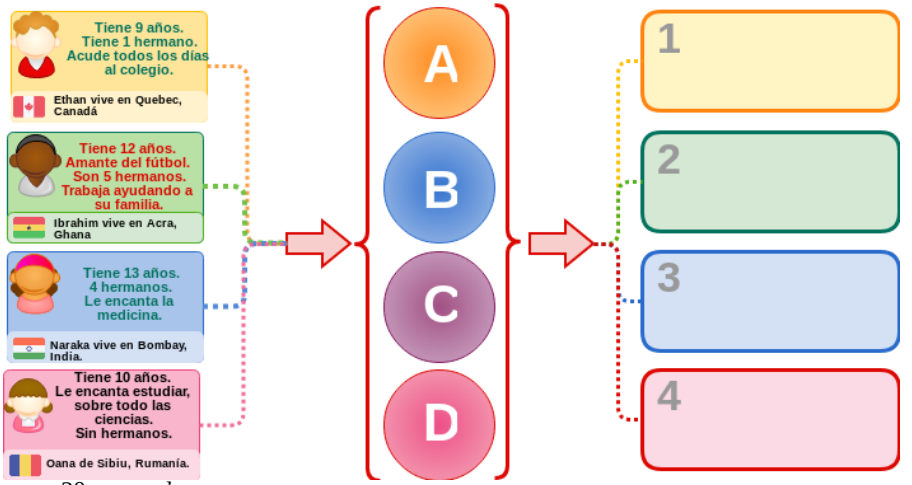
Ficha 18. Tabla de acontecimientos voluntarios

			INGRESOS		GASTOS			
AÑO	EVENTO	AHORROS INICIALES	MARÍA	PABLO	MARIA	PABLO	AHORROS FINALES	☺
2017	(NADA)	10.000€	15.000	20.000	10.000	15.000	20.000€	0
2018		20.000€						
2019								
2020								
2021								
2022								
2023								
2024								
2025								
2026								
2027								
2028								
2029								
2030								
2031								
2032								
2033								
2034								
2035								
2036								
2037								
2038								
2039								
2040								
2041								
2042								
2043								
2044								
2045								
2046								
2047								
2048								
2049								
2050								

Ficha 19. Tabla de respuestas.

PRÁCTICA 2: IGUALDAD DE OPORTUNIDADES

La dinámica consiste en elegir para adolescente, una posible situación personal de su madurez, entre las alternativas que tenéis en la parte inferior. Tras ello, deberéis crear un perfil de vida de ese adolescente cuando sea un anciano, tomando como ejemplo los perfiles reales que vuestros compañeros han expuesto en la clase anterior. Todo el procedimiento debe estar suficientemente razonado.



Ficha 20. Tabla de respuestas.

En A, B, C o D, debéis indicar una de estas situaciones:

Ficha 21. Tabla de acontecimientos.

PRÁCTICA 3. EL MERCADO LABORAL

Por último, en la práctica 3 vais a tener "superpoderes". Imaginad que tenéis la oportunidad de planificar a qué se va a dedicar los 14 jóvenes que viven en un pequeño pueblo de España. Para ello tenéis a continuación 10 posibles trabajos y a continuación, algunas características de los 14 personajes que hemos nombrado. Debéis elegir cuál es más adecuado para cada puesto, indicando la razón de vuestra decisión.

TRABAJO NÚMERO	PERSONAJE	JUSTIFICACIÓN
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Ficha 22. Tabla de respuestas.

Ficha 23. Listado de ocupaciones.

TABLA DE PERSONAJES DISPONIBLES

Ana es hija única. Se ha criado en las afueras del pueblo, por lo que ama la naturaleza y los deportes de aventura. Tiene monopatín, bicicleta y su máximo deseo es poder ir a Tarifa a aprender Kite-Surf.

Manolo y Elvira son hermanos. Sus padres son personas acomodadas del pueblo y desean una buena educación para sus hijos. Pero a Manolo no le gustan los estudios, sólo le interesan los juegos de coches mientras su hermana, que sí es buena estudiante, adora la lectura. Es campeona provincial de tiro al arco.

Margarita ha sido inquieta desde que era pequeña. Le gusta la naturaleza y la vida en libertad y es íntima amiga de Ana, con la que comparte pupitre y su afición a la bicicleta. Lee libros de ciencias y le encanta las películas de acción y suspense. Su padre trabaja en la biblioteca y su madre es agente forestal.
Luis es su primo.

Luis es menos inquieto que su prima. Lo que más desea es permanecer en su pueblo, aunque es muy perezoso. No le gusta estudiar y su únicos intereses son ver la televisión y jugar a la consola.

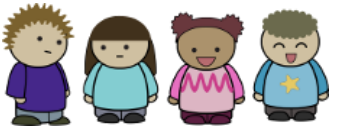
María vive en la casa más elegante del pueblo y su madre es la alcaldesa. Sueña con vivir en una gran ciudad y convertirse en actriz de cine.

Roberto vive con su padre, que es viudo. Le encanta estudiar y está deseando cumplir los 18 para poder coger el coche de su padre.

Carmen y Nacho son hermanos. Carmen es inconformista y le gusta que todo lo que hace sea perfecto. Nacho no es así y hace las cosas para salir del paso. Eso sí, es muy bueno en Matemáticas.

Mario fue adoptado y llegó al pueblo con 3 años. Le encanta destripar cosas. Su pasión, el pan con aceite.

Said, Amira, Dalia y Ali son inmigrantes que llegaron al pueblo hace unos años. Sus padres tienen una pastelería y todos acuden al colegio. Said sueña con ser futbolista y su hermana Amira comparte su pasión. Ambos tienen las entradas para el próximo Madrid-Barca. A Dalia le encanta la música y el arte mientras que a Alí le encantaría ser veterinario.



Ficha 24. Tabla de personajes.

ANEXO 2. CONTENIDOS TEÓRICOS

CONTENIDO:

Ciclo de Kolb.

Gamificación.

Aprendizaje cooperativo.

Glosario de términos.

EL CICLO DE KOLB.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL EN LA ENSEÑANZA.

"Aprendizaje es el proceso por el que se crea conocimiento mediante la transformación de la experiencia".
D. Kolb, 1984.

1. Introducción.

David A. Kolb es un psicólogo estadounidense, fundador y el presidente de la Experience Based Learning Systems, Inc. (EBLS); y Profesor Emérito del Comportamiento Organizativo en la Weatherhead School of Management, Case Western Reserve University en Cleveland.

Kolb propuso a finales del pasado siglo una de las teorías de estilo de aprendizaje más conocidas actualmente a nivel mundial y que se aplica en múltiples campos, aunque en el campo de la enseñanza en nuestro país, está pasando algo desapercibida.

Tomando las palabras anteriores de Confucio: "Dime y olvidaré; muéstrame y puede que recuerde; implícame y entenderé", Kolb planteó un modelo de estilos de aprendizaje en el que se supone que para aprender algo debemos trabajar o procesar la información que recibimos. Kolb dice que, partiendo de una experiencia, ésta se concretan en conocimiento cuando reflexionamos sobre ella y cuando experimentamos de forma activa con la información recibida.

2. El ciclo de Kolb en la enseñanza.

Aunque gran parte del aprendizaje experiencial puede ocurrir naturalmente en la vida diaria, puede también ser configurado o estructurado para guiar a los estudiantes a través de una experiencia y maximizar los resultados del aprendizaje. Kolb desarrolló el ciclo de aprendizaje experiencial, que es una teoría para describir cómo procesamos la información y en última instancia, aplicamos el conocimiento.
La teoría del aprendizaje experiencial define el aprendizaje como "el proceso por el cual se crea el conocimiento a través de la transformación de la experiencia." (Kolb, 1984).

El ciclo de aprendizaje experiencial de Kolb tiene cuatro etapas sin un orden específico, por lo que se puede empezar en cualquiera, aunque siempre se deben completar las cuatro etapas. Este enfoque de educación tiene numerosos beneficios para los participantes porque es un equilibrio entre aprendizaje afectivo, conductual y cognitivo. Además, el aprendizaje es inductivo, lo que significa que los participantes llegan a sus propias conclusiones sobre la experiencia y contenido, lo que hace más fácil para ellos aplicar directamente su aprendizaje a situaciones del mundo real.

Las siguientes cuatro etapas deben estar presentes para completar el ciclo de aprendizaje: Experiencia Concreta, Observación Reflexiva, Conceptualización Abstracta y Experimentación Activa.

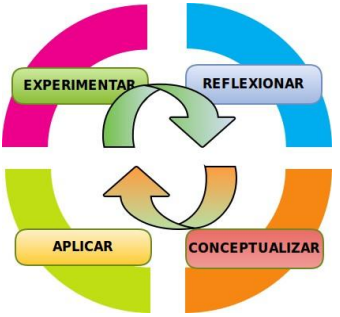


Ilustración 1: etapas del ciclo de Kolb. Elaboración propia.

- **Experiencia Concreta:** Se trata de aprender experimentando. Las personas aprenden al estar involucradas en una actividad o experiencia y recordando cómo se sintieron.

- **Observación Reflexiva:** Aprender procesando. Utilizando una experiencia concreta como base, el estudiante reflexiona sobre la experiencia para obtener más información o profundizar su comprensión de la experiencia.

- **Conceptualización Abstracta** : el estudiante consciente o inconscientemente teoriza, clasifica o generaliza su experiencia en un esfuerzo para generar nueva información.

- El ciclo de aprendizaje experiencial finaliza con la **Experimentación Activa**, donde se aprende haciendo. El estudiante aplica los conocimientos adquiridos al mundo real. Esta aplicación genera una nueva experiencia que causa que el ciclo empiece de nuevo.

En cada etapa del ciclo se produce un tipo específico de aprendizaje: experimentando, reflexionando, pensando o haciendo. Como veremos a continuación, hay cuatro estilos distintos de aprendizaje basados en el ciclo de aprendizaje experiencial de cuatro etapas.

Cada uno tiene un estilo único de aprendizaje o preferencia, pero para lograr una experiencia de aprendizaje equilibrada, es importante que los estudiantes utilicen todos los cuatro estilos de aprendizaje.

3. Dimensiones del aprendizaje

Durante sus estudios de investigación, Kolb identificó dos dimensiones principales del aprendizaje: la percepción (cómo captamos nueva información) y el procesamiento (cómo la transformamos en algo significativo y la aplicamos a nuevas situaciones), llegando a afirmar que el aprendizaje es el resultado de la forma como las personas perciben y luego procesan lo que han percibido, es decir; cómo procesamos las experiencias y cómo les damos sentido.

Si trazamos dos ejes (uno vertical y otro horizontal) sobre las cuatro etapas del ciclo, podemos observar que en las ubicadas en el eje vertical desarrollamos la percepción (realizando directamente la Experiencia concreta y por comprensión mediante la Conceptualización abstracta) y en las ubicadas en el eje horizontal, la actividad de procesamiento (por Observación reflexiva o Experimentación activa)

Ilustración 2: dimensiones y estilos de aprendizaje de Kolb. Elaboración propia.

4. Los estilos de aprendizaje

Kolb (1984, citado en Alonso, et al., 1997) incluye el concepto de estilos de aprendizaje dentro de su modelo de aprendizaje experiencial y lo describe como "algunas capacidades para aprender que se destacan por encima de otras como resultado del aparato hereditario, de las experiencias vitales propias y de las exigencias del medio ambiente actual". Así tenemos personas que son activas y tienden a la inmediatez en sus actos y pensamientos, mientras otras son reflexivas y analíticas.

Cada uno de los modos en que percibimos y procesamos (sintiendo y pensando, observando y haciendo), es un modo diferente de generar conocimiento y contribuir al aprendizaje. Por lo general, aquellos polos en que somos más hábiles son al mismo tiempo los modos en que preferimos acercarnos a ello, esto es, nuestro *estilo de aprendizaje*. El modelo de Kolb diferencia entre cuatro estilos: Divergentes, Asimiladores, Convergentes y Acomodadores (ver figura 2). Sus características, fortalezas y los modos de aprendizaje preferidos según cada estilo aparece en la tabla siguiente.

Estilos de aprendizaje	Características	Modos de aprendizaje preferidos	Fortalezas
Divergentes	• Prefieren observar más que actuar. • Generan gran cantidad de ideas. • Pensamiento inductivo.	• Experiencia concreta. • Observación reflexiva.	• Sentir. • Observar.
Asimiladores	• Combinan el pensamiento abstracto y el reflexivo. • Destacan por su capacidad para entender una gran capacidad de información y organizarla de forma concisa y lógica.	• Conceptualización abstracta. • Observación reflexiva.	• Observar. • Pensar.
Convergentes	• Poseen un pensamiento abstracto y procesan la información de manera activa pero necesitan encontrar el uso práctico de lo que están aprendiendo.	• Conceptualización abstracta. • Experimentación activa.	• Pensar. • Hacer.
Acomodadores	• Combinan el pensamiento concreto y el procesamiento activo. Necesitan estar implicadas y ser protagonistas de su aprendizaje.	• Experimentación concreta. • Experimentación activa.	• Hacer. • Sentir.

GAMIFICACIÓN.

