



Implementació de dinàmiques *role-playing* en l'assignatura d'Economia de 4t d'E.S.O. per apropar el mercat laboral a l'aula.

Treball de Fi de Màster

Màster en formació del professorat d'ensenyament secundari obligatori i
batxillerat, formació professional i ensenyament d'idiomes.

Especialitat d'Administració d'Empreses.

Autor: **Dídac Sanz Parramon**

DNI: 47888837 P

Tutora: **Francesca Pellicé Salvat**

Universitat Rovira i Virgili

Facultat de Ciències de l'Educació i Psicologia

Juny 2021

*“Si vols resultats diferents, no facis sempre
el mateix.”*

Albert Einstein

Físic teòric i científic multidisciplinari d'origen alemany,

Doctor en Física i Filosofia (1879 – 1955).

Resum

En el següent treball vull demostrar com l'aplicació a l'aula de dinàmiques de rol i de simulacions d'entorns professionals incrementa l'interès dels alumnes de l'assignatura optativa d'economia, i en garanteix un aprenentatge més durador i significatiu. A més, evidenciaré fins a quin punt aquestes dinàmiques cedeixen el protagonisme als alumnes i n'augmenten la participació.

En la meva experiència com a docent, he detectat que la presència d'aquests dos elements —l'interès i la participació dels alumnes a classe— és escassa, i que per tant són necessàries una reflexió i una proposta de millora.

A través de la present investigació, he descobert que la voluntat dels propis alumnes és la de treballar continguts relacionats amb el món del mercat laboral, donat que els consideren més útils de cara al futur. Això fomenta la seva motivació i la seva implicació en les tasques acadèmiques. Aquesta troballa pot obrir un nou camí pel que fa a la selecció de continguts i el disseny d'activitats en l'assignatura d'economia, i a la manera en què aquests es desenvolupen a l'aula i són avaluats.

Paraules Clau

Aprenentatge actiu, Dinàmiques de rol, Innovació, Participació a l'aula, Utilitat de continguts

Abstract

This paper aims to prove how, through application of *role-playing* and simulation of professional environments in classroom, an increased interest of students in the optional subject of economics can be guaranteed, as well as a better and longer-lasting learning on their part. In addition, I will show how these dynamics put students at the forefront and promote their participation.

As a teacher, I have been able to see how these two elements —student's interest and their involvement in classroom— are barely present, and thus need to be reconsidered and face an improvement proposal.

Through research, I have discovered how students are more willing to work on content related to the labour market, as it is perceived as being more useful for their future, which encourages their motivation and engagement regarding academic tasks. This evidence can open a new path in content selection and activity design in the subject of economics, as well as in the way we develop lessons and evaluate them.

Keywords

Active learning, *Role-playing*, Innovation, Classroom participation, Content utility

ÍNDIX DE CONTINGUTS

1. Introducció	7
2. Estat de la qüestió.....	8
2.1. Definicions	9
2.2. Naturalesa del estudiants de 4t d'ESO	9
2.3. Aprenentatge actiu i cooperatiu	10
3. Mètode de recerca	15
3.1. Disseny i tipus d'anàlisi realitzat	15
3.2. Preguntes, objectius i hipòtesis.....	16
3.3. Variables contemplades	17
3.4. Instruments de recollida de dades	17
3.5. Codificació de la informació	18
4. Intervenció educativa	19
4.1. Context i participants.....	19
4.2. Unitat didàctica	19
5. Resultats	21
6. Discussió.....	28
7. Conclusions.....	33
8. Referències	36
9. Annexos	39
Annex 1. Categorització, codificació i taules de dades.....	39
Annex 2. Unitat didàctica: planificació i seqüenciació	43
Annex 3. Rúbriques de l'activitat	47
Annex 4. Materials propis dissenyats i compartits als alumnes	49
Annex 5. Diari d'observació i notes a l'aula.....	57

ÍNDIX DE FIGURES I TAULES

Taula A. Instruments de recollida de dades	17
Taula B. Codificació i categorització de la informació	18
Taula C. Justificació i contextualització de la intervenció educativa	19
Taula 1. Valoració de la participació i utilitat de la metodologia <i>role-playing</i> a l'aula	21
Taula 2. Valoració d'apropar l'entorn professional per garantir aprenentatges més significatius	22
Taula 3. Valoració de l'aprenentatge a través dels exàmens teòrics	25
Taula 4. Sumari de crítiques a la metodologia <i>role-playing</i> i l'activitat	26
Figura 1. Valoració aprenentatge a través de l'activitat (entrevista de feina)	22
Figura 2. Núvol de paraules generat a partir del diari d'observació	23
Figura 3. La metodologia del <i>role-playing</i> i participació dels alumnes	23
Figura 4. Valoració d'activitat més motivadora per fer a l'aula	23
Figura 5. Valoració de la utilitat continguts de la matèria	24
Figura 6. Valoració de les lliçons teòriques de la matèria	24
Figura 7. Valoració de les lliçons teòriques sobre el mercat laboral	24
Figura 8. Núvol de paraules generat a partir d'impressions dels alumnes	25
Figura 9. Valoració de l'aprenentatge a través d'exàmens	25

1. INTRODUCCIÓ.

El següent treball es fonamenta en les metodologies actives d'aprenentatge, que situen l'alumne al centre i el fan responsable del seu coneixement. Concretament, s'hi discutirà la implementació de les dinàmiques de rol (*role-playing*) per apropar el mercat laboral a l'aula i s'analitzarà com influeix en el procés d'aprenentatge dels alumnes.

La problemàtica que he identificat és la manca d'interès dels estudiants de 4t d'ESO que fan l'optativa d'Economia i la poca utilitat que hi veuen. Això genera un ambient incòmode i sorollós a l'aula que dificulta molt l'execució de lliçons magistrals teòriques. És per això que a través d'aquestes dinàmiques de rol i la simulació d'entorns professionals he intentat incrementar tant l'interès com el compromís dels alumnes.

Aquestes activitats, dissenyades en base a la realitat del mercat laboral, no només són útils sinó que obliguen als alumnes a ser protagonistes i aprendre a través de la execució. Fugint de la repetició i la memorització de conceptes teòrics, l'objectiu és portar-los a la pràctica i fer als alumnes responsables del seu aprenentatge. L'aproximació pràctica als continguts, i la voluntat d'apostar per unes activitats definides en funció de les seves opcions professionals o acadèmiques més properes segons les seves preferències individuals, és essencial per despertar en els alumnes la sensació d'utilitat de la matèria.

Així doncs, iniciaré el treball analitzant en profunditat la problemàtica i els diferents aspectes que la condicionen a través de literatura d'altres autors. Seguidament, descriuré el mètode de recerca utilitzat i definiré les preguntes i els objectius específics de la investigació. Abans d'analitzar-ne els resultats en profunditat, parlaré també de l'acció educativa desenvolupada al centre on he realitzat les pràctiques, descrivint el grup d'alumnes objectes d'estudi i contextualitzant la intervenció.

A continuació, discutiré els resultats obtinguts amb altres estudis de referència per poder extreure unes conclusions pròpies i constatades. En l'apartat de referències, es poden consultar tots els autors i obres citats al llarg del treball. Per últim, en l'apartat d'annexos es pot consultar el disseny de la intervenció educativa al detall, les dades qualitatives utilitzades per a crear les taules a las que es fa referència i els materials compartits amb els alumnes.

2. ESTAT DE LA QÜESTIÓ.

Identificada la problemàtica existent a l'aula, cal aplicar estratègies específiques i adequades que permetin millorar l'interès dels alumnes en l'assignatura d'Economia de 4t d'ESO i millorar el seu compromís vers les tasques acadèmiques.

A més, també és necessari apropar el món professional a les aules i proposar coneixements pràctics i actualitzats. Més concretament, corregir la manca o la deficiència d'informació útil i adient que tenen els alumnes en acabar l'educació secundària vers el mercat laboral en general, i les empreses privades o els processos de selecció de personal en particular (Weller, 2007, p.64).

La dificultat per aplicar el model de lliçons teòriques i passives a les aules és una evidència. Aquest model ha quedat desfasat i l'última legislació aplicada pel Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya (Decret 187/2015) ja busca un nou model d'aprenentatge que fomenti l'autonomia i l'actitud proactiva dels alumnes, a través d'un sistema basat en l'assoliment de competències transversals que es treballen de forma conjunta en les diferents matèries.

A continuació, explicaré perquè aquesta necessitat em sembla encara més evident en els alumnes que es troben en l'últim any d'educació obligatòria. Després, exposaré els avantatges d'aplicar aquestes metodologies actives i d'aprenentatge cooperatiu i la naturalesa de les dinàmiques de *role-playing*. Per últim, argumentaré com aquestes dinàmiques ajuden en l'assignatura optativa d'Economia i com poden apropar el mercat laboral a les aules.

2.1. Definicions.

Abans de tot, voldria definir els següents conceptes, ja que la finalitat de l'estudi és demostrar com a través de la proposta metodològica aquests milloren. Per fer-ho he adjuntat les definicions del *Diccionari de la llengua catalana de l'Institut d'Estudis Catalans (DIEC)*.

o **Compromís:** Obligació contreta per una promesa, una paraula donada, etc.

Tenir un compromís. Complir un compromís.

o **Interès:** Allò que afecta algú pel profit que n'heu, per l'avantatge que hi troba.

Sentiment egoista que empeny a cercar el profit, la utilitat.

Relatiu al compromís, la promesa de la que parlaríem en el nostre context és la dedicació i la feina constant dels alumnes amb la tasca, així com l'aspecte actitudinal, comportant-se de forma respectuosa i adequada a l'aula.

Pel que fa a l'interès, l'objectiu és evidenciar als alumnes l'aplicació pràctica d'allò que ensenyem per a fomentar la implicació i aconseguir que assoleixin el comportament i la dedicació que desitgem.

És important apercebre's del rol del professor i la seva incidència en la consecució d'aquest interès i compromís amb la matèria. Si volem alumnes autònoms i capaços d'assolir els coneixements de forma eficient i significativa, els hi haurem de proporcionar eines que fomentin la pràctica i haurem de ser crítics amb la nostra tasca, per assegurar que els hi proporcionem les estratègies idònies (Licoa et al., 2017, p. 23).

2.2. Naturalesa dels estudiants de 4t d'ESO.

Si he exposat que els canvis de metodologia són necessaris en la totalitat del sistema educatiu, perquè doncs faig èmfasi en els alumnes de l'últim curs d'Educació Secundària?

Doncs perquè en els últims anys hem vist un distanciament creixent entre el mercat laboral i les seves necessitats i els joves estudiants. Si afegim l'escàs interès dels alumnes per l'economia en aquest moment acadèmic, el resultat són individus amb motivacions i estratègies inadequades (Arteta, 2013).