EL USO DE LOS ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA.

"No puedo pensar en ningún tema que, con algo de imaginación, no pueda ser presentado como un juego educativo".
Marc Prensky, 2011.

1. Introducción

Estamos en un momento de pleno apogeo en lo que se refiere al uso de nuevas metodologías en la enseñanza, a la implementación de las tecnologías de la información y la comunicación, y a la inclusión de elementos lúdicos para mejorar la experiencia de enseñanza y aprendizaje. En este proceso, la motivación del alumno se antoja como elemento primordial. Para cualquier docente, motivar se convierte en un auténtico quebradero de cabeza. Y, ¿qué mejor manera de motivar que revestir el aprendizaje de elementos de los juegos?.

2. ¿Es el aprendizaje ligado al juego un elemento novedoso?.

La naturaleza está llena de ejemplos en los que es fácil observar cómo el juego es una forma de aprendizaje fundamental. Los mamíferos no nacen con todas sus habilidades desarrolladas. Así, las crías juegan a pelearse, juegan a cazar, juegan a marcar su territorio y a establecer su posición social. Un gato que de pequeño ha sido apartado de otros, tenderá a ser más agresivo con los dueños ya que desconoce el resultado que puede hacer al morder. Sin embargo, jugando con otras crías, a menudo en presencia y con la vigilancia de ejemplares adultos, emula situaciones reales y le sirve de entrenamiento. Pronto aprenderá en su propia piel, que su bocado puede hacer daño.
Si éste es el mecanismo natural de aprendizaje validado por la evolución, ¿no podría argumentarse que el juego es por tanto, la forma natural de aprender?

3. Juegos y actividades gamificadas.

Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) tratan el concepto de gamificación en su obra Gamification by Design. La definen como "*un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas*".

Es importante en primer lugar no confundir juegos con gamificación. Por un lado, el juego serio consiste en el uso de un juego propiamente dicho, ya existente o creado con el objetivo de aprender, mientras que la gamificación, que también persigue el aprendizaje, no requiere necesariamente del uso de juegos. Si usamos el trivial para repasar contenidos de historia estamos jugando. Si por el contrario damos puntos o recompensas a un estudiante por completar satisfactoriamente una tarea o ser el primero en completarla; o por el contrario penalizarlo por ser el último o no cumplir los objetivos estamos gamificando. El juego se encuentra dentro de un círculo separado del mundo real, el objetivo de la gamificación es intentar meter al sujeto dentro de ese círculo, involucrándole y creando un espacio de juego más atractivo y motivante al jugador.
La gamificación tiene la finalidad de influir en el comportamiento de los participantes, permite la creación de experiencias y le proporciona al alumno un sentimiento de control y autonomía, cambiando su comportamiento.

4. Elementos de la gamificación.

Es importante conocer los elementos que forman la gamificación para decidir cuáles encajan en las actividades didácticas que diseñemos. Kevin Werbach y Dan Hunter (2012) clasifican estos elementos en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

- Las dinámicas de juego son los aspectos globales a los que un sistema de gamificación debe orientarse, está relacionado con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante. Para llevarlas a cabo se realizan seleccionan y utilizan distintas mecánicas de juego. En el ámbito educativo es fundamental diseñar distintas dinámicas educativas adaptadas al centro educativo y en concreto personalizadas al alumno, teniendo en cuenta su desarrollo próximo. Entre las dinámicas nos encontramos:

- Restricciones, o limitaciones del juego, donde estarían las normas del juego y sus límites.
- La narrativa o guión del juego, para tener una idea general del reto.
- Las emociones, como la curiosidad y competitividad que surgen al enfrentarse a un reto, la felicidad o frustración por su desempeño, etc.
- Las relaciones o interacciones sociales del mismo.
- El progreso o evolución del jugador, etc.

- Las mecánicas son las reglas que hacen que los juegos sean desafiantes, divertidos, satisfactorios o que provoquen cualquier otra emoción que el sistema de gamificación busque generar en los participantes. Así pues, son misiones, desafíos, premios y puntos. Aplicados en el aula, todos estos mecanismos ayudan a modificar las conductas de los alumnos según las distintas situaciones que se pretendan. Entre otras están:
  - La cooperación, donde los alumnos deben colaborar para alcanzar cierta tarea.
  - La competición entre los diferentes usuarios,
  - Las recompensas por logros.
  - Los retos, pruebas u objetivos que un usuario debe resolver,
  - O el Feed Back que indicará el hecho de obtener un premio o no, por acciones bien realizadas o completadas.

- Por último, tenemos los componentes, que son los recursos con los que contamos y las herramientas que utilizamos para diseñar una actividad en la práctica de la gamificación. Entre ellas están:
  - Los logros que se desbloquean al completar ciertas acciones,
  - Los puntos que se otorgan al realizar alguna acción,
  - Los niveles, indicadores del grado de proceso,
  - Los equipos, grupos definidos de jugadores que trabajan conjuntamente para conseguir un objetivo común,
  - Bienes virtuales que son los objetos que los jugadores compran para usar en sus juegos,
  - El ranking que permite ver su clasificación con respecto al resto, los niveles que es un indicativo del progreso del alumno dentro del juego y,
  - Los avatares, representaciones personales y únicas de los jugadores.

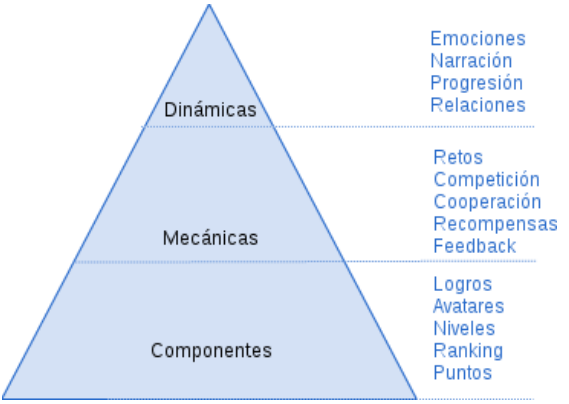


Ilustración 3: algunas dinámicas, mecánicas y componentes. Diagrama de elaboración propia.

En este proyecto los alumnos tendrán medallas (oro, plata y bronce) por tres motivos distintos:

- Por los propios de la prueba, tanto por finalizarla como por hacerlo de manera correcta.
- Por conseguir desafíos, que son metas fáciles de alcanzar y que ayudarán a su correcta finalización.
- Por lograr retos. Estos retos no ayudan a acabar la tarea pero pueden lograr el objetivo mediante otro camino más difícil.

Además, después de cada actividad se publicará un ranking del alumno tanto en su puesto dentro de su grupo como en lo que se refiere a la clase.

En definitiva, la gamificación trae importantes ventajas cara al alumno y al profesor. Para el alumno porque premia el esfuerzo, avisa y penaliza la falta de interés, proporciona un aprendizaje más significativo, fideliza al estudiante con las tareas y el contenido, aporta una medida clara del desempeño de cada alumno y genera competitividad a la vez que colaboración. En cuanto al profesor, supone una forma de fomentar la motivación y el trabajo en clase, permite un control automático del estado de los alumnos y sin duda, de favorecer su aprendizaje. No se trata de “reinventar la rueda”. Ya sabemos que el juego motiva y funciona de verdad pero lo que si es realmente novedoso de la gamificación, es que crea una metodología de trabajo con los alumnos que de forma procedimental y estructurada, que sin duda enriquece y mejora el proceso de aprendizaje.

APRENDIZAJE COOPERATIVO

EL ALUMNO COMO PROTAGONISTA DE SU APRENDIZAJE

"Yo hago lo que usted no puede y usted hace lo que yo no puedo. Juntos podemos hacer grandes cosas".
Madre Teresa de Calcuta.

1. Introducción.

En plena vorágine de la sociedad de consumo, donde los personajes más admirados por nuestro jóvenes son personas como futbolistas o cantantes de éxito, donde los contenidos más vistos son concursos en el que compiten por vencer a los demás, no es éste un contexto que favorezca los valores de cooperación y ayuda, ni las actitudes altruistas prosociales. Sin embargo, el sistema educativo, como generador de factores de socialización, debe incorporar dentro del curriculum el aprendizaje de habilidades de relación social. En un contexto multicultural, se hace necesario hablar de la educación para la solidaridad, cooperación o colaboración, que luego podrán desarrollar en sus comunidades y pueblos. Sin duda, uno de los procedimientos más potentes gira en torno al aprendizaje cooperativo estructurado en grupos de aprendizaje.

2. El aprendizaje cooperativo.

Podemos definir el aprendizaje cooperativo como un amplio y heterogéneo conjunto de técnicas, estrategias y recursos metodológicos, estructurados, en que los alumnos y docentes trabajan juntos, en equipo, con la finalidad de ayudarse a través de las mediaciones de iguales, docentes, materiales, recursos y otras personas, para así construir el conocimiento de manera conjunta (Gómez Gutiérrez, 2007).

Existen cinco elementos esenciales (Johnson, Johnson y Holubec, 1999) para afirmar que se trata de un auténtico aprendizaje colaborativo:

1. Interdependencia positiva. Es el elemento principal de la cooperación, vinculando su éxito individual al éxito del grupo.

2. Responsabilidad individual y grupal, donde el grupo en su conjunto se responsabiliza de cumplir los objetivos pero también cada miembro se hace responsable de su parte del trabajo.

3. Interacción estimuladora, de manera que cada uno colabora al éxito de los demás, animándose y ayudándose mutuamente, convirtiéndose no sólo en un sistema de apoyo escolar sino también de respaldo familiar.

4. Habilidades interpersonales y grupales. Se aprenden contenidos académicos pero también habilidades sociales y personales.

5. Evaluación grupal, fomentando la participación activa de los alumnos en la evaluación de los procesos de trabajo cooperativo.

3. Trabajo en grupo vs aprendizaje colaborativo.

Existe a veces la creencia que el aprendizaje colaborativo no es otra cosa que trabajar en grupo, un método más que tradicional. Recordemos que realizar una tarea en grupos de trabajo no es otra cosa que dividir la clase en pequeños conjuntos (normalmente, la división la hacen ellos mismos) y realizar una tarea en un tiempo determinado, sin otorgar responsabilidades individuales y sin valorar generalmente, la aportación individual del alumno al éxito del trabajo grupal. Aunque similar en su concepción, existen numerosas diferencias entre entre el método de aprendizaje colaborativo y el tradicional en grupos de trabajo.

Aprendizaje grupal tradicional.	Aprendizaje cooperativo.
Interés por el resultado del trabajo.	Interdependencia positiva, hay un interés por el rendimiento máximo de todos los miembros del grupo.
Responsabilidad grupal.	Responsabilidad individual asumida en la tarea.
Grupos homogéneos.	Grupos heterogéneos.
Un sólo líder.	Liderazgo compartido.
Libre elección de ayudar a los miembros del grupo.	Responsabilidad de ayudar a los miembros del grupo.
Meta; realización de la tarea asignada.	Meta: aprendizaje máximo posible.
Se dan supuestas las habilidades interpersonales.	Enseñanza de habilidades sociales.
Función del profesor: evaluación del producto.	Función del profesor: intervención directa y supervisión del trabajo en equipo.
El trabajo se realiza normalmente fuera del aula.	El trabajo se realiza fundamentalmente en el aula.
Priman las actitudes competitivas en el logro de los objetivos de aprendizaje.	Se valora la socialización, la adquisición de competencias sociales, el valor de la diversidad, de los distintos puntos de vista, la cooperación para el logro de los objetivos.
El planteamiento didáctico se basa en el trabajo individual sin comunicación abierta con los compañeros. Incluso a veces, la comunicación es desestimada o castigada.	Evaluación participativa. Se evalúa el rendimiento y también las aportaciones, la responsabilidad, etc.
El profesor asume el rol de planificador, docente único, evaluador único y controlador en los procesos de enseñanza-aprendizaje.	El profesor asume el rol de mediador en los procesos de aprendizaje-enseñanza. Facilitador, animador y referente en los procesos de desarrollo personal y social.

Fuente:

Gómez Gutiérrez (2007)

4. Composición de los grupos.

Los grupos en nuestro proyecto estarán formados por cuatro alumnos, elegidos de manera heterogénea. Dentro de cada grupo, cada alumno tendrá una función. Entre las que indica Pere Pujolàs (2009), tendremos:

1. Coordinador: Coordina el trabajo del equipo, anima a sus compañeros a avanzar en su aprendizaje y trata que todos sus compañeros participen.
2. Portavoz: Habla en nombre del grupo cuando el docente requiere su opinión.
3. Secretario: Registra todas las actividades encargadas al equipo, también recuerda de

vez en cuando, a cada uno, los compromisos personales y, a todo el equipo los objetivos de equipo.

4. Responsable del material (y contable). Custodia el material común del equipo y cuida de él. He incluido dentro de este cargo, la función de contable, por lo que es el encargado de realizar los cálculos en aquellas actividades que así lo requieran.