És molt important però, revisar si aquest enfocament és degut a la poca motivació i manca d'estratègies, o si bé és resultat de les demandes dels professors a l'aula (Ruiz, 2013). La manca de recursos, l'exigent canvi constant a nivell social i el fet de prioritzar els resultats per sobre del procés, ha dificultat la tasca docent. Aquest fet com comenta l'autor, ha pogut influenciar la poca motivació de l'alumnat.

Em sembla molt interessant posar l'objectiu en el professor, ja que el docent és l'encarregat de guiar els alumnes i mirar de capgirar aquesta situació. Per a fer-ho, és necessari iniciar el procés amb una reflexió crítica per adaptar-nos a les necessitats específiques dels nostres alumnes. Això ens permetrà trobar el punt mig on ser exigents amb ells sense demanar-los tasques per les quals encara no estan preparats. Així evitem generar en ells desmotivació, i fins i tot frustració.

Per altra banda, els alumnes d'últim curs afronten un moment clau on han d'escollir l'itinerari formatiu a seguir, que marcarà les seves perspectives laborals. Les oportunitats i alternatives són molt diverses, i és clau ser capaços d'orientar i fer veure als alumnes la importància de prendre decisions pensant en un futur proper i les possibilitats d'inserció laboral que se'n deriven (Miranda, 2008).

Per últim, vull reincidir en com l'assignació de rols a l'aula fomenta la responsabilitat personal i l'assoliment del coneixement així com actituds d'autonomia, autoaprenentatge i una visió més optimista i propera al món adult. Tots aquests aspectes són clau en aquests alumnes, ja que es troben en un moment decisiu a nivell personal i acadèmic (Ruiz, 2013).

2.3. Aprenentatge actiu i cooperatiu.

Per assolir els objectius plantejats i tenint en compte la naturalesa dels estudiants, l'aprenentatge actiu i basat en la cooperació és, sota el meu criteri, la millor solució possible.

Aquest aprenentatge es basa en les corrents educatives constructivistes, que busquen la creació del coneixement de forma autònoma i reflexiva en comptes de fer-ho a través de la memorització i rèplica de coneixements (Ortiz, 2015). Això implica l'ús de metodologies actives i cooperatives i la creació de materials propis i específics dissenyats pel professor i dirigits al seu grup d'estudiants, i per tant una gran implicació i creença del professor en aquests mètodes.

Abans de seguir amb l'argumentació d'aquest model actiu d'aprenentatge, m'agradaria reflexionar sobre l'afirmació de Cartay (2018) on explica que el coneixement pràcticament sempre ve donat pels altres i majoritàriament de les lectures. Ell anomena aquestes eines, fonts secundàries o terciàries, i explica com molt poques vegades el coneixement s'adquireix a través de la indagació o les recerques fetes per un mateix.

Tot i que és evident la necessitat d'un guia i orientador que faciliti materials, faci correccions quan s'escau i ajudi a comprendre els coneixements, penso que l'autoaprenentatge està estretament relacionat amb la interacció i la cooperació, i en tot cas són eines complementàries i en cap cas exclusives.

De fet, com explica l'autor Sosa (2017) el model tradicional on els coneixements són impartits pel professor o s'extreuen del llibre de text per després replicar-los en un examen parteix d'una premissa que vol estudiants actius i participatius, però l'enfocament no és l'idoni. En canvi, fer-los partícips i protagonistes des del primer moment del procés d'aprenentatge els fa ser més creatius i motivats, i fa que els coneixements adquirits tinguin més sentit per a ells.

Abans de seguir avançant, és important detallar que entenem per cooperació, una idea repetida al llarg de la tasca. Segons els autors Collazos y Mendoza (2006), una situació de cooperació i col·laborativa requereix dels següents criteris: interactivitat, sincronicitat i negociació.

o **La interactivitat** és evident perquè és necessària, ja que si cada individu fa una part de la tasca i després s'agrupa tot, no s'ha col·laborat ni cooperat en cap cas, simplement s'ha fet una tasca grupal sense la interrelació dels membres del grup.

o **La negociació** també és una condició indispensable. Els individus per cooperar, han de ser capaços comprendre als altres i cedir en ocasions, ja que la voluntat del grup està per sobre de qualsevol voluntat individual.

o **La sincronicitat** segons Jung (1952), és un concepte que fa referència en primer lloc, a la relació entre un contingut mental i un esdeveniment extern. A més, consisteix també en imaginar i previsualitzar allò que succeirà en un futur. En el meu estudi, aquesta visualització és clau degut a que l'objectiu

d'aplicar metodologies d'aprenentatge actiu i cooperatiu en aquesta investigació és apropar el mercat professional als alumnes per fer els seus aprenentatges més significatius i útils.

En resum doncs, és important tenir en compte aquests tres conceptes de cara a les propostes educatives per garantir que les tasques estan dissenyades de forma correcta. També hem de tenir present la importància del rol del professor com a guia i corrector, tot i que la finalitat sigui fomentar l'autonomia. I per últim, hem de ser capaços d'escoltar als alumnes i adaptar les activitats a les seves demandes, per fer més proper i atractiu el procés d'aprenentatge i per tant, afavorir el clima d'interès i compromís dels alumnes tant dins com fora de l'aula.

2.3.1. Dinàmiques de *role-playing*.

Ara doncs, després d'haver revisat perquè és important aplicar metodologies d'aprenentatge actiu i com dissenyar aquestes dinàmiques, ens centrarem en la metodologia concreta que he escollit per al meu estudi.

Les dinàmiques de *role-playing* o simulacions de l'entorn professional i real a l'aula, són dinàmiques d'ensenyament-aprenentatge on a través del joc i l'experimentació, i d'una forma col·laborativa els alumnes aprenen sota la guia del seu docent (Ortiz de Urbina et al., 2010). Aquest prepara dinàmiques que simulen l'entorn professional i s'encarrega de la participació de tots els membres del grup a través de l'assignació de rols.

Com diu Sosa (2017), la representació d'una situació real a través de diferents rols, permet al alumnes analitzar els problemes des de diferents prismes, diagnosticar les possibles solucions i per últim, entendre les diferents interpretacions de la realitat proposada. L'autor, fa èmfasi en el paper del docent, ja que tot i cercar un aprenentatge autònom, és evident la necessitat d'explicar prèviament alguns conceptes o il·lustrar a través d'exemples la tasca que es proposa.

A més, les estratègies que estimulin la participació dinàmica i la creació del propi coneixement permeten una aplicació crítica, reflexiva i creativa dels coneixements, i no només una simple reproducció del que s'ha llegit o ha explicat el professor (Sosa, 2017). L'autor també explica com la identificació de problemes i l'anàlisi del mateix des de diferents prismes, els apropa a l'entorn professional, cosa que ajudarà també a millorar la seva predisposició i voluntat d'aprendre.

Els beneficis d'aplicar dinàmiques, simulacions o jocs a l'aula es promouen cada cop més, tot i que són conceptes que fa anys que s'estudien. El joc, segons paraules de Piaget: "forma part de la intel·ligència del nen, ja que és una representació de la realitat i l'entorn del mateix nen en cada etapa del desenvolupament cognitiu" (Piaget, 1970, p. 176).

Per tant, elaborar un entorn pròxim a la realitat pot fomentar motivació i cooperació entre els alumnes. Aquesta premissa concorda amb la idea de Vigotsky, qui exposava el següent: "El joc sorgeix com a necessitat de reproduir el contacte amb els altres... a través del joc i gràcies a la cooperació amb altres individus, s'assoleixen papers i rols complementaris al propi" (Vigotsky, 1978, p. 146).

Ara bé, de quina manera hem de dissenyar aquests jocs o simulacions a l'aula, per garantir uns resultats efectius i significatius?

Doncs segons l'estudi de Llobet (2016), hi ha tres elements indispensables a la hora de dissenyar aquestes activitats: la motivació, l'habilitat i el disparador.

o Per **motivació**, entenem que la proposta ha de ser realista i propera als alumnes perquè puguin veure els beneficis o les aplicacions pràctiques dels coneixements compartits. No desitgem tasques senzilles i avorrides, ni simulacions complicades en excés, que facin desconnectar a l'alumne.

o **L'habilitat**, fa referència a la necessitat d'adaptar l'activitat a l'entorn real però també al moment concret que viuen els alumnes. Hem de considerar el punt de partida i els coneixements adquirits prèviament, que permetran als alumnes desenvolupar les tasques.

o Per últim, **el trigger o disparador**, és el factor que desencadenarà en el grup aula aquella actitud i comportament que esperem d'ells. La demanda del professor que motivarà als alumnes a emprendre la tasca.

L'autor exposa com els jocs o les dinàmiques dins l'aula compleixen aquestes característiques de forma implícita. Per tant, permeten que els alumnes apliquin els conceptes teòrics d'una forma activa i participativa. A més, l'adquisició d'aprenentatges es fa amb major facilitat i d'una forma gradual, el que genera un coneixement més profund (Llobet, 2016).

2.3.2. Aplicació de la metodologia per apropar el mercat laboral a l'aula.

Les diferents institucions educatives han estat àmpliament criticades en ocasions per la selecció de temaris gens rellevants o poc motivadors pels alumnes (Garre, 2017). En aquest cas en concret però, ens situem a l'altre extrem.

La importància d'explicar el mercat laboral i els seus components, així com iniciar els alumnes en tasques com la creació del primer currículum professional o la introducció a les entrevistes de feina són de gran transcendència i utilitat pràctica. Tenint en compte aquesta rellevància del temari, serà essencial doncs assegurar-se que el docent és capaç d'emprar les eines necessàries i aplicar la innovació a l'aula per despertar la motivació en els alumnes (Garre, 2017).

A més, la varietat d'opcions que tenen els estudiants entre les diferents branques de Batxillerat i les famílies de Cicles Formatius fa essencial una bona introducció al temari. Aquesta àmplia oferta pot derivar amb molts alumnes compaginant estudis amb pràctiques o feina remunerada i per tant, ha de ser senzill demostrar la utilitat de les lliçons (Miranda, 2008).

És una evidència la dificultat per ajustar el temari constantment al mercat laboral, degut a que aquest és canviant i molt incert. Això dificulta la tasca docent i demana la innovació constant per preparar uns estudiants flexibles que coneguin les característiques del món laboral per adaptar-se al seu funcionament dinàmic (Weller, 2012).

Les metodologies actives que busquen apropar aquest entorn a l'aula són una via convenient per assolir aquests objectius, i és per això que les dinàmiques d'assignació de rol poden fer l'assignatura d'Economia i els seus continguts més atractius i útils pels estudiants.

3. MÈTODE DE RECERCA.

3.1. Disseny i tipus d'anàlisi realitzat.

La finalitat principal de la investigació ha estat demostrar com el compromís (participació a l'aula) i l'interès (percepció d'utilitat dels continguts) dels alumnes vers l'assignatura optativa d'Economia de 4t d'ESO s'incrementava a través de l'aplicació de dinàmiques de rol a l'aula. A través d'aquestes dinàmiques, s'intenta apropar l'entorn professional a l'aula per millorar el rendiment acadèmic dels alumnes i garantir aprenentatges més duradors i significatius.

Per poder desenvolupar-la, he decidit realitzar una **investigació qualitativa**, utilitzant el mètode de **l'estudi de cas**. Són diverses les raons que m'han portat a escollir aquest mètode.

Per començar, la impossibilitat de treballar amb dos grups, un de control i un altre d'experimental. Això ha fet que concentri els esforços en analitzar en profunditat el grup objecte d'estudi i les seves singularitats per entendre la realitat del mateix, considerant l'entorn i el context en el que està situat.

Aquest context és essencial per a l'estudi, ja que són moltes i diverses les variables a analitzar, i aquestes són difícils de quantificar. M'he centrat doncs en conceptes observables i perceptibles, per això la idoneïtat de l'estudi qualitatiu.

Per altra banda, el conjunt de variables objecte d'estudi, així com aquelles d'interès o de confusió (motivació, perspectives de futur, relació amb iguals i amb professors, situació individual dels alumnes o la seva situació a la llar) fan impossible establir una relació causa-efecte, ja que aquesta podria estar esbiaixada o afectada per aquestes variables.

Aquest és el motiu que m'obliga a utilitzar el **mètode inductiu**, on a partir de l'observació del grup i l'anàlisi de les dades recollides dono resposta a les preguntes plantejades per poder extrapolar els resultats. Considerant a més, totes les variables que afecten la relació entre la metodologia utilitzada i els resultats obtinguts, així com la heterogeneïtat i singularitat del grup objecte d'estudi.

3.2. Preguntes, objectius i hipòtesis.

Preguntes d'investigació.

- Augmentarà el compromís (participació a l'aula) i l'interès (percepció utilitat continguts) dels alumnes de 4t ESO F en l'optativa d'Economia si apliquem dinàmiques actives i de cooperació a l'aula?
- Si apropem l'entorn professional a aquests alumnes, milloraran els seus coneixements i la seva implicació dins l'aula?

Objectiu general.

- Demostrar com l'ús de dinàmiques *role-playing* fomenta el compromís (participació a l'aula) i l'interès (percepció utilitat continguts), i millora les perspectives de futur dels alumnes en relació a les tasques acadèmiques.

Objectius específics.

- Corroborar com les dinàmiques *role-playing* garanteixen la participació de tots els alumnes i milloren el seu compromís (participació a l'aula) amb l'activitat docent.
- Determinar si la simulació de situacions reals a l'aula incrementa l'interès (percepció utilitat continguts) dels alumnes i les seves perspectives de futur.
- Apropar l'entorn professional a l'aula per garantir aprenentatges propis i més significatius.

Hipòtesis.

- **H0:** La metodologia activa de *role-playing* augmenta el compromís dels alumnes amb les tasques docents.
- **H1:** Simular entorns reals dins l'aula millora l'interès dels alumnes i els permet adquirir coneixements més significatius i útils per al seu futur.

3.3. Variables contemplades.

A continuació presento les diferents variables que han format part de l'estudi. Com he mencionat amb anterioritat, més enllà de la resposta de les variables dependents vers la independent, he tingut en compte altres variables que podien afectar tant el desenvolupament de la tasca com l'obtenció de resultats, i per tant, induir a conclusions errònies o mal contextualitzades.

- **Independent:** metodologia *role-playing*
- **Dependents:** percepció utilitat continguts (interès), participació a l'aula (compromís), assoliment coneixements
- **De confusió:** motivació dels alumnes
- **D'interès:** relació entre iguals, situació familiar i a la llar, efecte psicològic/emocional de la pandèmia Covid19, manca de vida social i activitats extraescolars, fred a les aules

3.4. Instruments de recollida de dades.

Taula A. Instruments de recollida de dades.

INSTRUMENT	FORMAT REGISTRE	TRANSCRIPCIÓ	EINA D'ANÀLISI
Diari d'observació	Document text Word	Automàtica	ATLAS.ti
Qüestionari	Document imprès	Manual	Excel + ATLAS.ti
Rúbrica autoavaluació	Treball d'alumnes	Manual	ATLAS.ti

Per la complexitat doncs de l'anàlisi i seguint la naturalesa de l'estudi de cas a través del mètode inductiu, he decidit utilitzar eines d'obtenció de dades basades en l'observació i dissenyades per mi mateix per extreure informació adient a les necessitats de l'estudi.

En primer lloc, he fet servir el **diari d'anotacions a l'aula** que he confeccionat durant el meu període de pràctiques, on a cada hora lectiva que he estat amb el grup he anotat les percepcions, actituds i dinàmiques que observava en el mateix. Per altra banda, vaig dissenyar un **qüestionari qualitatiu** per acotar les respostes i obtenir una informació rellevant per a l'acceptació o rebuig de les hipòtesis plantejades. Per últim, he complementat aquestes respostes amb els comentaris que els alumnes van anotar a les **rúbriques d'autoavaluació** que van omplir un cop acabada l'activitat, on expressaven informacions referents tant al rendiment grupal i individual, com a la tasca en sí mateixa.

En els annexos es poden consultar al detall aquests instruments i la informació extreta de cada un d'ells.

3.5. Codificació de la informació.

Per analitzar la totalitat de la informació extreta a través dels diferents instruments, he codificat i classificat les dades en diferents etiquetes. Aquestes permeten tractar la informació i crear les taules i gràfics que es presenten en el treball.

Així com els diferents instruments i documents utilitzats, la codificació i la totalitat de la informació seleccionada com a rellevant es pot consultar detalladament en el primer dels annexos d'aquest treball.

A continuació, adjunto la taula que recull les diferents categories creades per a tractar la informació, i el codi que correspon a cadascuna d'elles.

Taula B. Codificació i categorització de la informació.

CATEGORIA	CODI	
A. Característiques grup	A1. Perfil acadèmic	PerfAc.
B. Comportament a l'aula	B1. Participació	Part.
	B2. Nivell atenció	NivAt.
	B3. Ús mòbil	Mob.
C. Instruments avaluació	C1. Examen	Exam.
	C2. Rúbrica autoavaluació grupal	Rubgrup.
	C3. Rúbrica autoavaluació individual	Rubindv.
D. Metodologia role-playing	D1. Motivació dels alumnes	MotivAl.
	D2. Utilitat activitat	Util.
	D3. Crítica activitat	Crít.

Informació qualitativa extreta dels diferents instruments utilitzats i analitzada a través del programa ATLAS.ti. Veure en detall en l'annex 1 del treball.

4. INTERVENCIÓ EDUCATIVA.

Degut a l'extensió d'aquest punt, el detall de les sessions així com l'atenció a la diversitat i la relació de competències que es treballen i com s'avaluen es pot trobar en el segon annex d'aquest treball.

4.1. Context i participants.

La població objecte d'estudi és un grup de 24 alumnes de 4t d'ESO que comparteixen certes característiques entre ells. En primer lloc, la totalitat del grup prové dels barris i l'entorn geogràfic més immediat a l'escola.

A més, tot i que no porten gaires anys junts com a grup aula, gairebé tot el grup ha realitzat tota l'etapa d'educació secundària a l'escola, fins i tot una part d'ells hi és des de l'etapa de primària. Només una alumna ha arribat a l'escola en aquest curs. També el gènere dels participants és motiu de menció, ja que només 4 individus de l'estudi són nois. L'aula està formada pràcticament per noies, amb un perfil acadèmic molt similar, de lletres i amb vocació i aptituds molt notòries en l'àmbit artístic i plàstic, i dificultats vers l'economia i els números.

Tot i que el perfil acadèmic i el rang d'edat és molt similar, l'heterogeneïtat en el grup és molt notòria ja que es troben en moments de maduració molt diferents, i les capacitats acadèmiques i el seu rendiment també varia molt.

De fet, la classe està segregada en diferents grups, i tenen poca interrelació entre ells fora d'aquests nuclis de confiança més propers.

4.2. Unitat didàctica.

Taula C. Justificació i contextualització de la intervenció educativa.

Taula 8: Justificació i contextualització de la intervenció educativa.			
MATÈRIA	ECONOMIA (OPTATIVA)	NIVELL EDUCATIU	4t ESO
ÀMBIT	SOCIAL	TRIMESTRE	2n trimestre
UNITAT DIDÀCTICA	LA MEVA PRIMERA ENTREVISTA DE FEINA!	TEMPORITZACIÓ	6 sessions (5h)
JUSTIFICACIÓ	Aplicar dinàmiques <i>role-playing</i> a l'aula per fomentar la motivació, la participació i apropar el mercat laboral als alumnes. Treballar la temàtica de les entrevistes de feina, els documents formals (CV i Carta de Presentació) i dotar als alumnes de recursos per fer-los viure una primera experiència que els pugui servir en el seu futur professional i acadèmic.		
CONTINGUTS CURRICULARS			
Unitat 9. El mercat de treball	Autoconeixement i itinerari formatiu - Interessos, aptituds i motivacions personals per a la carrera professional		
CONTINGUTS CLAU			
ECO – L'autoconeixement i l'itinerari formatiu per facilitar el coneixement de les diferents professions i camps ocupacionals i introduir els drets i deures que es deriven de les relacions laborals. ÀMBIT SOCIAL. CC30 – Identitats personals i col·lectives. Pertinença i cohesió social. ÀMBIT LINGÜÍSTIC. CC8 – Textos orals formals i no formals, planificats i no planificats.			

El detall curricular i lectiu de la intervenció pot consultar-se en l'annex 2 del treball.

L'activitat proposada va consistir en representar una entrevista de feina. L'objectiu que perseguia, era simular una situació molt propera al futur d'aquests alumnes i possibilitar que tinguessin una primera experiència propera a la realitat.

Per fer-ho, va ser necessari preparar un seguit de materials per contextualitzar el procés de selecció de personal i introduir els documents formals (Currículum Vitae i Carta de Presentació). Va ser la primera vegada que els alumnes rebien qualsevol tipus d'informació relativa al procés de selecció, i durant dues hores lectives vaig exposar la teoria, la dinàmica de l'entrevista de feina i vaig explicar que els demanaria i com s'avaluaria. Després, van desenvolupar les dinàmiques de rol durant dues sessions, i per últim vam tenir una sessió de cloenda on a més de revisar l'execució de les entrevistes, van avaluar-se a ells mateixos i la resta del grup i van omplir el qüestionari que els vaig fer arribar.