5. Técnicas de aprendizaje colaborativo.

Son numerosas las técnicas que existen pero en el presente proyecto usaremos dos. Ambas propuestas por Pere Pujolàs en 2009:

- Uno para todos.
  En esta técnica los alumnos trabajan uno o varios ejercicios en grupo. Todos los alumnos tienen que escribirlos en su cuaderno, asegurándose de que todos del grupo han hecho la tarea. Cuando acaba el tiempo el profesor va coger un cuaderno de un miembro de cada uno de los grupos. El profesor lo corrige y la nota que tenga ese alumno es para todo el grupo

- 1, 2, 4.
  En este caso, el profesor plantea una actividad a todos los alumnos, reflexionando individualmente sobre la respuesta. Posteriormente, por parejas tendrán que tomar una única solución correcta. Finalmente, el grupo entero tiene que llegar a un consenso sobre la respuesta más adecuada

6. Evaluación del aprendizaje colaborativo

La eficacia del aprendizaje cooperativo depende en gran medida del establecimiento de dinámicas de evaluación grupal que sirvan para regular y mejorar su propio desempeño, y le doten de recursos para autogestionar su aprendizaje en situaciones individuales y grupales.

La evaluación grupal debe atender a varios aspectos básicos:

- En primer lugar, la evaluación del docente en torno a:

  - El funcionamiento de los grupos.
  - El desarrollo de destrezas para la cooperación por parte de los alumnos.
  - La consecución de los objetivos académicos por parte de los estudiantes.

A partir de esta evaluación, el profesor debe articular medidas para potenciar los aspectos positivos, corregir los negativos y subsanar las deficiencias.

- En segundo término, la autoevaluación del grupo sobre su propio desempeño, identificando lo que hacen bien y lo que deben mejorar, tanto a nivel colectivo, como a nivel individual. A partir de esta reflexión, los equipos establecen sus propios objetivos de mejora y compromisos individuales.

- Finalmente, estos dos procesos de evaluación deben reflejarse en la elaboración de planes de trabajo individuales y grupales, relacionados con el planteamiento de objetivos tanto curriculares como cooperativos.

5. Conclusiones

Hemos podido comprobar que el trabajo cooperativo es un modo de entender la tarea de enseñanza-aprendizaje que pone el énfasis en el papel del alumno/a como responsable y protagonista de su proceso de aprendizaje. Es, así mismo, una vía para conocer a las otras personas que participan en él de un modo más profundo, estableciendo otro tipo de relaciones más igualitarias y solidarias. Conocerse y colaborar con las otras personas, las que son diferentes, en un tarea común, es fundamental para valorar y respetar a través de sus aportaciones la valía de sus compañeros y conseguir hacerse mejores personas.

GLOSARIO DE TÉRMINOS.

- **Aprendizaje Cooperativo** : es un enfoque que trata de organizar las actividades dentro del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje.
- **Aprendizaje Invertido (flipped classroom)** : es una modalidad de aprendizaje semipresencial o mixto que plantea la necesidad de transferir parte del proceso de enseñanza y aprendizaje fuera del aula con el fin de utilizar el tiempo de clase para el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad.
- **Aprendizaje por Proyectos: (ABP o PBL)** es una estrategia de enseñanza basada en el alumnado toma un papel activo, dotando al aprendizaje de conocimientos de forma que estos tendrían la misma importancia que la adquisición de habilidades y actitudes.
- **Aprendizaje Servicio (APS)** es una pedagogía que combina el currículo académico con el servicio a la comunidad.

  Aprendizaje significativo, pilar del constructivismo, es cuando el estudiante relaciona los conocimientos nuevos con los que ya posee previamente.
- **Campana de Gauss** : La curva de Gauss (o *campana de Gauss*) es una curva estadística muy conocida en la teoría de probabilidades. Permite una distribución de probabilidad continua que se basa en una función de probabilidad en forma de campana conocida como la función de Gauss
- **Cash Flow:** o flujos de caja en castellano, indica los flujos de entradas y salidas de caja o efectivo, en un período dado. Su diferencia entre las entradas y salidas nos da la liquidez (dinero) del que disponemos.
- **Ciclo de Kolb:** el psicólogo Kolb desarrolló el ciclo de aprendizaje experiencial, que es una teoría cíclica para describir cómo procesamos la información y en última instancia, aplicamos el conocimiento.
- **Coste de oportunidad:** el coste de oportunidad o coste alternativo designa e coste de la inversión de los recursos disponibles a costa de la mejor inversión alternativa disponible
- **Demanda de trabajo:** la demanda en el mercado de trabajo representa la cantidad de trabajadores que las empresas o empleadores están dispuestas a contratar.
- **Economía de mercado:** es un sistema económico en donde las decisiones fundamentales de qué, cómo y para quien producir se resuelven a través del mercado.

- **Economía mixta de mercado:** es un sistema económico en donde las decisiones fundamentales de qué, cómo y para quien producir se resuelven a través del mercado, aunque el Estado interviene para regular su funcionamiento.
- **Economía de planificación central** : es un sistema económico en donde las decisiones fundamentales de qué, cómo y para quien producir los determina el Estado.
- **Educación para el desarrollo:** proceso educativo (formal, no formal e informal) constante encaminado, a través de conocimientos, actitudes y valores, a promover una ciudadanía global generadora de una cultura de la solidaridad comprometida en la lucha contra la pobreza y la exclusión así como con la promoción del desarrollo humano y sostenible
- **Educación para la Interioridad:** es un proyecto de innovación educativa que unifica todas las dimensiones de la persona, a partir del cultivo de la dimensión interior, integrando las inteligencias múltiples: intrapersonal, interpersonal, cinestésica-corporal, creativa y emocional.
- **Entornos virtuales de aprendizaje:** un entorno virtual de aprendizaje (EVA) es un espacio con accesos restringidos, concebido y diseñado para que las personas que acceden a él desarrollen procesos de incorporación de habilidades y saberes mediante sistemas telemáticos.
- **Estado del Bienestar:** sistema económico en el que el Estado asume la responsabilidad y la prestación de un gran número de servicios, como educación o sanidad, de forma poco indiscriminada y sin coste para el destinatario directo de los mismos
- **Financiación**: aportar dinero para una empresa o proyecto, sufragar los gastos de una obra o actividad.
- **Gamificación:** en el aula, consiste en utilizar una actividad lúdica para aprender o llevar al aula a organización y las reglas de un juego, con el objetivo de implicar a los alumnos y ofrecerles una forma diferente de aprendizaje.
- **Globalización**: la globalización puede entenderse de forma general como la creciente interdependencia entre países, culturas y sociedades.
- **Hello Talk:** es una aplicación para móvil mediante la cual, una persona puede contactar con otra de cualquier país del mundo con la intención de mejorar su competencia en idiomas.
- **Hipoteca:** derecho real que vincula determinados bienes muebles o inmuebles al cumplimiento de una obligación, generalmente el pago de un crédito, por lo que

serán ejecutados en caso de que esta no sea cumplida a su vencimiento.

- I**gualdad de oportunidades** : la igualdad de oportunidades es una idea de justicia social que propugna que un sistema es socialmente justo cuando todas las personas tienen las mismas posibilidades de acceder al bienestar social y poseen los mismos derechos políticos y civiles.
- **Igualdad de resultados:** por el contrario, la igualdad de resultados es un concepto de justicia social que defiende la igualdad real alcanzada y contrastada en materia de derechos humanos, tanto derechos civiles y políticos como derechos económicos, sociales y culturales.
- **Impuestos:** son tributos que cada persona, familia o empresa debe pagar al Estado para costear las necesidades colectivas, contribuyendo así con una parte de sus ingresos.
- **Impuesto directo:** un impuesto directo es un impuesto asociado directamente a una persona física o jurídica
- **Impuesto indirecto:** por el contrario, un impuesto indirecto es un impuesto no está asociado directamente a una persona física o jurídica. Gravan generalmente el consumo
- **Índice de Desarrollo Humano:** el índice de desarrollo humano (*IDH*) es un indicador del desarrollo humano por país, elaborado por el Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), midiendo los logros medios obtenidos en las dimensiones fundamentales del desarrollo humano, a saber, tener una vida larga y saludable, adquirir conocimientos y disfrutar de un nivel de vida digno.
- **Inmovilizado:** es el conjunto de bienes adquiridos o creados por una empresa para utilizarlos de forma duradera al ejercer su actividad. En el caso del juego del Monopoly serían las propiedades y edificios.
- **Inversión:** uso de recursos económicos con el objeto de obtener un beneficio.
- **IBI:** Impuesto sobre Bienes Inmuebles. Impuesto directo que grava el valor catastral de los bienes inmuebles.
- **IRPF.** Impuesto sobre la Renta de las Personas Físicas. Impuesto personal que grava la renta de los residentes en España obtenida durante un año.
- **IS**: Impuesto de Sociedades. Impuesto que grava los beneficios empresariales obtenidos durante el año.
- **IVTM:** Impuesto sobre Vehículos de Tracción Mecánica. Impuesto directo que grava la titularidad de vehículos a motor aptos para circular por la vía pública.
- **IVA:** Impuesto sobre el Valor Añadido. Impuesto indirecto que grava el consumo de

un bien o servicio.

- **Mercado libre:** es aquel que se rige por la libre concurrencia de la oferta y demanda sin intervención estatal.
- **Mercado intervenido:** es aquel, en que el estado participa o interviene de alguna manera (legislando, imponiendo cuotas, etc.).
- **Monopoly: e** s un juego de mesa basado en el intercambio y la compraventa de inmuebles, producido por la empresa estadounidense Hasbro.
- **Oferta de trabajo:** La oferta en el mercado de trabajo representa la cantidad de trabajadores que existen en el mercado.
- **Planificación táctica:** planificación empresarial realizada a corto plazo.
- **Planificación estratégica:** planificación empresarial realizada a largo plazo.
- **Probabilidad:** mayor o menor posibilidad de que ocurra un determinado suceso
- **Producto Interior Bruto (PIB):** conjunto de los bienes y servicios producidos en un país durante un espacio de tiempo, generalmente un año.
- **Producto Nacional Bruto (PNB):** onjunto de los bienes y servicios producidos por las empresas de un país (dentro o fuera de sus fronteras) durante un espacio de tiempo, generalmente un año.
- **Rentabilidad**: beneficio que se obtiene de una inversión.
- **Sectores económicos:** división de la actividad económica de un Estado o territorio, atendiendo al tipo de proceso productivo que tenga lugar. Así tenemos el sector primario (explotación de recursos naturales), secundario (o industrial) y terciario (o sector servicios).
- **Tasa:** son contribuciones económicas que hacen los usuarios de un servicio prestado por el estado en sus distintos niveles: estatal, autonómico o local.
- **Tasa de natalidad:** es la cantidad proporcional de nacimientos que tiene lugar en una comunidad en un lapso de tiempo determinado.
- **Terciarización:** se aplica este término a una economía, cuando en ella el sector servicios (terciario) pasa a ser el preponderante sobre el resto.

ANEXO 3. DOCUMENTOS DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

CONTENIDO:

Cuaderno de premios por gamificación.

Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

Autoevaluación de los grupos cooperativos.

Rúbricas para cada actividad.

Cuestionarios de valoración (alumnos y docente)

FICHA DE EVOLUCIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

NOMBRE DEL GRUPO

Avatar		BRONCE PLATA ORO	PUNTOS	GRUPO	CLASE
			Bronce: 1 punto Plata: 3 puntos Oro: 5 puntos		
1	Retos		TOTAL PRUEBA 1		
	Desafíos				
	Pruebas				
2	Retos		TOTAL PRUEBA 2		
	Desafíos				
	Pruebas				
3	Retos		TOTAL PRUEBA 3		
	Desafíos				
	Pruebas				
4	Retos		TOTAL PRUEBA 4		
	Desafíos				
	Pruebas				
5	Retos		TOTAL PRUEBA 5		
	Desafíos				
	Pruebas				
6	Retos		TOTAL PRUEBA 6		
	Desafíos				
	Pruebas				

PUNTUACIÓN FINAL:

Menos de 10 puntos

Lo tuyo no es la economía. Necesitas mejorar tus conocimientos o deberás pensar en dedicarte a otra cosa....¡¡ánimo!!.

De 10 a 25 puntos

Tienes buenos conocimientos de economía pero … ¡no te confíes!

Más de 25 puntos

¡Eres un crack!. ¡Si sigues así pronto llegarás a dirigir el Banco Mundial!

Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables en esta experiencia.

1. ECONOMÍA Y ESCASEZ. LA ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD ECONÓMICA.		
Contenidos	**Criterios de evaluación**	**Estándares de aprendizaje evaluables**
• La escasez, la elección y la asignación de recursos. El coste de oportunidad. • Los diferentes mecanismos de asignación de recursos. • Análisis y comparación de los diferentes sistemas económicos.	1. Explicar el problema de los recursos escasos y las necesidades ilimitadas.	1.1 Reconoce la escasez, la necesidad de elegir y de tomar decisiones como los elementos más determinantes a afrontar en todo sistema económico.
	2. Observar los problemas económicos de una sociedad, así como analizar y expresar una valoración crítica de las formas de resolución desde el punto de vista de los diferentes sistemas económicos.	1.2 Analiza los diferentes planteamientos y las distintas formas de abordar los elementos clave en los principales sistemas económicos.
		2.1. Compara diferentes formas de abordar la resolución de problemas económicos, utilizando ejemplos de situaciones económicas actuales del entorno internacional.