La dinàmica es va desenvolupar en grups de 3 alumnes. Un d'ells assumia el paper d'entrevistador, i els altres 2 actuaven com a candidats a la mateixa oferta de feina. Tant l'elecció de la posició que s'oferia com el disseny de les preguntes les van desenvolupar ells en base a materials que els vaig compartir.

La manca d'hores lectives va fer que seleccionés curosament quins materials veiem de forma compartida a l'aula i quines activitats fèiem de forma conjunta.

La resta de materials complementaris, que ajudaven al disseny de la dinàmica van estar compartits amb els alumnes durant la primera sessió i van ser visionats i consultats fora de l'aula. Durant les sessions de preparació, els alumnes treballaven en grups i jo vaig supervisar el disseny i l'estructura de l'entrevista de feina, així com anava resolent dubtes i proposant millores de la mateixa.

Tots els materials relatius a la preparació de l'entrevista que els vaig preparar, així com les rúbriques d'avaluació tant pels alumnes com pels docents, es poden trobar en l'annex 3 i 4 del treball.

5. RESULTATS.

A continuació, respondré les preguntes d'investigació i els objectius específics de l'estudi utilitzant les dades obtingudes per determinar la consecució o no de les hipòtesis preestablertes.

TAULA 1

Valoració de la participació i utilitat de la metodologia role-playing a l'aula.

CATEGORIA	CODI		COMENTARI
B. Comportament a l'aula	B1. Participació	Part.	<i>"ens hem involucrat molt en la tasca"</i> <i>"Amb les activitats ens involucrem molt més"</i> <i>"Tots participem per igual perquè treballem en grup"</i> <i>"Hem participat totes per igual i ens hem involucrat molt en la tasca"</i>
	C2. Rúbrica autoavaluació grupal	Rubgrup	<i>"Com a grup hem treballat molt bé i hem après més coneixements que a través de les classes teòriques"</i> <i>"no tots s'hi esforcen per igual"</i> <i>"ens hem esforçat molt com a grup"</i>
C. Instruments avaluació	C3. Rúbrica autoavaluació individual	Rubindv	<i>"Hem treballat molt bé en equip i això ha fet que m'impliqués més en la activitat i aprengué més"</i> <i>"treballar en grup ha fet que m'esforcés més"</i> <i>"Crec que m'he esforçat i he donat el millor, tot i que em costa parlar en públic m'he implicat en l'activitat"</i> <i>"Crec que he après molt i m'ha interessat el tema més que els altres d'aquest curs"</i> <i>"M'ha agradat molt la activitat i m'hi he esforçat, tot i això crec que sempre es pot millorar. M'he esforçat més que en altres activitats"</i>
			<i>"són molt divertides i com que no t'avorreixes aprens més"</i> <i>"han sigut classes divertides i dinàmiques"</i> <i>"M'he esforçat més que en altres activitats."</i> <i>"m'ha interessat el tema més que els altres d'aquest curs"</i> <i>"Em sembla divertit aprendre d'aquesta manera"</i> <i>"Participem molt més que en les altres classes"</i>

Recull d'impressions dels alumnes a través dels diferents instruments de recollida de dades.

- **Pregunta investigació 1:** Augmentarà el compromís (participació a l'aula) i l'interès (percepció utilitat continguts) dels alumnes de 4t ESO F en l'optativa d'Economia si apliquem dinàmiques actives i de cooperació a l'aula?

La naturalesa de les dinàmiques de rol, que situa a l'alumne en el centre de l'acció educativa i l'obliga a executar la tasca fomenta aquesta participació i per tant el seu compromís amb la tasca.

A més, la tasca grupal obliga a l'alumne a col·laborar i el fa responsable vers la resta de companys, amb el que aconseguim una major interacció dels alumnes respecte altres activitats com ara el visionat de pel·lícules, les classes teòriques o la recerca de vocabulari a l'aula d'informàtica (veure taula 1).

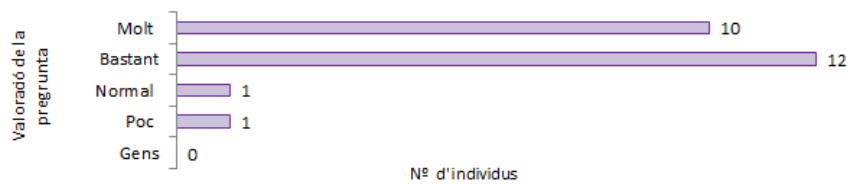


Figura 1. Creus que has après coneixements útils a través de l'activitat (role-playing) de l'entrevista de feina?

Per altra banda, el fet de fer-los responsables de l'aprenentatge fa que aprofundeixin més en el temari i percebin una major utilitat dels continguts (veure figura 1). Per això puc concloure aquesta primera pregunta d'investigació de forma afirmativa.

TAULA 2

Valoració vers apropar l'entorn professional a l'aula per garantir aprenentatges més significatius.

CATEGORIA	CODI	COMENTARI
B. Comportament a l'aula	B2. Nivell atenció	NivAt. "M'ha interessat el tema i per això he escoltat molt a les classes" "He escoltat molt més en aquestes classes que la resta del curs"
	D1. Motivació dels alumnes	MotivAl. "És una de les activitats més interessants que he fet i m'ha agradat molt el tema. Crec que he après sobre això" "és dels únics temes que m'ha interessat i que em servirà per fer algo amb la meua vida"
D. Metodologia role-playing	D2. Utilitat activitat	Util. "ens fa veure la realitat del món real" "Aprenc bastant i crec que són molt útils pel futur" "Fa una mica de vergonya però a la llarga crec que ens servirà pel futur i hem d'aprendre" "et prepara pel futur" "ens poden ajudar a preparar i saber com podria ser la situació real" "Són activitats molt reals i que haurem de viure en un futur" "són continguts que calen als instituts ja que serveixen MOLT més que les assignatures i classes que portem fent des de fa 100 anys"

Recull d'impressions dels alumnes a través dels diferents instruments de recollida de dades.

- **Pregunta investigació 2:** Si apropem l'entorn professional a aquests alumnes, milloraran els seus coneixements i la seva implicació dins l'aula?

La relació directa entre els continguts propis del mercat laboral, l'aprenentatge significatiu i la predisposició a treballar dels alumnes és una de les evidències més clares d'aquesta investigació.

Això és degut a que aquesta percepció d'utilitat dels continguts per al seu futur i la seva importància facilita el seu esforç durant la tasca i l'atenció a les lliçons teòriques (veure taula 2).

Aquestes percepcions dels alumnes coincideixen amb la meua observació. He pogut copsar actituds molt diverses i dispars del mateix grup durant les lliçons teòriques o de visionat de pel·lícules (veure figura 2) i les hores lectives de la meua acció educativa.



Figura 2. Conceptes més repetits al llarg del diari d'observació i notes preses durant les hores lectives que valguem compartir amb el grup d'estudi. Aquests fan referència a les actituds més repetides pels alumnes durant les classes i les meves impressions.

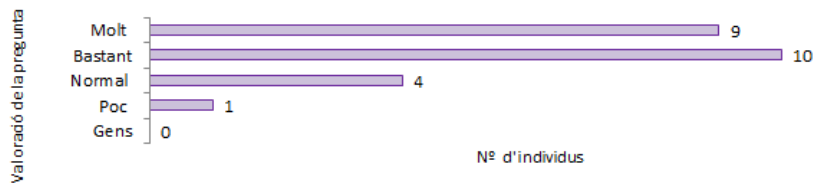


Figura 3. La metodologia del role-playing permet als alumnes participar més i de forma més organitzada a l'aula.

- **Objectiu específic 1:** Corroborar com les dinàmiques *role-playing* garanteixen la participació de tots els alumnes i milloren el seu compromís (participació a l'aula) amb l'activitat docent.

La pròpia valoració dels alumnes és positiva en referència a la participació a l'aula a través de les dinàmiques de *role-playing* (veure figura 3). Abans he esmentat també, com la tasca grupal i el sentit de responsabilitat amb el grup fomenta aquesta involucració amb la tasca (veure taula 1).

Per altra banda, el fet que els alumnes percebin aquestes activitats com més motivadores (veure figura 4) també facilita la seva predisposició a participar i executar les activitats proposades.

Així doncs, puc demostrar que aquest objectiu s'ha assolit amb èxit.

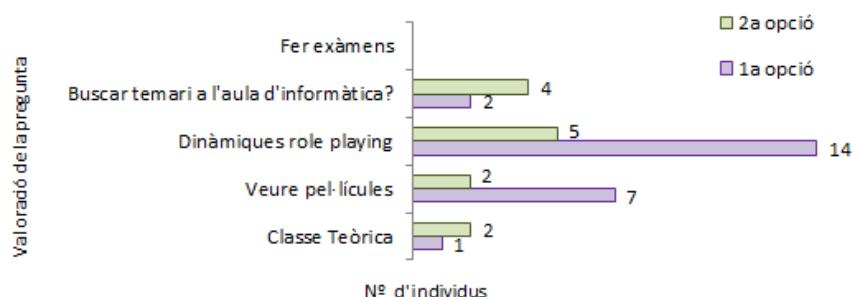


Figura 4. Quina de les següents activitats et sembla més motivadora per fer a l'aula?

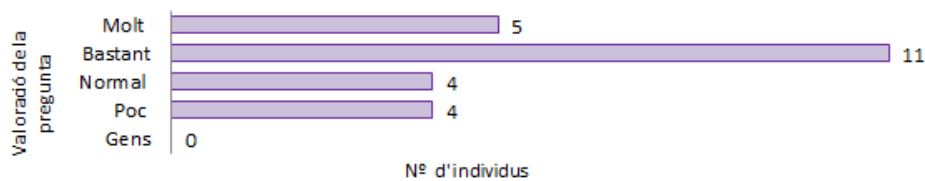


Figura 5. Creus que els continguts de l'assignatura d'Economia de 4t ESO són útils pel teu futur?

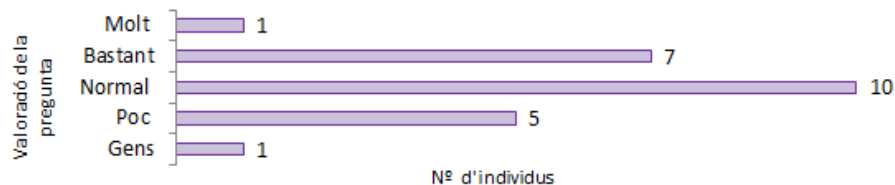


Figura 6. Les classes d'Economia que has fet aquest curs són interessants i divertides?

- **Objectiu específic 2:** Determinar si la simulació de situacions reals a l'aula incrementa l'interès (percepció utilitat continguts) dels alumnes i les seves perspectives de futur.

La percepció d'importància dels continguts de l'assignatura d'Economia de 4t d'ESO pel futur és una realitat en el grup d'estudi. A més, un terç del grup percep aquestes lliçons com interessants o divertides (veure figures 5 i 6).