2. LA ACTIVIDAD PRODUCTIVA.		
Contenidos	**Criterios de evaluación**	**Estándares de aprendizaje evaluables**
• División técnica del trabajo, productividad e interdependencia • La función de producción. Obtención y análisis de los costes de producción y de los beneficios. • Lectura e interpretación de datos y gráficos de contenido económico. • Análisis de acontecimientos económicos relativos a cambios en el sistema productivo o en la organización de la producción en el contexto de la globalización. 2. Explicar las razones del proceso de división técnica del trabajo.	1. Analizar las características principales del proceso productivo.	1.1. Expresa una visión integral del funcionamiento del sistema productivo partiendo del estudio de la empresa y su participación en sectores económicos, así como su conexión e interdependencia
	2. Explicar las razones del proceso de división técnica del trabajo.	2.1. Relaciona el proceso de división técnica del trabajo con la interdependencia económica en un contexto global.
	3. Identificar los efectos de la actividad empresarial para la sociedad y la vida de las personas.	3.1. Estudia y analiza las repercusiones de la actividad de las empresas, tanto en un entorno cercano como en un entorno internacional.

4. LA MACROECONOMÍA.		
Contenidos	**Criterios de evaluación**	**Estándares de aprendizaje evaluables**
• Macromagnitudes: La producción. La renta. El gasto. La inflación. Tipos de interés. • El mercado de trabajo. El desempleo: tipos de desempleo y sus causas. Políticas contra el desempleo. • Los vínculos de los problemas macroeconómicos y su interrelación. • Limitaciones de las variables macroeconómicas como indicadoras del desarrollo de la sociedad.	1. Diferenciar y manejar las principales magnitudes macroeconómicas y analizar las relaciones existentes entre ellas, valorando los inconvenientes y las limitaciones que presentan como indicadores de la calidad de vida.	1.1 Valora, interpreta y comprende las principales magnitudes macroeconómicas como indicadores de la situación económica de un país..
		1.3. Analiza de forma crítica los indicadores estudiados valorando su impacto, sus efectos y sus limitaciones para medir la calidad de vida.
	2. Valorar la estructura del mercado de trabajo y su relación con la educación y formación, analizando de forma especial el desempleo.	2.1. Valora la relación entre la educación y formación y las probabilidades de obtener un empleo y mejores salarios.

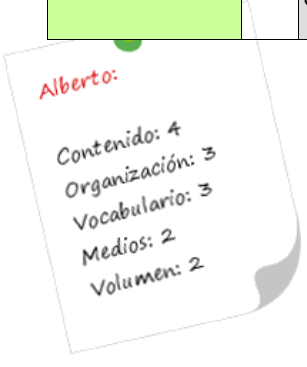
6. EL CONTEXTO INTERNACIONAL DE LA ECONOMÍA.		
Contenidos	**Criterios de evaluación**	**Estándares de aprendizaje evaluables**
• Causas y consecuencias de la globalización y del papel de los organismos económicos internacionales en su regulación.	1. Analizar y valorar las causas y consecuencias de la globalización económica, así como el papel de los organismos económicos internacionales en su regulación	1.1. Expresa las razones que justifican el intercambio económico entre países.
		1.2. Describe las implicaciones y efectos de la globalización económica en los países y reflexiona sobre la necesidad de su regulación y coordinación

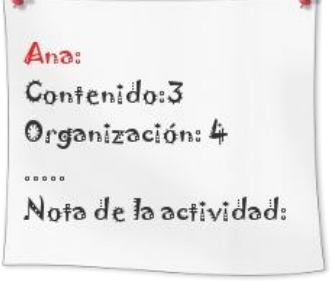
7. DESEQUILIBRIOS ECONÓMICOS Y EL PAPEL DEL ESTADO EN LA ECONOMÍA.		
Contenidos	**Criterios de evaluación**	**Estándares de aprendizaje evaluables**
• El Estado en la Economía. La regulación. Los fallos del mercado y la intervención del sector público. La igualdad de oportunidades y la redistribución de la riqueza. • Identificación de las causas de la pobreza, el subdesarrollo y sus posibles vías de solución.	1. Reflexionar sobre el impacto del crecimiento y las crisis cíclicas en la Economía y sus efectos en la calidad de vida de las personas, el medio ambiente y la distribución de la riqueza a nivel local y mundial.	1.1. Identifica y analiza los factores y variables que influyen en el crecimiento económico, el desarrollo y la redistribución de la renta.
		1.2. Diferencia el concepto de crecimiento y de desarrollo.
		1.3. Reconoce y explica las consecuencias del crecimiento sobre el reparto de la riqueza, sobre el medioambiente y la calidad de vida.
	2. Explicar e ilustrar con ejemplos significativos las finalidades y funciones del Estado en los sistemas de Economía de mercado e identificar los principales instrumentos que utiliza, valorando las ventajas e inconvenientes de su papel en la actividad económica.	2.1. Comprende y explica las distintas funciones del Estado: fiscales, estabilizadoras, redistributivas, reguladoras y proveedoras de bienes y servicios públicos.

AUTOEVALUACIÓN DE LOS GRUPOS COOPERATIVOS					
CURSO	FECHA	NOMBRE DEL GRUPO			
Evaluación de los roles de trabajo					
Papel	Alumno/a	Valoración (1 nada, 4 bastante)			
Coordinador		1	2	3	4
Portavoz					
Secretario					
Responsable					
Evaluación del trabajo en equipo					
Hemos mantenido un ambiente adecuado para el trabajo en equipo.					
Hemos aprovechado convenientemente el tiempo.					
Hemos progresado en nuestro aprendizaje.					
Todos hemos realizado las tareas asignadas					
Reflexión					
Lo que mejor hemos realizado es:					
Lo que peor hemos realizado es:					
Objetivos de mejora:				Firma:	

Rúbrica para la evaluación la actividad 1 (global)					
ASPECTOS	**%**	**Excelente (4)**	**Bien (3)**	**Justo (2)**	**Deficiente (1)**
ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	***25***	El grupo se ha organizado correctamente, se han distribuido las tareas La planificación ha sido adecuada.	El grupo funciona bien, pero hay pequeños fallos en planificación del trabajo o del reparto de tareas.	Os organizáis pero con un desigual reparto de las tareas. No tomáis las decisiones correctamente.	Os cuesta mucho organizaros sin acabar de repartir bien las responsabilidades. No tomáis las decisiones en común.
PLANIFICACIÓN	***25***	Habéis terminado la actividad en las dos horas requeridas, entregando todos los documentos rellenados correctamente.	Aunque la actividad ha finalizado correctamente, no habéis rellenado todos los documentos tal como se os requería.	Al finalizar el tiempo seguíais con la partida y entregáis los documentos o fuera de plazo o con pobre calidad.	El desarrollo de la partida ha sido muy negativo y no entregáis los documentos requeridos.
INTERACCIÓN	***25***	La interacción ha sido excelente: habéis respetado el papel de la banca, habéis ayudado en proporcionar los datos que se necesitaban para completar las fichas y habéis mantenido un tono de voz adecuado en la partida.	Aunque habéis respetado a los demás jugadores y habéis ayudado en la información que los roles del grupo necesitaban, a veces el volumen de voz no ha sido el adecuado, molestando a otros grupos cercanos.	El ambiente de juego ha sido pobre: ha habido algunas discusiones y no habéis podido mantener un tono adecuado ni la información proporcionada ha sido oportuna.	La interacción ha sido casi inexistente. No ha habido respeto mutuo y no habéis podido indicar los datos para rellenar lo que se os pedía en la actividad.
ROLES EN EL GRUPO	***25***	Cada estudiante tiene un rol definido y desempeñan efectivamente cada uno de ellos.	A pesar de tener un rol asignado, no aparece claramente definido o bien, no es del todo consistente.	Los roles están asignados pero hay confusión en el reparto de tareas.	Los roles no se asignan.

Rúbrica para la evaluación de la la actividad 2 (exposición oral, individual)					
ASPECTOS	**%**	**Excelente (4)**	**Bien (3)**	**Justo (2)**	**Deficiente (1)**
CONTENIDO	**30**	Ha contactado con la persona del país solicitado y ha obtenido toda la información que se le solicitaba.	Ha contactado con la persona del país solicitado pero no ha olvidado exponer algún factor importante.	Ha contactado con la persona del país solicitado pero la información obtenida ha sido pobre e imprecisa.	No contacta con nadie del país solicitado o la información solicitada no se ajusta a nada de lo solicitado.
ORGANIZACIÓN DE LA EXPOSICIÓN	**20**	Organiza adecuadamente la exposición, introduciéndola, haciendo un desarrollo adecuado y la acaba en el tiempo previsto.	Organiza adecuadamente la exposición, introduciéndola, haciendo un desarrollo adecuado pero no la acaba en el tiempo previsto.	Hay cierta organización de la exposición pero le falta presentarla con una estructura adecuada.	La presentación no tiene ningún tipo de estructura y es incoherente.
VOCABULARIO	**20**	Utiliza un vocabulario adecuado y amplio	El vocabulario es adecuado, pero usa muletillas.	El vocabulario es pobre, con muletillas e imprecisiones, aunque usa algunos términos adecuadamente.	Vocabulario limitado e impreciso, sin usar ningún término adecuado.
MEDIOS USADOS	**15**	Presenta algún montaje con la información solicitada y la acompaña de imágenes del país o ciudad.	Presenta alguna proyección pero no presenta la información solicitada o lo hace sin más imágenes.	Sólo presenta la información solicitada o sólo imágenes sin exponer más información.	Presenta sus conclusiones sin apoyarlo con ningún medio.
VOLUMEN Y CLARIDAD	**15**	Se expresa con el volumen adecuado y con mucha claridad.	Habla con el volumen adecuado pero le falta claridad en su exposición	El volumen es el adecuado pero presenta el trabajo con mucha confusión y dificultad.	El volumen es bajo y presenta sus conclusiones de manera confusa y sin ningún orden.





Rúbrica para la evaluación la actividad 3 (global)					
ASPECTOS	**%**	**Excelente (4)**	**Bien (3)**	**Justo (2)**	**Deficiente (1)**
ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	**30**	El grupo se ha organizado correctamente, se han distribuido las tareas y el tiempo y la planificación ha sido adecuada.	El grupo funciona bien, pero hay pequeños fallos en planificación del trabajo o del reparto de tareas.	Os organizáis pero con un desigual reparto de las tareas. No tomáis las decisiones correctamente.	Os cuesta mucho organizaros sin acabar de repartir bien las responsabilidades. No tomáis las decisiones en común.
PLANIFICACIÓN	**20**	Habéis planificado muy bien el tiempo y habéis sido responsables cumpliendo los plazos marcados, completando en plazo el trabajo.	La temporalización ha sido la adecuada, aunque al final habéis cumplido los plazos de manera atropellada.	La temporalización no ha sido la adecuada y habéis podido entregar el trabajo pero sin finalizar todos los puntos.	No habéis temporalizado y no habéis podido cumplir los plazos de entrega.
CALIDAD DE LA INTERACCIÓN	**20**	Hay habilidades de liderazgo y saber escuchar; conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás.	Hay animadas discusiones centradas en la tarea y se presentan numerosas alternativas.	Aparecen algunas habilidades para interactuar. Hay evidencias de algunas discusiones o se plantean alternativas.	No hay apenas interacción. Las conversaciones son breves y los estudiantes están desinteresados.
ROLES EN EL GRUPO	**30**	Cada estudiante tiene un rol definido y desempeñan efectivamente cada uno de ellos.	A pesar de tener un rol asignado, no aparece claramente definido o bien, no es del todo consistente.	Los roles están asignados pero hay confusión en el reparto de tareas.	Los roles no se asignan.

Rúbrica para la evaluación de reflexiones de carácter económico. Actividad 4 (individual)					
ASPECTOS	**%**	**Excelente (4)**	**Bien (3)**	**Justo (2)**	**Deficiente (1)**
CONCEPTOS USADOS	**45**	Usa una terminología adecuada en el desarrollo de su respuesta.	Usa términos correctos pero no son los más adecuados en la pregunta.	Los términos son vagos e imprecisos, aunque válidos en el desarrollo de su respuesta.	Los términos que usan no son los adecuados y están fuera de contexto.
REFLEXIÓN	**45**	La reflexión es adecuada, identifica los datos que necesita en las tablas que se adjuntan y se ayuda de ellas para su respuesta.	La reflexión es correcta pero no se ayuda de los datos incorporados.	La reflexión no es correcta aunque identifica los datos que necesita para elaborar su respuesta.	La reflexión es incorrecta y no se ayuda de los datos necesarios.
ORTOGRAFÍA	**10**	Escribe con letra clara y legible, sin cometer faltas de ortografía.	La letra a veces es algo confusa pero no comete faltas de ortografía.	Presenta una letra poco clara y presenta algunas faltas de ortografía.	Letra muy ilegible y con muchas faltas en la redacción.