Igualment, el fet d'aplicar dinàmiques de rol a l'aula basades en situacions reals incrementa molt aquestes valoracions (veure figura 1). Fins i tot a través de classes teòriques, l'explicació de continguts rellevants pel seu futur immediat sobre el mercat laboral es perceben de manera molt positiva (veure figura 7).

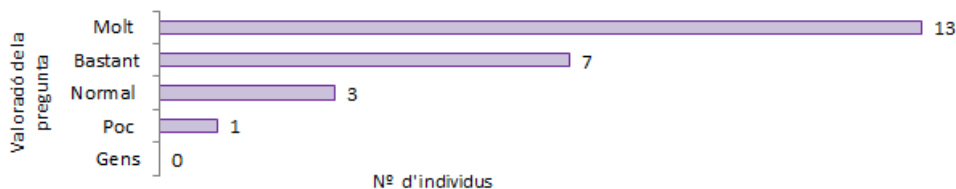


Figura 7. Les classes teòriques que vaig fer sobre el mercat laboral, et van semblar útils per al teu futur?

Aquestes impressions dels alumnes respecte la valoració de l'activitat i la utilitat de la mateixa, s'evidencia amb el núvol de paraules que recull els conceptes més repetits en les seves respostes (veure figura 8) i permet afirmar que es compleix l'objectiu específic 2 de la investigació.



Figura 8. Conceptes repetits pels alumnes a la pregunta referent a la valoració de l'activitat del role-playing i la seva impressió o la utilitat de la mateixa.

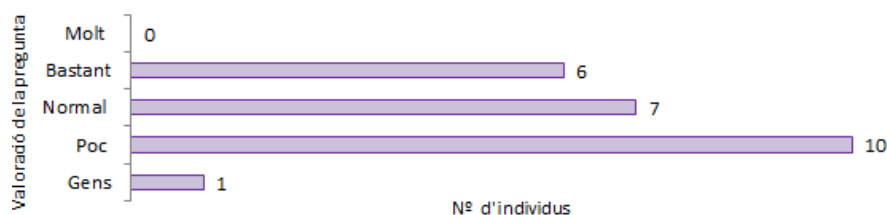


Figura 9. Dels diferents temes que has fet durant el curs, i sense tenir en compte les notes dels exàmens, quant diries que has après sobre cada tema?

- **Objectiu específic 3:** Apropar l'entorn professional a l'aula per garantir aprenentatges propis i més significatius.

Abans d'analitzar aquest objectiu, és imprescindible parlar sobre la percepció dels alumnes respecte els exàmens i la seva utilitat a l'hora d'aprendre i adquirir coneixements (veure figura 9).

Més enllà del fet de reconèixer que han adquirit pocs coneixements, les argumentacions dels alumnes donen informació molt rellevant. En primer lloc, critiquen el fet de premiar la memorització d'uns continguts i no pas l'entesa dels mateixos. També exposen el fet que un cop realitzat l'examen, aquests coneixements memoritzats s'obliden amb molta facilitat, ja que no es porten a la pràctica sino simplement es repliquen (veure taula 3).

TAULA 3
Valoració de l'aprenentatge a través dels exàmens teòrics.

CATEGORIA	CODI	COMENTARI
C. Instruments avaluació	C1. Examen	Exam.
		"és millor entendre que memoritzar i després oblidar-te"
		"hauria après menys fent un examen"
		"crec que apreng més amb el role-playing"
		"quan estudio per un examen, un cop l'he fet no me'n recordo de res i en canvi amb una activitat dinàmica crec que me'n recordaré millor"
		"els exàmens no serveixen de res, "empolles" i te'n oblides"
		"Amb els exàmens no entens tant, ja que memoritzes per respondre però no t'esforces en entendre"
		"els exàmens tenen un fi inútil que no funcionen ja que només generen estrès i proven la nostra memòria a curt termini"

Recull d'impressions dels alumnes a través dels diferents instruments de recollida de dades.

En canvi, si prioritzem continguts rellevants pel seu futur on hi puguin veure una utilitat, deixant per un moment de banda la metodologia amb la que s'apliquen, aconseguim un gran interès en els alumnes que accentua el seu grau d'atenció en la tasca (veure taula 2 Codi NivAt). Si a més, treballem aquests coneixements amb activitats dinàmiques que obliguen als alumnes a posar en pràctica els coneixements, no només millorarem la seva predisposició i actitud vers la tasca sinó que podrem garantir aprenentatges més significatius (veure taula 2 Codi MotivAl i Util). Així, podem afirmar com aquests continguts i la manera en que els treballem, ajuden a crear aprenentatges més propis, reflexius i duradors en el temps. Per tant, l'objectiu específic 3 d'aquest estudi també es corrobora.

TAULA 4.
Sumari de crítiques a la metodologia role-playing i l'activitat.

CATEGORIA	CODI	COMENTARI
D. Metodologia role-playing	D3. Crítica activitat	Crít. "no tots s'hi esforcen per igual" "no crec que aprengui" "no m'agrada exposar-me sense necessitat davant la classe" "em poso nerviosa, passo vergonya i ho passo fatal" "sortir davant de tots no hauria de ser obligatori" "Hagués preferit gravar-ho en video que parlar en públic" "No m'ha semblat útil per aprendre sobre fer un currículum" "Que féssim els dos papers tots"

Recull d'impressions dels alumnes a través dels diferents instruments de recollida de dades.

Abans de passar l'acceptació o refutació de les hipòtesis però, he de valorar les crítiques tant a l'activitat com a la metodologia, que tot i ser minoritàries són rellevants (veure taula 4).

En primer lloc, la divisió de la tasca en grups no satisfà a tothom i algun comentari feia menció al fet que no tothom hi treballa per igual. Aquest cas s'hauria de tenir en compte a l'hora de dissenyar els grups. En el meu cas, el fet de no conèixer en profunditat als alumnes i com treballen entre ells en dificulta el disseny.

També alguna crítica feia referència al fet que amb aquestes dinàmiques no tenen la sensació d'aprendre, o no li veien utilitat. És cert que les dues crítiques venien del mateix alumne, i no s'argumenta el perquè, cosa que en dificulta l'anàlisi. De totes maneres, és important també tenir en compte aquesta perspectiva i intentar indagar el motiu que hi ha al darrere. Una altra proposta de canvi o millora, anava en relació al fet d'assumir els dos papers durant la dinàmica, per experimentar les dues postures. Evidentment les circumstàncies de l'aula i limitacions de temps ho compliquen, però si que seria interessant per a futures tasques pensar en com possibilitar que els alumnes assumeixin diferents rols dins la mateixa dinàmica.

Per últim, la crítica més repetida i que em sembla rellevant i necessari treballar-hi, és la por i incomoditat que genera en alguns alumnes parlar en públic. Ja durant el desenvolupament de la tasca ho vaig parlar amb dos alumnes que em van expressar les seves pors, però a l'hora d'analitzar les dades en profunditat, són un gruix d'alumnes els que ho manifestaven. Tot i així tots ho van fer, i tal com els vaig explicar a ells, penso que l'oratòria és una competència indispensable pel seu futur que s'ha d'entrenar i treballar.

Un cop respostes les preguntes, assolits els objectius específics i contemplades les crítiques a l'activitat, em dispo a acceptar les dues hipòtesis:

- **H0: La metodologia activa de *role-playing* augmenta el compromís (participació a l'aula) dels alumnes amb les tasques docents.**

A mesura que analitzàvem les preguntes d'investigació i els objectius específics, hem demostrat com quan apliquem dinàmiques de rol a l'aula situem l'alumne al centre i el fem protagonista.

Aquest fet, sumat a la dinàmica de treball en grup, fomenta l'autonomia i la responsabilitat de l'alumne vers els seus companys, com ells mateixos han corroborat. Per tant, podem afirmar com la participació dels alumnes i la seva involucració en les tasques s'incrementa quan apliquen dinàmiques de rol.

- **H1: Simular entorns reals dins l'aula millora l'interès (percepció utilitat continguts) dels alumnes i els permet adquirir coneixements més significatius i útils per al seu futur.**

Sense cap mena de dubte, aquesta és l'evidència més gran obtinguda en aquesta investigació. Tant la percepció dels alumnes i les seves respostes, com l'observació del grup durant les altres hores lectives, confirmen com els continguts propers al mercat professional i simular situacions reals que poden experimentar els alumnes en un futur, genera en ells una percepció d'utilitat i rellevància.

En conseqüència, aquesta implicació en la execució de la tasca, el major grau d'atenció durant les lliçons i la posada en pràctica dels continguts, fa que els coneixements adquirits siguin més duradors i significatius en el temps.

6. DISCUSSIÓ.

Objectiu general i resultats principals.

La finalitat principal de la investigació ha estat demostrar com el compromís (participació a l'aula) i l'interès (percepció d'utilitat dels continguts) dels alumnes vers l'assignatura optativa d'Economia de 4t d'ESO s'incrementava a través de l'aplicació de dinàmiques de rol a l'aula. A través d'aquestes dinàmiques, he intentat apropar l'entorn professional a l'aula per millorar el rendiment acadèmic dels alumnes i garantir aprenentatges més duradors i significatius.

En l'anterior punt, hem vist com la participació dels alumnes millorava en part, per la naturalesa de la metodologia. Més enllà del dinamisme que fomenta l'aplicació de les dinàmiques de rol a l'aula, la percepció d'utilitat dels continguts incrementa notòriament l'esforç per part dels alumnes.

Podem afirmar per tant, que apropar continguts del mercat laboral que seran una realitat pels alumnes en el futur, incrementa molt la percepció que tenen sobre la utilitat dels mateixos. Aquest fet deriva en una major atenció a l'aula, que no només fomenta que els alumnes participin i s'involucrin en l'activitat, sinó que garanteix un millor procés d'aprenentatge, més profund i reflexiu.

Comparació i contrastació amb altres autors.

En primer lloc, analitzant la metodologia del *role-playing*, corroboro la percepció respecte com ajuda a incrementar la participació dels alumnes, ja que no només consisteix en una representació de papers a l'aula sino que és una eina que fomenta la participació activa a través de la simulació en grup (Ortiz et al, 2010).

A més, tal i com afirma l'autora Garre: "els alumnes valoren positivament la utilització de recursos que dinamitzin l'aula" (2017). Aquesta ha estat una de les apreciacions més repetida i valorada per part dels alumnes objectes de l'estudi.

Ara bé, tot i els evidents avantatges que ens aporta l'aplicació d'aquesta metodologia a l'aula, és important comprendre com la seva execució ha de ser progressiva i necessita una adaptació per part dels alumnes per interioritzar-la (Garre 2017). En la investigació que he portat a terme, els alumnes han disposat de molt poques hores lectives per desenvolupar-la, i la correcta aplicació de la metodologia demana temps i entrenament.

També convé destacar, com alguna crítica dels alumnes feia referència a la diferent participació en la tasca d'alguns membres del grup, un problema que sorgeix en ocasions i és responsabilitat del professor regular a través del disseny d'aquests grups de treball. Aquest hauria de ser equitatiu i fomentar la responsabilitat de l'individu vers el grup (Uceda, 2018).

Per tots aquests motius, i com afirmen els autors Collazos i Mendoza (2006): “les activitats en grup són més complexes que l'ensenyament tradicional, i genera noves variables que s'han de considerar”.

Això demanda una major implicació i preparació del docent de les activitats. Si ho fem de forma correcta però, i tot i els inconvenients, aquestes dinàmiques de treball aporten als alumnes un gran ventall de beneficis, més enllà dels purament acadèmics.

Tot i la brevetat de la dinàmica, he pogut copsar com aquesta eina millora la motivació i predisposició dels alumnes. També influeix directament en la qualitat i increment del rendiment acadèmic (Licoa et al, 2017). Un dels objectiu principals de l'estudi era precisament contribuir a aprenentatges més reflexius i significatius, i com diu l'autor Sosa: “davant l'exclusiu ús de les classes magistrals, l'estratègia aplicada (metodologia *role-playing*) fomenta en els estudiants la participació activa en la construcció dels aprenentatges, generant uns aprenentatges més significatius” (2017).

Com bé diu l'autor, i he discutit anteriorment en el treball, la major atenció i interès dels alumnes pels continguts deriva en aquest increment de la participació. Coincideix amb aquesta idea l'autor Arteta (2013), qui afegeix la importància de seleccionar curosament el temari i els conceptes que es volen explicar en funció de la unitat didàctica, per estimular les capacitats crítiques dels alumnes.

La rellevància d'apropar el mercat professional a l'aula s'ha demostrat clau per aconseguir aquest interès i percepció d'utilitat dels alumnes, i el fet d'escollir les dinàmiques de rol per fer-ho és compartit també per aquests autors; “la dinàmica de rol és una eina d'aprenentatge col·laboratiu que ha de ser utilitzada si es té la intenció de formar persones competents i capacitades per a l'exercici professional real en l'entorn mundial actual” (Sosa, 2017).

A més, escoltant les crítiques que els estudiants han expressat vers els exàmens teòrics; i el procés de memorització-replicació que segons ells, no serveix de res perquè després se n'obliden, l'autor Arteta de nou aporta: "les simulacions tenen el potencial de motivar els estudiants en un aprenentatge profund que permet la comprensió, enlloc d'un aprenentatge superficial basat en la memorització" (2013).

Seguint també amb l'anàlisi de les crítiques dels estudiants, crec convenient citar els problemes que ha generat en alguns d'ells haver d'exposar en públic davant la resta de l'aula. Aquesta part de l'activitat em semblava essencial, ja que com expressa l'autora Komorowska (2016) la utilitat de l'aprenentatge en el discurs públic té un afecte en la vida real dels aprenents, més enllà de l'àmbit acadèmic. Tot i que tots els alumnes ho van fer, no és una activitat a la que hi estiguin acostumats i com afirma la mateixa autora: "s'ha d'aprofitar cada oportunitat per fer-ho, vista l'escassetat d'activitats preparatives amb aquesta finalitat durant els cicles educatius" (Komorowska, 2016).

Per últim, tot i que estic convençut dels beneficis d'aplicar aquestes dinàmiques de rol pels aprenentatges que genera, i la seva transversalitat sobre aspectes rellevants fora de l'aula, coincideixo amb l'apreciació següent: "No sempre pot ser aplicada, s'ha de combinar amb la instrucció tradicional, el treball individual i altres maneres de pedagogia" (Collazos i Mendoza, 2006).

Efectivament, no podem abusar de cap metodologia ni eina, per molt eficaç que ens sembli. En primer lloc afectarem la motivació i predisposició dels alumnes a treballar-hi, generant en ells reiteració i monotonia. A més a més, hem de ser capaços de contemplar la diversitat del grup i entendre que els alumnes aprenen de maneres diferents. Per això és necessari aplicar la teoria de les intel·ligències múltiples a l'aula, i trobar una combinació d'eines i metodologies efectives i complementàries entre elles, que contemplin les diverses maneres d'aprendre i els ritmes d'aprenentatge diversos dins el mateix grup.

Abans de concloure el punt, trobo necessari reflexionar com la pandèmia de la Covid-19 i el confinament domiciliari va afectar als adolescents i les seves rutines acadèmiques. Aquesta realitat inesperada, ha incrementat les desigualtats i encara ha fet més necessària l'aplicació de mètodes interactius que permetin als alumnes reprendre els hàbits d'estudi, que han minvat degut al període de confinament.

És doncs, una obligació dels docents tenir presents les dificultats i patologies emocionals que viuen i han viscut els alumnes durant tot aquest període. Schleicher (2020) mostra en la seva tasca de recerca, difosa per l'OCDE (*Organisme per a la Cooperació i el Desenvolupament Econòmic*), com el distanciament social i el confinament han tingut un impacte significatiu i negatiu en alguns aspectes de la vida dels adolescents com ara: alimentació, convivència familiar, salut física i mental i el desenvolupament cognitiu, social i emocional.

Erades i Morales (2020) fan un pas més, posant números a aquestes dificultats exposades. En el seu estudi, vora un 70% dels enquestats (en aquest cas, pares d'adolescents) indiquen com han vist un increment en les reaccions emocionals negatives dels seus fills. A més, les conseqüències o actituds més repetides pels alumnes durant aquest període han estat: deixar tasques a mig fer, mostrar irritabilitat a la llar, dificultats per a concentrar-se i fer la feina, i mostrar un desànim i una manca d'interès respecte les tasques acadèmiques.

Totes aquestes conseqüències negatives han afectat de forma molt més devastadora a les famílies amb menys recursos o en situacions de risc (Eyzaguirre et al, 2020). Aquesta situació ha derivat en una possible intensificació de les desigualtats, un problema que ja existia abans de la situació de pandèmia.

Això és degut en primer lloc, al fet de no disposar en ocasions d'un espai segur i exclusiu per a treballar que permeti a l'alumne adoptar rutines i concentrar-se (García, 2020). Per altra banda, el mateix autor fa referència també a l'accés a la tecnologia i els problemes d'adaptació al model digital de docència que va precipitar la pandèmia viscuda.

Aquestes dificultats d'accés a la tecnologia o la poca preparació i coneixements per a desenvolupar les tasques, no només afecten als alumnes sino també als docents.

Em sembla molt important tenir en compte aquesta realitat, i citant de nou l'autor García (2020), la manca de recursos afecta tant a alumnes, com a professors o centres educatius. Amb l'afegit a més, que molts d'aquests docents no han estat formats per a la docència virtual, i han hagut d'adaptar-se i formar-se de forma imprevista i continua a la vegada que organitzaven i planificaven el temari i les tasques docents.

En resum, igual que demanem comprensió i ajuda per als docents per a fer front a la situació, és també responsabilitat dels docents comprendre i ser empàtics amb la situació emocional dels alumnes, i ser capaços d'atendre les seves necessitats de forma directa o bé a través d'ajuda externa i professional.

I per a concloure, vull reafirmar la importància de la formació i preparació dels docents, ja que la migració imprevista a la docència digital, farà que a partir d'ara s'explotin molt més els recursos tecnològics i els professors hauran de ser capaços d'extreure el màxim rendiment possible a totes les oportunitats que ofereixen les eines TIC en la docència (Gallego et al, 2020).

L'evolució tecnològica i la implementació de les eines TIC en la docència, ha estat una realitat que ha anat augmentant any a any. Tant l'educació obligatòria com els estudis superiors, han patit aquesta evolució, que ha estat exponencial durant aquest últim curs. Aquesta imprevista migració digital, ha evidenciat que encara queda molt camí per recórrer en el camp de la docència virtual, començant per garantir l'accés a tots els alumnes i als altres protagonistes del sistema educatiu (Eyzaguirre et al, 2020).

7. CONCLUSIONS.

Implicacions teòriques i pràctiques.

El significat teòric dels resultats presentats, demostra en primer lloc com els alumnes valoren la utilitat dels continguts i la seva aplicabilitat per sobre de tot. En relació, hem vist com la crítica que fan dels exàmens va molt lligada a aquest fet. Puc afirmar que he demostrat com amb les dinàmiques de rol, a més de dotar l'aula de dinamisme i augmentar l'interès dels alumnes, es garanteixen aprenentatges més propis i duradors en el temps, en comparació als exàmens teòrics. També he pogut copsar la necessitat de col·laboració de companys docents a l'hora d'aplicar la metodologia, ja que tot i no ser produent abusar-ne, per aplicar-la es necessita temps i pràctica. Amb l'ajuda i el suport d'altres docents que l'apliquin en altres àmbits, aquest aprenentatge es torna més complert, ric i senzill.

Pel que fa a la practicitat dels resultats obtinguts, he demostrat com l'atenció dels alumnes a les lliçons i el seu comportament a l'aula han millorat molt gràcies al dinamisme de la metodologia i l'interès pels continguts. Situar l'alumne al centre de l'acció i bolcar en ell el protagonisme, accentua la seva participació i per tant, la involucració amb la tasca. A més, treballem actituds fonamentals en el seu desenvolupament com a individus adults, com ara l'autonomia i la reflexió.

Així, contribuïm també en la seva formació com individus fora de l'aula, incloent competències transversals curriculars de coeducació i educació en valors.

A ulls de l'administració, em sembla necessari remarcar dos aspectes. En primer lloc, la necessitat d'invertir en la formació dels docents per dotar-los d'eines i recursos que els permetin conèixer noves metodologies per aplicar a l'aula. També, com hem discutit al final de l'anterior punt, per aplicar aquestes metodologies a través de l'entorn virtual, cada dia més present i necessari.

Per últim, caldria també una inversió en personal per facilitar la tasca docent. És realment complicat gestionar segons quins grups degut al nombre d'alumnes o la naturalesa dels mateixos. Un segon docent a l'aula, o la reducció de les ràtios d'alumnes, permetria que el professional pogués atendre'ls millor, focalitzant l'atenció a la diversitat i les diferents maneres d'aprendre del grup, per trobar les metodologies o recursos idonis per a cada alumne o situació.

Limitacions de l'estudi.

Les implicacions esmentades, s'han de contextualitzar d'acord a les limitacions que presenta l'estudi.

En primer lloc, la població objecte d'estudi és molt petita i concreta, i això fa difícil generalitzar els resultats en àmbits o grups molt diferents a l'estudiat. Per altra banda, convé destacar que l'acció educativa que recolza la investigació ha estat molt breu, i per poder extrapolar els resultats s'hauria de fer una aplicació de la metodologia més extensa i duradora en el temps.