Rúbrica para la evaluación de reflexiones asociadas a valores sociales. Actividad 4 (individual)					
ASPECTOS	**%**	**Excelente (4)**	**Bien (3)**	**Correcto (2)**	**Justo (1)**
VALORES ÉTICOS Y SOCIALES	**45**	Responde incorporando valores éticos y sociales, con respuestas en las que prima el bien común y no el individual.	Aunque incorpora valores éticos y sociales en sus respuestas, en ocasiones antepone el bien individual al de la sociedad.	Incorpora pocos valores. Las respuestas son muy individualistas, centradas en el egoísmo personal.	No incorpora valores y sus respuestas son individualistas.
REFLEXIÓN	**45**	La reflexión es adecuada, identifica los datos que necesita en las tablas que se adjuntan y se ayuda de ellas para su respuesta.	La reflexión es correcta pero no se ayuda de los datos incorporados.	La reflexión no es correcta aunque identifica los datos que necesita para elaborar su respuesta.	La reflexión es incorrecta y no se ayuda de los datos necesarios.
ORTOGRAFÍA	**10**	Escribe con letra clara y legible, sin cometer faltas de ortografía.	La letra a veces es algo confusa pero no comete faltas de ortografía.	Presenta una letra poco clara y presenta algunas faltas de ortografía.	Letra muy ilegible y con muchas faltas en la redacción.

Nota: Al estar mezcladas reflexiones sobre conceptos económicos (1, 2, 3, 4, 6 y 7) con otras que hacen referencia a otras que buscan su respuesta ante problemas éticos y sociales (8, 9, 10, 11 y 12), los indicadores se han diferenciado en dos bloques.

Rúbrica para la evaluación la actividad 5 (individual)					
ASPECTOS	**%**	**Excelente (4)**	**Bien (3)**	**Justo (2)**	**Deficiente (1)**
CONCEPTOS USADOS	**45**	Usa una terminología adecuada en el desarrollo de su respuesta.	Usa términos correctos pero no son los más adecuados en la pregunta.	Los términos son vagos e imprecisos, aunque válidos en el desarrollo de su respuesta.	Los términos que usan no son los adecuados y están fuera de contexto.
CONTENIDO	**45**	Desarrolla con precisión y claridad la pregunta planteada	El desarrollo es bastante preciso pero sin llegar a definir con toda exactitud el concepto planteado.	La definición es vaga y recurre al uso de ejemplos para intentar acotar el significado.	Define de manera muy vaga e inexacta o sólo define mediante algún ejemplo.
ORTOGRAFÍA	**10**	Escribe con letra clara y legible, sin cometer faltas de ortografía.	La letra a veces es algo confusa pero no comete faltas de ortografía.	Presenta una letra poco clara y presenta algunas faltas de ortografía.	Letra muy ilegible y con muchas faltas en la redacción.

Rúbrica para la evaluación la actividad 6 (global)					
ASPECTOS	**%**	**Excelente (4)**	**Bien (3)**	**Justo (2)**	**Deficiente (1)**
ORGANIZACIÓN DEL GRUPO	**30**	El grupo se ha organizado correctamente, se han distribuido las tareas y el tiempo y la planificación ha sido adecuada.	El grupo funciona bien, pero hay pequeños fallos en planificación del trabajo o del reparto de tareas.	Os organizáis pero con un desigual reparto de las tareas. No tomáis las decisiones correctamente.	Os cuesta mucho organizaros sin acabar de repartir bien las responsabilidades. No tomáis las decisiones en común.
PLANIFICACIÓN	**20**	Habéis planificado muy bien el tiempo y habéis sido responsables cumpliendo los plazos marcados, completando en plazo el trabajo.	La temporalización ha sido la adecuada y no habéis podido acabar la última actividad.	La temporalización ha sido muy deficiente y sólo habéis terminado la primera actividad.	No habéis temporalizado y no habéis podido finalizar ni la primera actividad.
CALIDAD DE LA INTERACCIÓN	**20**	Hay habilidades de liderazgo y saber escuchar; conciencia de los puntos de vista y opiniones de los demás.	Hay animadas discusiones centradas en la tarea y se presentan numerosas alternativas.	Aparecen algunas habilidades para interactuar. Hay evidencias de algunas discusiones o se plantean alternativas.	No hay apenas interacción. Las conversaciones son breves y los estudiantes están desinteresados.
ROLES EN EL GRUPO	**30**	Cada estudiante tiene un rol definido y desempeñan efectivamente cada uno de ellos.	A pesar de tener un rol asignado, no aparece claramente definido o bien, no es del todo consistente.	Los roles están asignados pero hay confusión en el reparto de tareas.	Los roles no se asignan.

CUESTIONARIO (ALUMNOS)

A. ASPECTOS GENERALES DEL PROYECTO

Evalúa de 1 a 5 los aspectos generales de la actividad (1 → nada, 5 → mucho).

ASPECTOS GENERALES DE LA EXPERIENCIA	1	2	3	4	5
Las dinámicas me han parecido interesantes.					
Los conocimientos adquiridos me han parecido prácticos.					
Me ha ayudado a adquirir nuevos conocimientos.					
Ha aumentado mi interés por la asignatura de economía.					
Ha ayudado a relacionarme con mis compañeros.					
El tiempo dedicada a la actividad ha sido el adecuado.					

B. SOBRE LAS ACTIVIDADES

Puntúa de 1 a 5 los siguientes elementos en cada actividad (1 → nada, 5 → mucho).

ASPECTOS A VALORAR POR CADA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES					
	ACT. 1	ACT. 2	ACT. 3	ACT- 4	ACT. 5	ACT. 6
He tenido claro los objetivos que se me pedían.						
Me ha servido en mi proceso de aprendizaje.						
Las dinámicas me han parecido interesantes.						
El tiempo asignado me ha parecido el adecuado.						
Las recompensas me han parecido útiles.						
Me he sentido motivado para realizarla.						
Me ha servido para afianzar ideas de otras asignaturas.						
Me ha parecido útil para la vida real.						

Observaciones y propuestas de mejora:
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

C. ASPECTOS GENERALES DEL PROYECTO

Evalúa de 1 a 5 los aspectos generales de la actividad (1 → nada, 5 → mucho).

ASPECTOS GENERALES DE LA EXPERIENCIA	1	2	3	4	5
He alcanzado los objetivos fijados en el proyecto.					
El tiempo programado ha sido el adecuado.					
Los alumnos se han implicado en el proyecto.					
El orden de las actividades ha sido el adecuado.					
Ha servido para afianzar los contenidos de la asignatura.					
Ha servido para trasnsmitir valores sociales.					

D. SOBRE LAS ACTIVIDADES

Puntúa de 1 a 5 los siguientes elementos en cada actividad (1 → nada, 5 → mucho).

ASPECTOS A VALORAR POR CADA ACTIVIDAD	ACTIVIDADES					
	ACT. 1	ACT. 2	ACT. 3	ACT- 4	ACT. 5	ACT. 6
Los alumnos han tenido claro la dinámica.						
La actividad les ha parecido interesante.						
Han completado la experiencia en el tiempo previsto.						
La gamificación les ha motivado.						
El aprendizaje colaborativo ha sido útil para alcanzar los objetivos.						
Los documentos han sido los adecuados.						
Han servido como punto de partida a otras actividades.						
El diseño de la actividad ha sido el adecuado.						
Valoración global de la actividad.						

Observaciones y propuestas de mejora:
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE ENTIDADES COLABORADORAS DE ENSEÑANZA

Referencia al centro ganador

Historia del Colegio Compañía de María
Currículum profesor autor del proyecto

Colegio Compañía de María • San Fernando
ORDEN DE LA COMPAÑÍA DE MARÍA N.S.

Breve historia del Centro

El Colegio Compañía de María de San Fernando fue fundado en 1760. Su Proyecto Educativo se concreta en unas líneas fundamentales, derivadas de la pedagogía humanista de Santa Juana de Lestonnac, fundadora de la Orden a comienzos del Siglo XVII:

- UN PROYECTO CON HISTORIA. La Compañía de María es la primera Orden Religiosa Apostólica dedicada a la Enseñanza. Fundada en Francia en 1607, y presente en San Fernando desde 1760.
- COMPROMISO CRISTIANO. La Misión de nuestro Colegio es ofrecer una Educación Humanista Cristiana, que incida en la formación integral de las personas.
- TENDER LA MANO. Nuestro Proyecto nos pide un acompañamiento personal de cada alumno, con una pedagogía participativa y personalizada.
- SOLIDARIDAD PARA CONSTRUIR UN MUNDO MEJOR. Fomentando la actitud de compromiso en la transformación de la realidad desde los valores del Evangelio.
- EDUCAR PARA LA VIDA. Buscar que lleguen a ser ciudadanos competentes, que sepan afrontar las situaciones nuevas y los desafíos de cada día, desde unos principios éticos y cristianos.
- RELACIÓN FAMILIA-COLEGIO. Queremos reforzar manteniendo una comunicación frecuente que consiga mejorar la maduración de los alumnos.

El Colegio imparte enseñanzas en las etapas de Infantil, Primaria, ESO y Bachillerato. Su estructura es de centro de tres líneas, concertado en todos los niveles. El Bachillerato goza de concierto singular, procedente de la Sección Filial nº 2 del Instituto Nacional de Enseñanza Media "Santa María del Rosario" de Cádiz, aprobado en 16 de enero de 1968. En el curso actual 2017/18 cursan bachillerato 192 alumnos de los 1224 que están escolarizados en el centro.

Proyecto Educativo

El objetivo de Santa Juana de Lestonnac (1556-1640), fundadora de la Compañía de María (Burdeos 1607), es educar a las jóvenes, "tenderles la mano", y a través de ellas, incidir en las familias y en la transformación de la sociedad.

La intuición educativa de Juana de Lestonnac se ha ido plasmando y haciendo realidad a lo largo

de la historia de formas diversas.

Hoy, cuatro siglos después, contamos con un Proyecto Educativo que aúna tradición y novedad para seguir “tendiendo la mano”.

Desde la visión cristiana de la persona y de la vida, la Compañía de María hace una propuesta educativa propia, que pone el acento en unos elementos que la definen y dan valor:

.- Una educación humanista cristiana, que cree en la utopía de llegar a ser mujeres y hombres nuevos para la construcción de un mundo mejor, como meta de la tarea educativa.

.- La mejora, la apertura y renovación continua, la reflexión sobre la práctica y la formación permanente de los educadores, son garantía de una educación de calidad.

.- Una educación para la solidaridad, la responsabilidad social y el desarrollo, para contribuir a la transformación y mejora de la realidad.

.- Una educación va más allá del aula y de lo establecido, busca espacios educativos que favorezcan la educación integral y la vivencia de la interculturalidad.

En los Colegios de la Compañía de María, la educación se ofrece como servicio a través de educadores y educadoras que son testigos, con su palabra y su vida, de los valores y principios en los que se quiere educar.

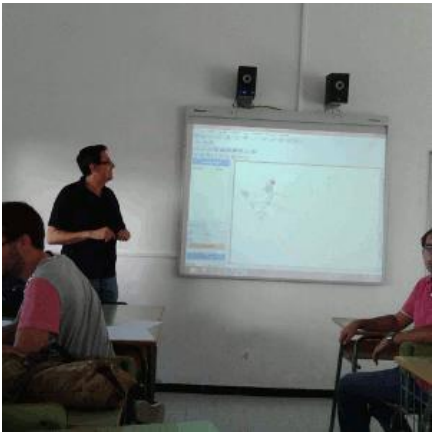
Curriculum Vitae. José María Chacón Losada.

Cuando miro hacia el pasado y aunque parezca que fue ayer, hace ya casi 25 años que empecé mi labor pedagógica en el colegio de la Compañía de María de San Fernando. Previamente y tras mi paso por la escuela privada (EGB en la Salle) y pública (BUP y COU), finalicé en 1993 la carrera de Matemáticas en la Universidad de Sevilla, a la vez que empezaba a realizar div ersas colaboraciones puntuales en el mundo de la informática para empresas de software, en una época en que internet estaba llegando a nuestras vidas y la programación estaba en pleno apogeo.

Poco después ya en 1995, comenzó mi carrera docente en dicho co legio de la Compañía de María, con una orientación profesional que ha ido variando a lo largo del tiempo, fruto de la evolución que ha tenido la enseñanza en estos años y de mi propio itinerario formativo. Así, en este periodo he pasado de ser inicialmente profesor de matemáticas a impartir las distintas asignaturas de informática y programación que han ido apareciendo en el currículo, tanto de secundaria como bachillerato, para acabar en la actualidad, como profesor de las nuevas materias que entran en el ámbito de la Economía, como Cultura Emprendedora, Fundamentos de Administración y Gestión y la misma Economía que se imparte en bachillerato, a la vez que he ocupado diversos cargos de responsabilidad en el centro, tales como tutor, secretario, jefe de dep artamento o coordinador de bachillerato. Mientras esto ocurría, he visto pasar por mi vida, numerosas siglas como LODE, LOGSE, LOCE, LOE y finalmente, LOMCE, algunas de ellas con más pena que gloria. Estoy convencido que en los años que me quedan, sin duda veré alguna que otra más.