Per acabar, vull destacar que la professora titular de l'assignatura, no creu massa en metodologies actives ni en la innovació dins l'aula. Tampoc en la capacitat dels alumnes vers l'assignatura d'Economia. Aquest fet ha resultat amb poca col·laboració de la docent en l'estudi, cosa que hagués pogut ser útil considerant el seu punt de vista expert i la coneixença que té de l'aula.

Futures línies d'investigació.

Per continuar investigant sobre la correlació positiva que he demostrat entre la metodologia *role-playing* i el compromís i l'interès dels alumnes, així com la millora del seu aprenentatge, seria bo en primer lloc realitzar l'acció de forma més continuada en el temps. Una futura línia d'investigació, hauria d'encaminar-se a cercar en profunditat si el rendiment acadèmic dels alumnes realment s'incrementa de manera significativa quan s'expliquen continguts estretament relacionats amb el mercat laboral o professional.

Per últim, i degut a les pors i inquietuds mostrades per alguns alumnes a l'hora d'exposar i parlar davant la resta de companys, es podria investigar si amb temps i pràctica, la metodologia *role-playing* ajuda a aquests alumnes a millorar el seu discurs oral i la seva capacitat d'exposar en públic.

Conclusions finals.

Per concloure la investigació, vull reafirmar els resultats positius d'aplicar la metodologia *role-playing* a l'aula per incrementar la participació dels alumnes i el seu interès vers l'assignatura d'Economia.

He demostrat com existeix una relació directa entre la percepció d'utilitat dels continguts acadèmics i aquest interès. Així mateix, aquest increment en l'interès deriva en una major participació i implicació dels alumnes en les tasques acadèmiques. I per últim, aquesta major involucració i atenció tant en les lliçons teòriques com en l'execució de les activitats proposades, és el causant d'uns aprenentatges més significatius i reflexius, que es perceben com a més duradors en el temps.

Així doncs, podem establir aquest procés interrelacionat i seqüencial, on gràcies a l'aplicació de les dinàmiques de rol a l'aula i la selecció de continguts rellevants per al seu futur, permet als alumnes aprendre d'una forma més dinàmica i diversa. És important però, tenir en compte les limitacions de l'estudi mencionades i la necessitat de futures investigacions més longeves i extenses per corroborar els resultats. També la dificultat de compaginar aquestes dinàmiques amb el calendari pautat i la manca d'hores lectives o recursos que pateixen els docents. I per últim, també s'ha de considerar la difícil compatibilitat en ocasions, dels continguts curriculars marcats i establerts legislativament a les aules amb l'entrada de continguts més pràctics, útils i propers al mercat laboral.

Comptats i debatuts doncs, tots els avantatges i consecucions de l'estudi i les seves mancances i dificultats, puc determinar la investigació com un èxit. D'entrada, he assolit els objectius d'investigació, he respost les preguntes plantejades i he pogut acceptar les dues hipòtesis plantejades inicialment. Altrament, he trobat estudis i investigacions d'altres autors que han arribat a conclusions similars, i que corroboren els resultats exposats en aquest estudi. En darrer lloc, tant la participació dels alumnes com la seva percepció vers l'activitat proposada ha estat també positiva. Això em motiva com a docent, a implementar aquesta i d'altres metodologies innovadores a l'aula.

És ben cert que no sempre tindrem èxit, ni sempre encertarem amb l'elecció de la metodologia o no hi podrem invertir tantes hores, però si l'actitud d'innovar i aplicar estratègies diferents i diverses persisteix, aconseguirem alumnes més rics i versàtils, i els aprenentatges que se'n derivin seran més autònoms i significatius.

8. REFERÈNCIES.

Álvarez, C. y San Fabián, J.L. (2012). La elección del estudio de caso en investigación educativa. *Gazeta de Antropología*. 28(1), 1-14. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/20644>

Arteta, J. (2013). *Técnicas innovadores en la enseñanza de Economía*. [Trabajo final master. Universidad de Cantabria]. Repositorio Unican. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/4651/ArtetaBilbaoJon.pdf?sequence=1>

Cartay, R., Ribadaneira, K., Pérez, F., Rivero, C. (2018). ¿Para qué sirve la experiencia? Reflexiones sobre un aprendizaje activo y crítico. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales REHUSO*. 3(3), 70-87. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047222>

Collazos, C.A. y Mendoza, J. (2006). Cómo aprovechar el “aprendizaje colaborativo” en el aula. *Educación y Educadores*. 9(2), 61-76. <https://www.redalyc.org/pdf/834/83490204.pdf>

Erades, N. y Morales, A. (2020). Impacto psicológico del confinamiento por la COVID-19 en niños españoles: un estudio transversal. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*. 7(3), 27-34. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7649329>

Eyzaguirre, S., Le Foulon, C., Salvatierra, V. (2020). Educación en tiempos de pandemia: antecedentes y recomendaciones para la discusión en Chile. *Estudios Públicos*. 159, 111-180. <https://estudiospublicos.cl/index.php/cep/article/view/1924/3177>

Gallego, V., Bores, D., Barba, R., González, G. (2020). Learning to be a teacher without being in the classroom. Covid-19 as a threat to the professional development of future teachers. *RIMCIS*. 9(2), 152-177. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7518369>

García, M. (2020). *Los efectos sociales del Covid-19 en la educación; necesidad de nuevos planteamientos educativos*. Pensamientos sociales desde la nueva realidad. 95-116. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7549632>

Garre, B. (2017). *Análisis de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aplicación de diferentes metodologías en el aula de economía*. [Trabajo final master. Universidad de Almería]. Repositorio UAL. http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5799/16162_TFM%20BEATRIZ%20GARRE%20PICAZOS%2008.09.2017%20DEFINITIVO.pdf?sequence=1

Hemilse, M. (2011). El proceso de codificación en investigación cualitativa. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*. 5(1), 5-26. www.eumed.net/rev/cccss/12/

Institut d'Estudis Catalans. (2020). Diccionari de la llengua catalana de l'Institut d'Estudis Catalans.DIEC2. Consultat per última vegada el dia 27 de Febrer de 2021. <https://dlc.iec.cat/>

Jiménez, V.E. (2012). El estudio de caso y su implementación en la investigación. *Revista Internacional de Investigación en Ciencias Sociales*. 1(8), 141-150. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3999526>

Jung, C. (1952). *Sincronicidad como principio de conexiones causales*. Sincronicidad. Sirio. https://www.academia.edu/36175192/Jung_Carl_Gustav_Sincronicidad_PDF

Komorowska, A. (2016). Discurso pronunciado en público en el aula. *Foro de profesores E/LE*. 12, 119-129. <https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/65450/5926480.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Licoa, H., Lino, E.L., Dayana, E. (2017). *La motivación y su incidencia en el rendimiento escolar*. [Tesis Grado. Universidad de Guayaquil]. Repositorio UG. <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/24904>

Llobet, S. (2016). *La gamificació a l'aula*. [Tesis final de màster, UPC]. Repositori de la Universitat Politècnica de Catalunya. https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/98745/TFM_MEM_FP_Llobet_Herranz_def.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Miranda, A (2008). Los jóvenes, la educación secundaria y el empleo a principios del siglo XXI. *Revista de Trabajo*. 6, 185- 198. http://baseres.flacso.org.ar/uploads/productos/1152_02.pdf

Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*. 19, 93-110. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>

Ortiz, M., Medina, S., Durán, C. (2010). Herramientas para el aprendizaje colaborativo: una aplicación práctica del juego de rol. *Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información*. 11 (3), 277-301. <https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/7463>

Osses, S., Sánchez, I., Ibáñez, F.M. (2006). Investigación cualitativa en educación: hacia la generación de teoría a través del proceso analítico. *Estudios pedagógicos Valdivia*. 32(1), 119-133. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052006000100007>

Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Orion Press.

Rodríguez, R.J. (2003, 10 de Juliol). *Cómo analizar cuantitativamente datos cualitativos*. Gestipolis. Consultat el dia 8 d'Abril de 2021. <https://www.gestipolis.com/como-analizar-cuantitativamente-datos-cualitativos/>

Ruiz, D. (2013). *La influencia del trabajo cooperativo en el aprendizaje del área de economía en la enseñanza secundaria*. [Tesis Doctoral. Universidad de Valladolid]. Repositorio TESEO.
<https://www.educacion.gob.es/teseo/imprimirFicheroTesis.do?idFichero=B%2Ffz8dbir1E%3D>

Schleicher, A. (2020). El impacto del COVID-19 en la educación. Información del Panorama de la Educación. *Education at a Glance*. OCDE.
<http://www.oecd.org/education/the-impact-of-covid-19-on-education-insights-education-at-a-glance-2020.pdf>

Simons, H. (2009). *El estudio de caso: Teoría y práctica*. Ediciones Morata.
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=WZxyAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&q=metodologia+estudio+de+caso+educacion&ots=r40bCeLf9C&sig=Rf-hF-NEPf9kiHKUbHg-ZpUTBI#v=onepage&q=metodologia%20estudio%20de%20caso%20educacion&f=false>

Sosa, E. (2017). Aprendizaje colaborativo mediante estudio de caso y juego de roles en el curso análisis de las finanzas de la escuela de administración de negocios en la universidad de Costa Rica. *TEC Empresaria*. 11(2), 41-53.
<https://www.scielo.sa.cr/pdf/tec/v11n2/1659-3359-tec-11-02-41.pdf>

Uceda, B. (2018). *Las estrategias de trabajo colaborativo y su relación con la exposición oral en clase*. [Tesis Grado. Universidad Católica Los Ángeles]. Repositorio ULADECH.
http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/14415/EXPOSICION_ORAL ESTRATEGIAS UCEDA CERNA BLANCA JESSICA.pdf?sequence=4&isAllowed=y

Vigotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. El papel del juego en el desarrollo del niño*. Grupo Editorial Gribaljo. 7, 141-154.

Weller, J. (2012). La inserción laboral de los jóvenes: características, tensiones y desafíos La problemática inserción laboral de los y las jóvenes. *CEPAL. División de Desarrollo Económico. Serie Macroeconomía del desarrollo*. 92, 61-82.
https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/11192/092061082_es.pdf?sequence=1&isAllowed=y

9. ANNEXOS.

Annex 1. Categorització, codificació i taules de dades.

En aquest annex mostro en primer lloc la categorització i codificació de la informació qualitativa extreta dels diferents instruments utilitzats i analitzada a través del programa ATLAS.ti.

Aquests instruments són: el diari d'observació de l'aula en el que he anotat les meves experiències amb el grup d'estudi, els comentaris extrets de les rúbriques de coavaluació omplertes pels alumnes, i les respostes a les preguntes obertes 10, 11 i 12 del qüestionari.