Paralelamente, en este cuarto de siglo he compaginado mi labor de profesor en secundaria, con mi trabajo en áreas muy diversas. Por un lado, y continuando dentro de la docencia, he impartido numerosos cursos de formación en diversas empresas privadas e instituciones

públicas, como el Centro de Profesores de Cádiz o más recientemente, la realización de materiales educativos interactivos para la Junta de Andalucía. Además y siguiendo con las matemáticas, he sido miembro de la Socie dad de Profesores de Matemáticas Thales durante muchos años, formando parte del comité organizador en eventos tales como el II Congreso Iberoamericano de Educación Matemática, el IX Congreso Nacional sobre la Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas o la Olimpiada Matemática Nacional.



En paralelo a la introducción de la Informática en el currículo de ESO y bachillerato, a nivel personal me he desarrollado como programador, realizando páginas web para distintas instituciones o personas, lo que me ha facil itado impartir docencia en las distintas asignaturas que antes he mencionado, e incluso, a realizar distintas páginas web, entre ellas la de mi propio centro. Mis formación en este área se completaron con un curso Experto Universitario en Bases de Datos po r la UNED, otro de Experto en Minería de Datos por la Universidad de Illinois y finalmente un máster en Inteligencia Artificial por la Universidad de Sevilla, fruto de los cuales fueron diferentes ponencias en congresos y publicaciones especializadas en el campo de la Inteligencia Artificial.

Posteriormente en 2009 me licencié en Economía por la UNED y tras realizar un máster en Fiscalidad por la Universidad San Pablo -CEU, desarrollé varias colaboraciones en el ámbito fiscal.

Por último, en los últimos 15 años he llevado mi afición por los libros y más concretamente, los libros antiguos, del ámbito personal al profesional, desarrollando diferentes páginas de enorme difusión relacionadas con este mundo (como www.todolibroantiguo.es) e incluso, con diversa fortuna, creando mi propia librería de viejo y una empresa de servicios informáticos para librerías, lo que me ha permitido con entrar en contacto y colaborar con distintas bibliotecas nacionales y universidades extranjeras.

Pero sin duda, lo que más desta caría de mi labor como docente es que en estas dos décadas largas de enseñanza, siempre he intentado implicar a los alumnos, inculcando la importancia de la educación en su futuro a la vez de mostrarle el lado divertido del aprendizaje en asignaturas tan a parentemente áridas como las matemáticas o la economía bien mediante simples curiosidades, juegos, experiencias educativas o concursos escolares, con un resultado más que positivo. Así, he tutorizado varios grupos de alumnos, logrando varios premios de inv estigación nacionales en campos como las matemáticas, la literatura y la economía. Esto supone un componente extra de motivación para ellos, con los que logran afianzar conceptos y adquirir otros nuevos, además de actitudes y aptitudes que no se adquieren fácilmente dentro de un aula. Fruto de todo ello, este año tengo a prácticamente todos los alumnos de primero y segundo de bachillerato apuntados en diferentes concursos o pruebas educativas (incluso alguno en varias diferentes).

Siempre me ha gustado un a frase que decía el difunto Howard G. Hendricks: “ *La enseñanza que deja huella no es la que se hace de cabeza a cabeza, sino de corazón a corazón*”.

Curriculum completo: www.josechacon.me

Referencia a AESECE

Qué es AESECE

Cuadro histórico

Centros asociados

Órganos de Gobierno

Bases del Premio a la Excelencia de AESECE

SECCIONES FILIALES DE INSTITUTO- AESECE

1. Introducción

Las Secciones Filiales de Instituto nacieron en los últimos años 50, en la época en que España iniciaba su desarrollo económico tras la guerra civil y los difíciles años de la post -guerra. Y nacieron como consecuencia del éxodo migratorio del campo a las ciudades, en cuyas zonas suburbiales se estaban creando extensos núcleos de población. Las estructuras educativas del Estado se vieron desbordadas por el trasvase migratorio. La Administración, sin recursos para atender a la población escolar en esas zonas marginales, se vio obligada a buscar fórmulas de colaboración con la sociedad civil: poniendo en práctica el principio de subsidiariedad, tan propio de la doctrina social cristiana, solic itó la cooperación de Instituciones intermedias, tanto en el campo de los recursos humanos como en el de la financiación y construcción de nuevos centros educativos. Y diversas Instituciones, la mayoría eclesiales, plasmaron sus carismas en la satisfacció n de perentorias necesidades sociales y religiosas de la población.

Surgieron así varios tipos de establecimientos educativos: Centros de Patronato, Colegios Libres Adoptados, Secciones Delegadas de Instituto y... las Secciones Filiales de Institutos Nacionales de Enseñanza Media, que nacen, en principio, para impartir el Bachillerato Elemental. Nacen para hacer viable el artículo 1º de la *Ley de Ordenación de la Enseñanza Media*, de 26 de febrero de 1953, del Ministro Joaquín Ruiz Jiménez, que decía en su párrafo: "El Estado procurará que esta enseñanza, al menos en su grado elemental, llegue a todos los españoles aptos".

2. Marco legal, creación y regulación de las Filiales

La *Ley de Ordenación de la Enseñanza Media*, de 26 de febrero de 1953 (BOE del 27), tuvo su desarrollo en el *Decreto sobre extensión de la Enseñanza Media*, de 26 de julio de 1956 (BOE del 13 de agosto) y su correspondiente *Reglamento*, aprobado por *Orden Ministerial* de 16 de julio de 1957 (BOE del 27) siendo, a la sazón, Ministro de Educación D. Jesús Rubio García Mina. Al

amparo de esta legislación promovió D. Lorenzo Vilas, Director General de Enseñanza Media, la **creación efectiva** de las primeras Secciones Filiales. Todas ellas fueron creadas mediante acuerdos de colaboración entre el Estado y las Entidades Colaboradoras correspondientes.

Existían ya 17 Filiales cuando se produce su **regulación definitiva** por el **Decreto 90/1963,** de 16 de enero (BOE del 26), el cual, dando cumplimiento a la Ley 11/1962, de 14 de abril, que, en continuidad con la de Ruiz Jiménez, autoriza al Gobierno para regular la extensión de la Enseñanza Media y crear Secciones Filiales en los Institutos Nacionales, extiende la enseñanza en las mismas, en ciertos casos, al Bachillerato Superior y preuniversitario, promueve el Bachillerato nocturno con objeto de permitir a la juventud trabajadora, ávida de promoción social,hacer compatible el estudio con el trabajo y establece, en su Disposición Adicional 1ª, que en las propias Secciones Filiales "se deberá implantar el curso de adaptación para transformar Bachilleres Elementales en laborales, o en Oficiales o Industriales y se podrán implantar otros cursos especiales de formación profesional o complementaria". Era Ministro de Educación D. Manuel Lora Tamayo y Director General de Enseñanza Media D. Ángel González Álvarez (primo,por cierto, del fundador de la AESECE., D. Laurentino Álvarez). En la Dirección General de Enseñanza Media se creó una Oficina para la promoción de Secciones Filiales.

De acuerdo con el Decreto 90/1963 las Filiales eran **centros oficiales ,** dependientes, en el orden académico y administrativo, de un Instituto de Enseñanza Media y dirigidos por un Catedrático o Adjunto numerario, pero en los que participan Entidades Colaboradoras que aportan recursos humanos, financiación, edificios, mobiliario y organización.

La fórmula debió ser acertada, porque el número de Filiales se eleva hasta alcanzar la cifra de 303 en el curso escolar 1970 -71, siendo Dª Mª Ángeles Galino Carrillo Directora General de Enseñanza Media. De ellas, 262 (un 86%) fueron promovidas por Instituciones de Iglesia, que atendían a 67.817 alumnos. La mayoría de ellas se situaron en el extrarradio de las grandes ciudades, en zonas industriales de inmigración de alta tasa de natalidad y carencia total de servicios de primera necesidad. Las Filiales, siendo, en expresión del Decreto 90/1963, "medio de penetración y de transformación de las zonas extremas de las capitales", demostraron ser, en efecto, un instrumento eficaz para llevar a la práctica la promesa contenida en el artículo primero de la Ley-Ruiz Jiménez.

3. Crisis y transformación

La *ley 14/1970, de 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa* (LGE), del Ministro Villar Palasí, ignora a este tipo de centros: bloquea la creación de nuevas Filiales y obliga a las existentes a optar por la EGB o por el BUP. Optan por el BUP, hasta 1975, fecha límite de la transformación por extinción del Bachillerato Elemental, 152 Filiales y quedan

transformadas en **Centros no Estatales**, con la clasificación de **Homologados**, de Bachillerato Unificado y Polivalente.

Todas ellas se recogerán nominalmente en el Anexo del ***Real Decreto 657/1978**, de 2 de marzo(BOE de 8 de abril), sobre subvenciones a los Centros homologados de Bachillerato procedentes de la transformación de Secciones Filiales de Institutos Nacionales de Enseñanza Media,* promovido por el entonces Director General de Enseñanzas Medias D. Raúl Vázquez Gómez, siendo Min istro de Educación D. Iñigo Cavero Lataillade. El Decreto asegura su **financiación por el Estado mediante subvenciones** "para que puedan impartir sus enseñanzas en régimen económico análogo al de los Institutos Nacionales de Bachillerato" hasta su extinción o **hasta que se suscriban los conciertos singulares** previstos en la Ley General de Educación en su artículo 96.

Las 152 Filiales atendían, en el curso 1977-78, con cerca de 2.300 profesores, a 1.069 grupos de Bachillerato con un número aproximado de 45.000 alumnos. Números que se incrementan en el curso 1978-79, debido al crecimiento vegetativo por implantación del COU, a 1 .437 grupos y más de 52.000 alumnos.

A lo largo de los 30 años de vigencia de la Ley General de Educación de 1970 las Filiales han sido los únicos centros privados de BUP -COU sostenidos, en régimen singular, con fondos públicos. En el **régimen de subvenciones** (hasta la entrada en vigor de la LODE), la Administración abonaba los haberes del Profesorado y una parte de los gastos generales de los centros, a cuya cobertura contribuyen también las familias con modestas aportaciones. La Administración emitía sus Órdenes de Pago, que libraba el Banco de España a través de Habilitado.

En 1971 se inscribe a los **profesores en la Segurida d Social** y se implanta la cuota patronal, cuyo pago asume la Administración. A partir de 1975 reciben los profesores nómina salarial individual. En mayo de 1978 ven reconocida su antigüedad y la decimoquinta paga, llamada *de Beneficios*.

Los **alumnos** de Filiales, al estar los centros vinculados a un Instituto y tener la clasificaciónde homologados, con autonomía académica plena, tienen la consideración de alumnos oficiales a todos los efectos. Al amparo del Real Decreto 657/1978 firmaron las 15 2 Filiales, el 21 de octubre de 1982, los primeros **Convenios Singulares** con la Administración, siendo

Director General de Enseñanzas Medias D. Raúl Vázquez Gómez, quien promueve la*Orden Ministerial de 14 de julio de 1982 (BOE del 22),* que regula los mismos y establece su fórmula legal. Fue, en la práctica, la fórmula ideal para asegurar indefinidamente el status legal y financiero de los centros.

4. Del régimen de subvenciones al de conciertos .

La *Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del Derecho a la Educación* (LODE), estableció el sostenimiento de los centros privados con fondos públicos a través del **régimen de Conciertos Educativos.** Su Disposición Adicional Tercera contempla **Conciertos Singulares** para los centros Privados de**niveles no obligatorios** sostenidos total o parcialmente con fondos públicos en la fecha de promulgación de la Ley.

Es el caso de las Filiales: 143 centros homologados de BUP-COU procedentes de las antiguas Secciones Filiales de Instituto accedieron al régimen si ngular de conciertos previstos en la LODE, siendo los únicos centros concertados en este nivel. En lo que respecta al Territorio-MEC, firma el Ministro Maravall la Orden de 8 de mayo de 1986, por la que se aprueba la relación de Centros docentes privados de Bachillerato que pueden acogerse al régimen de conciertos establecido por la LODE y regulado en el *Real Decreto 2377/1985, de 18 de diciembre (BOE del 27),* Adicional 6ª, *por el que se aprueba el Reglamento de normas básicas sobre Conciertos Educativos.* Se recogen en la Orden todas las Filiales que tenían el Convenio Singular firmado en 1982 al amparo del Real Decreto 657/1978.

Los conciertos educativos traen un nuevo **modelo de financiación:** desde su entrada en vigor, en el curso 1986/87, la Ley de Presupuestos Generales del Estado establece anualmente los **módulos económicos** de concierto, singularizando el de los centros de BUP y COU procedentes de las antiguas Secciones Filiales.

La *Ley Orgánica 9/1995, de 20 de noviembre, de la Participación, la Evaluación y el Gobierno de los Centros Docentes* (**LOPEG**), modificandola redacción del artículo 49.2 de la LODE, deja resuelta cualquier duda, en su Disposición Final Primera, sobre el hecho de que la Ley de Presupuestos del Estado fija el**módulo mínimo** , pudiendo las Comunidades Autónomas en sus Leyes de Presupuestos mantener o superar, pero no disminuir, los módulos establecidos por la Ley de Presupuestos Generales del Estado.

5. La Reforma del Sistema Educativo (LOGSE)

La *Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo* (LOGSE), en su Disposición Adicional Octava, establece la **autorización automática** de las unidades de BUP-COU que se transformen en unidades del nuevo Bachillerato en **dos de sus cuatro modalidades:** Humanidades y Ciencias Sociales y Ciencias de la Naturaleza y de la Salud. La autorización se refiere a todos los Centros homologados, tengan o no autorización para impartir el COU.

Establece asimismo la ley, en su Disposición Transitoria Tercera, el **traslado del concierto** de las unidades de BUP-COU a las del nuevo Bachillerato, si bien lo hace fijando una limitación: que los centros mantengan como tope el número de unidades concertadas en el momento de entrada en vigor de laLOGSE.

En la actualidad to dos los centros de BUP -COU y Bachillerato procedentes de las antiguas Secciones Filiales tienen suscrito concierto educativo y reciben la consiguiente financiación pública según el importe del módulo económico por unidad escolar que fijan anualmente las Leyes de Presupuestos Generales del Estado y las de las Comunidades Autónomas, a las que se transfirieron, en su día, las competencias educativas.

En el curso escolar 2016-17 estaban afiliados a la AESECE 149 centros, distribuidos en 14 de las 17 autonomás, que acogían a 26.267 alumnos, *escolarizados en 856 grupos, corresponden actualmente a Enseñanzas de Bachillerato*. Si se consideran otros niveles educativos, en los mismos 149 centros se atendían a 5.882 grupos, con157.838 alumnos, atendidos por 10.692 profesores.

6. Conclusión

Los Centros de Bachillerato pr ocedentes de la transformación de las antiguas Secciones Filiales de Instituto y que hoy acoge la AESECE, se distinguen, en el entero proceso de su evolución, por un carácter **singular**: toda la legislación educativa ha ido reconociendo sucesiva y sistemáticamente**su derecho a la financiación pública.**

Pero, independientemente del tema de su financiación pública, es de justicia añadir, como conclusión valorativa más global, que **estos Centros han sido un excelente instrumento para la extensión de los estudios de Bachillerato en zonas deprimidas de nuestro país**; y que,

después, han ido adaptándose a su evolución política, económica y educativa para acomodar su servicio a las demandas sociales y religiosas de la sociedad.

La existencia de las Filiales, todo lo problemática que haya podido ser, a lo largo de más de 50 años:

1. constituye un ejemplo espléndido d**ceolaboración entre el Estado y la sociedad;**
2. es testimonio, además, de una labor que tiene acreditado un **altísimovalor social** por cuanto, excluyendotodo ánimo de lucro, estos centroshan atendido, desde su origen, a una población escolar de status modesto en condiciones de práctica gratuidad; y, por último,
3. ha proporcionado y proporciona un considerable**ahorro de fondos públicos** a la sociedad española, ofreciendo, simultáneamente, una educación de **bajo coste y alta calidad.**

Andrés de la Cal
Expresidente de AESECE

Fotos Asamblea Palma de Mallorca 2017

Nos Vemos en Sevilla 2018

Esquema Histórico

Índice Cronológico

Año	*Acontecimiento*
1956	Decreto de la extensión de la Enseñanza Media, de 26 de Junio
1957	Decreto de extensión de la enseñanza media, de 26 de junio (BOE 13-8).
1959	Reglamento del Decreto de extensión de la enseñanza media (O. 16-7-1957. BOE 27-7)
1959	Nacimiento de las primeras Secciones Filiales de Institutos de Bachillerato, mediante acuerdos de colaboración entre el Estado y una Entidad Colaboradora.
1960	Nacimiento de FESECE. C/ Cadarso, de Madrid.
1962	Ley 11/62 de 14 de abril, por la que se autoriza al Gobierno a regular la extensión de la enseñanza media.
1963	Decreto 90/1963, de 16 de enero (BOE 26-1). Regulación definitiva de las Secciones Filiales. Existen 179 Filiales.
1970	Existen 303 Filiales, como Centros oficiales. Ley 14/1970, de 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa. Obliga a las Secciones Filiales a optar por EGB o por BUP.
1975	Existen 152 Filiales que se transforman en Centros no estatales de BUP, Homologados.
1978	Real Decreto 657/1978, de 2 de marzo (BOE 8-4), sobre subvenciones a los centros homologados de bachillerato procedentes de la transformación de secciones filiales de Institutos Nacionales de Enseñanza Media. Implanta un régimen de subvenciones para estos Centros.
1982	O. de 14 de julio de 1982, (BOE 22-7) por la que se regulan los convenios singulares con las Antiguas Secciones Filiales. Firma de los Convenios Singulares por las 152 antiguas Secciones Filiales (21-10).
1984	Constitución formal de la AESECE, sucesora de FESECE.
1985	Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del derecho a la educación (BOE 4-7). Establece conciertos singulares para las antiguas Secciones Filiales.
1986	Suscriben el concierto singular previsto en la LODE 143 Centros de BUP.
1990	Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. Sustituye el BUP por el nuevo Bachillerato y prevé la transformación de concierto de BUP y FP2 a Bachillerato LOGSE.
1993	Modificación de Estatutos de la AESECE para dar cabida a los Centros concertados de Bachillerato procedentes de FP2.
1997	Modificación de los Estatutos de la AESECE para dar cabida dentro de la Asociación a las Asociaciones autonómicas de Centros concertados de Bachillerato.

1999	Imposición de la Encomienda de Alfonso X el Sabio a D. Laurentino Álvarez Álvarez, Presidente de la AESECE, con ocasión de la XXXIX Asamblea General celebrada en Mérida.
2001	Elección del nuevo Presidente de AESECE, D. Andrés de la Cal, en sustitución de D. Laurentino Álvarez, fallecido en diciembre de 2000.
2005	Asamblea General - Palma de Mallorca - 10/04/2005. Modificación de los Estatutos de la Asociación sobre duración del mandato del Presidente: será de cuatro años; podrá ser reelegido por el mismo período y, como máximo, para un tercer mandato de dos años. En la misma Asamblea resulta reelegido D. Andrés de la Cal.
2009	Asamblea General - Ávila - 09/05/2009. Relevo en la Presidencia: D. Andrés de la Cal, cumplidos los dos mandatos ordinarios previstos en los Estatutos, deja la Presidencia de la AESECE. Resulta elegido por unanimidad D. Sebastián Villalobos.
2010	En Málaga celebramos nuestra L Asamblea. Bodas de Oro de nuestra Asociación.
2013	En la LIII Asamblea, en Córdoba (13 de abril), se acuerda crear el Premio a la Excelencia de AESECE, premio que dedicamos a nuestro fundador, D. Laurentino Álvarez.
2014	Se concede el I Premio a la Excelencia en nuestra LIV Asamblea, en Barcelona (26 de abril), a D. Jesús Matos, del colegio Amor de Dios de Cádiz.
2015	El II Premio a la Excelencia se entrega en la LV Asamblea, en Valencia (18 de abril), a la profesora Dª Charo del Villar, del colegio Gamo Diana de Madrid.
2016	El III Premio a la Excelencia se entrega en la LVI Asamblea, en Toledo (16 de abril), al profesor D. Eduardo Infante Perulero, del CES san Eutiquio - La Salle, de Gijón.
2017	LVII Asamblea General en Palma de Mallorca. Relevo en la Presidencia: D. Sebastián Villalobos, cumplidos los dos mandatos ordinarios previstos en los Estatutos, deja la Presidencia de la AESECE. Resulta elegido por unanimidad D. Miguel E. Salamanca . El IV Premio a la Excelencia se entrega a la profesora Dª Margalida Jaume Bauzá, del Colegio San José Obrero de Palma

AESECE es la organización de Titulares de Centros Concertados de Bachillerato en España.

Afilia a 149 Centros concertados de Bachillerato provenientes de las antiguas Secciones Filiales de Instituto y de los Centros Concertados de Formación Profesional.

CENTROS ASOCIADOS

1. Amor de Dios, Cádiz
2. Compañía de María, San Fernando
3. La Salle Viña, Cádiz
4. Mª Auxiliadora, Algeciras
5. Salesiano "Manuel Lora Tamayo", Jerez
6. Salesiano “San Ignacio”, Cádiz
7. Sagrada Familia, Córdoba
8. Ave María Casa Madre, Granada
9. Cristo Rey, Granada
10. Inmaculada Niña, Granada
11. Juan XXIII - Cartuja, Granada
12. Juan XXIII - Chana, Granada
13. Juan XXIII - Zaidin, Granada
14. Regina Mundi, Granada
15. Centro Salesiano San Juan Bosco, Granada
16. Virgen de Gracia, Granada
17. Cristo Rey, Jaén
18. La Asunción, Málaga
19. San Bartolomé, Málaga
20. San Fco. Javier La Salle-Virlecha, Antequera
21. Cardenal Herrera Oria, Málaga
22. Santa Rosa de Lima, Málaga
23. Santísima Trinidad - Málaga
24. Altair, Sevilla
25. Salesianos San Pedro, Sevilla
26. Salesiano Santísima Trinidad, Sevilla
27. Virgen Milagrosa, Sevilla
28. Santo Domingo de Silos, Zaragoza
29. Padre Enrique de Ossó, Zaragoza
30. Sagrada Familia – El Pilar, Pola De Lena

31. San Eutiquio - La Salle, Gijón
32. Beat Ramón Llull. Inca – P. Mallorca
33. Cide, P.Mallorca
34. La Salle, P.Mallorca
35. Madre Alberta, P.Mallorca
36. Sant Antoni Abat, Son Ferriol P.Mallorca
37. Sant Josep Obrer, P.Mallorca
38. Sant Pere, P.Mallorca
39. Santa María, P.Mallorca
40. Santa Mónica, P.Mallorca
41. Santa Magdalena Sofía, P. Mallorca
42. Ntra. Sra. Del Pilar, Las Palmas de Gran Canaria
43. Santa Catalina, Las Palmas de Gran Canaria
44. Santa Isabel De Hungría, Las Palmas de Gran Canaria
45. Kostka, Santander
46. Sagrado Corazón (Esclavas), Santander
47. Nuestra Señora de Los Infantes, Toledo
48. Asunción de Ntra. Sra., Ávila
49. Medalla Milagrosa, Ávila
50. Blanca De Castilla, Burgos
51. Santa María La Nueva, Burgos
52. La Asunción, León
53. Virgen Blanca, León
54. Grial, Valladolid
55. Cristo Rey, Valladolid
56. Nuestra Señora del Carmen, Valladolid
57. Amor de Dios, Barcelona
58. Escola Anna Ravell, Barcelona
59. Escola del Clot, Barcelona
60. Escola Ipse, Barcelona
61. Jesús-María (San Andrés), Barcelona
62. Escola Joan Pelegrí, Barcelona
63. La Salle Barceloneta, Barcelona
64. La Salle Congrés, Barcelona
65. La Salle Horta, Barcelona
66. La Salle Montcada, Barcelona
67. Escola L'esperança, Barcelona
68. Mare de Déu L'assumpció, Badalona

69. Mare de Déu dels Àngels, Barcelona
70. Mare de Déu del Carme, Terrasa
71. Mare de Deu del Roser-Almicar, Barcelona
72. Centre D'estudis Montseny, Barcelona
73. Natzaret, Esplugues de Llob.
74. Pare Enric d´Ossó, L'hospitalet
75. La Presentació, Arenys de Mar
76. Escola Proa, Barcelona
77. Providencia del Corazón de Jesús Barcelona
78. Sagrada Familia, Barcelona
79. Sagrat Cor-Diputació, Barcelona
80. Sant Gabriel, Snt Adriá d Besós
81. Escola Pia Sant Antoni, Barcelona
82. Escola Sant Nicolau, Sabadell
83. Santa Teresa de Lisieux, Barcelona
84. Escolar Valldaura, Barcelona
85. Vedruna-Gracia, Barcelona
86. Virgen de La Salud, S. Feliu de Ll.
87. Xaloc, L'hospitalet
88. Bell-Lloc Del Pla, Girona
89. María Auxiliadora, Mérida
90. Ntra. Sra. de La Asunción, Badajoz
91. Salesiano Ramón Izquierdo, Badajoz
92. Amoros, Madrid
93. Asuncion-Cuestablanca, Madrid
94. Asunción-Vallecas, Madrid
95. San Bernardo, Madrid
96. Padre Piquer, Madrid
97. Enriqueta Aymer, Madrid
98. Fundación Santa Ana y San Rafael, Madrid
99. Gamo Diana, Madrid
100. Institución Profesional Salesiana, Madrid
101. Jesús María, Madrid
102. Jesús Nazareno, Getafe
103. La Inmaculada, Alcorcón
104. La Salle - Carabanchel, Madrid
105. La Salle - Sagrado Corazón, Madrid
106. Los Tilos, Madrid

107. Lourdes, Madrid
108. María Inmaculada, Joaquín Turina, Madrid
109. María Inmaculada, Mogambo, Madrid
110. María Inmaculada, Rio Rosas, Madrid
111. Mater Amabilis, Madrid
112. Mater Purissima, Madrid
113. Hipatía, Rivas-Vaciamadrid
114. Montserrat, Madrid
115. Ntra. Señora de Fátima. C.C. Elfo, Madrid
116. Ntra. Sra. de Las Escuelas Pias, Madrid
117. Rafaela Ibarra, Madrid
118. Sagrada Familia de Urgel, Madrid
119. San José de Begoña, Madrid
120. San Ramón y San Antonio, Madrid
121. San Andrés y Santa Bárbara, Madrid
122. Santa María de Los Apóstoles, Madrid
123. Santísima Trinidad, Alcorcón
124. Tajamar, Madrid
125. Valdecás, Madrid
126. Vedruna, Madrid
127. Fuenllana, Alcorcón
128. Hijas de Jesús, Pamplona
129. La Asunción, San Sebastián
130. Presentación de María, Vitoria
131. San José de Carolinas, Alicante
132. D. José Lluch, Alboraya
133. Escuelas San José, Valencia
134. Juan XXIII, Burjassot
135. La Purísima, Torrent
136. Madre Sacramento, Valencia
137. Mª Auxiliadora, Valencia
138. Nuestra Señora de Fátima, Valencia
139. Nuestra Señora del Socorro, Benetusser
140. Nuestra Señora de Monte-Sion, Torrent
141. Pureza de María, Valencia
142. Sagrado Corazón, Godella
143. Sagrado Corazón, Mislata
144. Salesianos San Juan Bosco, Valencia

145. San Antonio Abad, Valencia
146. San Bartolomé, Godella
147. Sant Jaume Apòstol, Moncada
148. Parroquia San Juan Bosco, Valencia
149. Centro Diocesano La Anunciación, Valencia.

Se distribuyen de la siguiente forma

Comunidad	Nº de Colegios
Andalucía	27
Aragón	2
Asturias	2
Baleares	10
Canarias	3
Cantabria	2
Castilla La Mancha	1
Castilla León	9
Cataluña	32
Extremadura	4
Madrid	35
Navarra	1
País Vasco	2
Valencia	19
TOTAL	149

En los Centros afiliados a la AESECE están escolarizados 157.838 alumnos, en 5.882 grupos.

De ellos, 26.267 alumnos, escolarizados en 856 grupos, corresponden actualmente a Enseñanzas de Bachillerato.

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE ENTIDADES COLABORADORAS DE ENSEÑANZA

AESECE - JUNTA RECTORA

Febrero 2018

1. Salamanca Fernández, Miguel E. / m.salamanca@aesece.es
   Presidente / Madrid
2. Díaz Muñoz, Emilio / emiliodiaz@ferececa.es
   Secretario técnico/ Madrid
3. Hueso Hurtado, Joan/ joanhueso@vedruna.org
   Vicepresidente /Barcelona
4. Santos Pérez, José Mª / josemariasanpe@gmail.com
   Vicepresidente / Sevilla
5. Ferrer Adelantado, José Vicente / jvferrer@col-legiparroquialdonjoselluch.es
   Vicepresidente /, Valencia
6. Gutiérrez Miguel, Juan Carlos / jgmiguel@institucionlasalle.es
   Tesorero / Madrid
7. Salvá Andreu, Antoni Josep / ajsalvaa@gmail.com
   Secretario / Palma de Mallorca

Vocales

8. De la Hormaza García, Mª Luz directorageneral@feducaci.com
   Santander/
9. De la Cal San Esteban, Andrés / aesecepm@trinitariosalcorcon.es
   Madrid
10. García Ruano, Mariano / nscarmenva@planalfa.es
    Valladolid
11. Marcos Sánchez, Rafael /rafaelmarcos@hotmail.es
    Madrid
12. González Díaz, Fco. José / fjgonzalez@eyg.es
    Málaga
13. Redondo Morera, Fernando / direccion@safapilar.com
    Asturias
14. Mesa Castilla, Luis / luismesacastilla@hotmail.com
    Granada
15. Molina Aragón, Fco. Javier / direccion@sasr.es
    Madrid
16. Moreno Pozo, Martín /martinmorenopozo@gmail.com
    Extremadura
17. Morillo Cabezón, Mª Angela / amordiosc@planalfa.es
    Cádiz
18. Murillo Bassedas, Anna / annamurill@gmail.com
    Barcelona
19. Torán Busutil, Ignacio de Loyola / ignaciotoran@salesianos.net
    Valencia
20. Sánchez Marcos, Bruno / director@fundacioneducere.org
    Valladolid
21. Pla Benito, Juan / juanpla@colegiosocorro.es
    Valencia
22. Villalobos Zaragoza, Sebastián/. aesece@aesece.es
    Toledo

Asesor: López Tapia, Fernando Madrid flopeztapia@planalfa.es

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE ENTIDADES COLABORADORAS DE ENSEÑANZA

excelencia Memorial D. Laurentino Álvarez

BASES PREMIO a la EXCELENCIA

Memorial D. Laurentino Álvarez

Objeto

Las presentes bases tendrán por objeto establecer las normas que han de regir la concesión, en régimen de concurrencia competitiva, de PREMIO A LA EXCELENCIA a un Trabajo de INVESTIGACIÓN DOCENTE para Profesores de Bachillerato en Centros AESECE.

Para todas las convocatorias la Junta Rectora de la Asociación Española de Entidades Colaboradoras de la Enseñanza ha señalado como Objetivo de este premio a la Excelencia "EL BACHILLERATO CAMINO HACIA LA FORMACIÓN" y debe de recoger experiencias, proyectos docentes con alumnos de Bachillerato que mejoren la adquisición de los contenidos específicos de esta etapa.

Las solicitudes de participación reguladas por estas bases serán objeto de convocatoria única y común y se regirán por el siguiente articulado.

TÍTULO I.

"De las Características del Premio a la Excelencia "Memorial D. Laurentino Álvarez"

Artículo 1°. - La Asociación Española de Entidades Colaboradoras de la Enseñanza, con domicilio en Hacienda de Pavones, 5 – 1º de Madrid, en adelante "AESECE", desarrollará la convocatoria de un premio a la Excelencia para el profesorado que esté ejerciendo (o haya ejercido) en nuestros centros afiliados.

Artículo 2°.- AESECE velará por el cumplimiento de las presentes bases y tomará las decisiones necesarias que digan relación con el citado "Premio a la Excelencia", las cuales serán inapelables.

TÍTULO II.

"Quiénes pueden participar"

Artículo 3°. - Podrán participar todas aquellas personas naturales que sean o haya sido profesores que ejerzan la labor de docente en un Centro Afiliado a la AESECE

Artículo 4 °.- No podrán participar profesores pertenecientes a la Junta Rectora de la AESECE.

TÍTULO III.

"De la Participación"

Artículo 5°. - La convocatoria de este Premio a la Excelencia tendrá vigencia desde primero de Mayo del año en curso hasta el 1 de Febrero del año siguiente, fechas que comprende el plazo para la admisión de trabajos a en formato electrónico, Pdf o similar a la dirección aesece@aesece.es

Con todo, AESECE, por razones de fuerza mayor, se reserva el derecho de cancelar anticipadamente el Premio a la Excelencia, informando al efecto a los asociados, lo cual no generará responsabilidades ni compensaciones de ningún tipo a favor de terceros por parte de AESECE.

Artículo 6°. - La convocatoria del Premio a la Excelencia se realizará y, en consecuencia, será válido, en toda España y los trabajos podrán presentarse en Castellano o en Catalán, Euskera, Gallego o cualquier otra lengua del territorio nacional con traducción al castellano.

Artículo 7°. - Los trabajos serán originales y no habrán sido publicados con anterioridad.

Artículo 8°. - La extensión del trabajo no será superior a 20 página más anexos, mecanizada y tipo de letra ARIAL, 12, interlineado 1,5.

Artículo 9°. - Los trabajos presentados deben de tener, al menos, los siguientes apartados:

- -Portada
- Índice
- Justificación, introducción
- Objetivos
- Desarrollo
- Conclusiones
- Bibliografía

Artículo 10°. - El tema elegido para cada convocatoria debe encaminar a la consecución del objetivo marcado por la Junta Rectora de la Asociación Española de Entidades Colaboradoras de la Enseñanza y que es "EL BACHILLERATO CAMINO HACIA LA FORMACIÓN" y debe de ser un proyecto de investigación que recoja experiencias, proyectos docentes con

alumnos de Bachillerato que mejoren la adquisición de los contenidos específicos de esta etapa.

Artículo 11°. - Una vez finalizado el plazo de entrega de los trabajos, éstos pasarán a su valoración por un tribunal elegido por la AESECE que valorará los trabajos recibidos teniendo en cuenta su adecuación o no a la temática propuesta y desde el siguiente criterio:

a.-Trabajo desarrollado
b.-Originalidad
c.-Rigor metodológico
d.-Nuevas aportación e innovación
e.-Presentación.

Artículo 12°. -El premio se podrá declarar desierto si los trabajos presentados no tienen las características mínimas exigidas en las bases o de no lograr la satisfacción del tribunal de valoración.

Artículo 13°.- El tribunal podrá conceder, si lo cree oportuno, accésits que no conllevará la asistencia a la Asamblea.

Artículo 14°. - El tribunal de valoración de los trabajos será nombrado por la Junta Rectora y presidido por el Presidente de la AESECE o persona en quien delegue.

Artículo 15°. - Una vez que sea elegido el trabajo premiado y, para hacer efectiva la entrega del premio, deberá asistir a la Asamblea Nacional AESECE (gastos de desplazamiento y alojamiento cubiertos por AESECE y máximo de dos becas de asistencia) para exponer sus trabajos ante los asambleístas.

Artículo 16°. - Todos los participantes recibirán un diploma acreditativo.

TÍTULO IV.

"De los premios"

Artículo 17°. -

Beca para profesores de una cuantía de....2000€, publicación de su biografía, placa conmemorativa y asistencia a la Asamblea Nacional AESECE, (gastos subvencionados y máximo dos personas).

Para el Centro publicación de su historia y placa conmemorativa.

Artículo 18°. - Publicación del trabajo de investigación premiado en la Memoria Anual AESECE o edición de un libro y publicidad a los distintos centros afiliados a AESECE

Artículo 19°. - La publicación de los ganadores se realizará desde nuestra página Web: www.aesece.com y por carta a los titulares. Posteriormente se publicará en la Memoria Anual.

Si en el plazo de 15 días no se recibe comunicación de conformidad, se entenderá que renuncia a éste, sin derecho a ninguna reclamación. El tribunal elegirá otro trabajo para ocupar dicho premio.

Se solicitará al responsable del trabajo premiado una composición de la portada con imágenes para el libro que se publicará al efecto.

TITULO V.
"Responsabilidad de los participantes"

Artículo 20°. -Por el sólo hecho de participar en este premio a la Excelencia, se entenderá que los trabajos aportados por los participantes podrán ser utilizados por AESECE para informar a sus asociados o realizar cualquier reproducción o impreso que sea necesario o útil para efectos informativos, sin tener derecho a percibir pago alguno por dicho concepto.

Artículo 21°. - Por el sólo hecho de participar, se presumirá que los participantes, aceptan estas bases, no pudiendo aducir desconocimiento de las mismas. Por lo tanto, la aplicación de ellas no dará derecho a reclamo alguno en contra de AESECE.

TITULO VI.
"Exención responsabilidad de AESECE

Artículo 22°. - AESECE estará exenta de cualquier responsabilidad directa o indirecta respecto del contenido, término, condiciones de estas bases, así como de la ejecución de la convocatoria y entrega de los premios.

Además, AESECE no se hace responsable del contenido de los trabajos y no tendrán responsabilidad alguna, que se relacione directa o indirectamente con estos derechos, autorizaciones y/o reclamos, denuncias, infracciones o requerimientos de terceros.

NORMAS GENERALES

Artículo 23°. - AESECE se reserva el derecho de interpretar soberanamente las presentes bases, circunstancia que los concursantes aceptan por el sólo hecho de participar en el respectivo premio a la Excelencia.

Artículo 24°. - AESECE se reserva el derecho de modificar las presentes Bases, previa comunicación a los afiliados.

Artículo Final: La participación de los concursantes se regirá por las presentes bases.

DIRECCIÓN – REDACCIÓN – ADMINISTRACIÓN

AESECE (ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE ENTIDADES COLABORADORAS DE LA ENSEÑANZA)

Hacienda de Pavones, 5-2º 28030 MADRID

E-mail: m.salamanca@aesece.es

Ganador de la edición 2018

Maquetación: L. M.Castilla

Impresión: Editorial ANAYA

La Asociación Española de Entidades Colaboradoras de la Enseñanza, "AESECE", desarrollará la convocatoria de un premio a la Excelencia para el profesorado esté ejerciendo (o haya ejercido) en nuestros centros afiliados.

AESECE

excelencia Memorial

AESECE SEVILLA 2018

CON LA COLABORACIÓN
DE EDITORIAL ANAYA

ANAYA

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA
DE ENTIDADES COLABORADORAS
DE ENSEÑANZA