He trobat adient també, adjuntar a través del següent *link* el full de càlcul del programa de *Microsoft Excel* on vaig bolcar totes les dades extretes i les vaig transformar i editar. S'hi pot veure el tractament de les dades i la creació de les taules i figures que apareixen al llarg del treball:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ofACmWo3UvWKiZpzJlO22Z3LVYfS_Mx-/edit#gid=848862552

En les següents pàgines he adjuntat les taules que contenen la totalitat de les respostes extretes i codificades per cada una de les categories, i que han servit de font per a la construcció de les taules que he adjuntat en el punt 5 de resultats del treball.

Taula B. Codificació i categorització de la informació.

CATEGORIA	CODI	
A. Característiques grup	A1. Perfil acadèmic	PerfAc.
B. Comportament a l'aula	B1. Participació	Part.
	B2. Nivell atenció	NivAt.
	B3. Ús mòbil	Mob.
C. Instruments avaluació	C1. Examen	Exam.
	C2. Rúbrica autoavaluació grupal	Rubgrup.
	C3. Rúbrica autoavaluació individual	Rubindv.
D. Metodologia role-playing	D1. Motivació dels alumnes	MotivAl.
	D2. Utilitat activitat	Util.
	D3. Crítica activitat	Crít.

CATEGORIA	CODI	FRASES CODIFICADES
A. Característiques grup	A1. Perfil acadèmic	"Classe molt artística, molts dibuixos i treballs manuals." "alguns volen estudiar batxillerat social i humanístic, gruuix classe pensa en CF temes disseny i dibuix, un gruuix important no ho sap" "nivell baix economia" "Són molt bons fent manualitats i dibuixos, tenen molt nivell i mostren molt interès en aquest aspecte." "Molt poc nivell, les preguntes són molt bàsiques i no hi mostren interès."
B. Comportament a l'aula	B1. Participació	"Quan pregunto són poc participatius" "exercicis molt senzills i de càlcul fàcil però mostren força problemes i molt poc interès per l'activitat donen esquena a la professora" "desconnecten molt ràpid" "he exposat el meu cv al grup i he demanat que me'l valorin i critiquin. Estic molt content de la participació i els judicis que han fet. Demostren interès en el tema." "En general estic molt content de com s'han comportat, de la seva actitud i les preguntes que m'han fet" "En general tots els grups treballen molt bé, marxen a casa amb la feina pràcticament enllestida" "Amb les activitats ens involucrem molt més" "Tots participem per igual perquè treballem en grup" "ens hem involucrat molt en la tasca"
	B2. Nivell atenció	"Molt soroll i molt dispersos, no massa interactius, més aviat tímids." "alumnes que pinten a classe constantment" "repàs temàtica examen, dispersos i no escolten massa" "no prenen apunts" "Escolten molt i amb atenció." "Es despisten una mica quan dic que hauran de fer els grups" "En general la dinàmica ha anat molt bé, algun grup ha parlat mentre els altres exposaven" "en general la dinàmica de soroll i dispersió del grup persisteix" "He estat més atenta que a les altres classes" "M'ha interessat el tema i per això he escoltat molt a les classes" "He estat molt atenta a les classes perquè m'has motivat molt" "He escoltat molt més en aquestes classes que la resta del curs"
	B3. Ús mòbil	"Segueixen jugant amb el mòbil, grup de 4 noies juguen entre elles durant gairebé tota la classe." "miren mòbils constantment" "juguen entre ells per telèfon" "Demano a un grup que deixi el telèfon unes 4 vegades en un període de 15-20 minuts, al final desisteixo, no em fan cas i la professora no hi diu res" "alguns no hi fan atenció i miren el mòbil tota la hora" "alguns d'ells no reflexiones i estan amb el mòbil" "tornen a estar amb el mòbil jugant i sense escoltar"

CATEGORIA	CODI	FRASES CODIFICADES
C. Instruments avaluació	C1. Examen	"així aprenc moltes més coses que "empollant" per fer un examen" "en el que portem de curs no he aprovat cap examen perquè no entenc res de la manera en la que ho fem. Però amb la dinàmica role-playing ha sigut molt més dinàmic, he après i no m'he avorrit a classe." "és millor entendre que memoritzar i després oblidar-te" "hauria fet l'examen sense ganes, no crec que aprenguis gaire" "hauria après menys fent un examen" "crec que aprenc més amb el role-playing" "quan estudio per un examen, un cop l'he fet no me'n recordo de res i en canvi amb una activitat dinàmica crec que me'n recordaré millor" "els exàmens no em motiven i encara que estudi després de l'examen ja no sabré res" "fer els exàmens només serveix per "empollar" i oblidar" "els exàmens no serveixen de res, "empolles" i te'n oblides" "un examen teòric et diuen que has de fer i que no i et fan "vomitar" la teoria i sense posar-ho en pràctica" "no hagués estudiat i no hagués après res, hagués suspès segur" "Amb els exàmens no entens tant, ja que memoritzes per respondre però no t'esforces en entendre" "els exàmens tenen un fi inútil que no funcionen ja que només generen estrès i proven la nostra memòria a curt termini"
	C2. Rúbrica autoavaluació grup	"Hem participat totes per igual i ens hem involucrat molt en la tasca" "Com a grup hem treballat molt bé i hem après més coneixements que a través de les classes teòriques" "hem treballat i ens hem esforçat per igual" "crec que les tres hem posat moltes ganes i hem treballat per igual" "Al grup hem fet els rols amb molta eficàcia, hem fet allò que es demanava i també un exemple del que no s'ha de fer" "no tots s'hi esforcen per igual" "Ens hem repartit la feina i ens hem ajudat molt totes." "hem treballat igual tots al grup, crec que es podria fer millor però m'he esforçat més que en les altres activitats" "ens hem esforçat molt com a grup"
	C3. Rúbrica autoavaluació individual	"Trobo que la nota és bona perquè he distribuït la feina i liderar el grup" "Hem treballat molt bé en equip i això ha fet que m'impliqués més en la activitat i aprengué més" "treballar en grup ha fet que m'esforcés més" "He fet allò que se m'ha demanat i m'he esforçat en aprendre" "M'ha agradat molt la activitat i m'hi he esforçat, tot i això crec que sempre es pot millorar. M'he esforçat més que en altres activitats" "Crec que m'he esforçat i he donat el millor, tot i que em costa parlar en públic m'he implicat en l'activitat" "Crec que he après molt i m'ha interessat el tema més que els altres d'aquest curs" "Crec que he liderat el meu grup i vaig mirar els materials extra per fer bé el meu paper" "he estat més atenta que a les altres classes. M'ha costat parlar davant els altres companys"

CATEGORIA	CODI	FRASES CODIFICADES
D. Metodologia role-playing	D1. Motivació dels alumnes	"Fora de l'aula, els alumnes em pregunten que farem avui i que explicaré" "són molt divertides i com que no t'avorreixes aprens més" "és una forma molt més dinàmica d'aprendre les coses" "es va practicant pel futur i així fem simulacions" "han sigut classes divertides i dinàmiques" "Em sembla divertit aprendre d'aquesta manera" "Així participem tots." "Participem molt més que en les altres classes" "amb la dinàmica role-playing ha sigut molt més dinàmic, he après i no m'he avorrit a classe" "Són activitats més dinàmiques i així s'aprèn més" "M'ha agradat molt que sigui molt dinàmica i divertida" "És una de les activitats més interessants que he fet i m'ha agradat molt el tema. Crec que he après sobre això" "és dels únics temes que m'ha interessat i que em servirà per fer algo amb la meua vida" "M'he esforçat més que en altres activitats." "m'ha interessat el tema més que els altres d'aquest curs" "M'ha semblat molt interessant saber com preparar una entrevista"
	D2. Utilitat activitat	"Els agrada més que les classes normals, són més útils i motivadores perquè els semblen rellevants pel seu futur" "ens fa veure la realitat del món real" "Aprenc bastant i crec que són molt útils pel futur" "hem participat tots i m'agrada més fer role-playing perquè aprenc més" "Fa una mica de vergonya però a la llarga crec que ens servirà pel futur i hem d'aprendre" "m'agradaria perquè són útils pel nostre futur" "et posa en situacions que ens trobarem en algun moment de la nostra vida i ho haurem de fer. Em sembla divertit aprendre d'aquesta manera. Em sembla útil pel nostre futur" "pots aplicar els coneixements a la pràctica " "et prepara pel futur" "són continguts que calen als instituts ja que serveixen MOLT més que les assignatures i classes que portem fent des de fa 100 anys" "ens poden ajudar a preparar i saber com podria ser la situació real" "Són activitats molt reals i que haurem de viure en un futur" "hem après més coneixements que a través de les classes teòriques" "M'ha semblat més útil que veure pelis i m'ha agradat molt"
	D3. Crítica activitat	"no crec que aprengui" "són útils i entretingudes però també s'ha de respectar que hi ha gent que ho passa malament al sortir davant de tota la classe" "no m'agrada exposar-me sense necessitat davant la classe" "em poso nerviosa, passo vergonya i ho passo fatal" "M'hagués agradat fer més classes" "sortir davant de tots no hauria de ser obligatori" "Hagués preferit gravar-ho en video que parlar en públic" "Canviaria que fos el professor el que fa d'entrevistador perquè així et prepara per la pressió del moment de que una persona "superior" et preguntí" "Que féssim els dos papers tots" "No m'ha semblat útil per aprendre sobre fer un currículum" "Només canviaria tenir més temps per preparar l'activitat" "No m'ha agradat gaire perquè no veia necessari parlar davant la classe"

Annex 2. Unitat didàctica: planificació i seqüenciació.

En aquest annex adjunto el desenvolupament detallat de l'acció educativa i tots els elements tinguts en compte a l'hora de dissenyar-la.

COMPETENCIES TRANSVERSALS

En aquesta Unitat Didàctica, també es treballen:

De l'àmbit **Personal i Social**, **Dimensió Participació** la competència 4 **Participar a l' aula, al centre i a l'entorn de manera reflexiva i responsable:**

aprendre a conduir el propi aprenentatge i ser-ne conscient, adquirint les habilitats, les estratègies i els procediments necessaris, per ser capaç de continuar aprenent de forma cada vegada més eficaç i autònoma.

De l'àmbit **Personal i Social**, **Dimensió Aprendre a aprendre** la competència 3. **Desenvolupar habilitats i actituds que permetin afrontar els reptes de l'aprenentatge al llarg de la vida:** adquisició de la capacitat d'aprendre de les errades pròpies i alienes, demorar les necessitats de satisfacció immediata i aprendre a prendre decisions amb un càlcul de riscos adaptat a la realitat.

ATENCIÓ A LA DIVERSITAT

Existeixen al grup dues alumnes amb dislèxia, per les quals els materials impresos s'han adaptat: s'han espaiat més els textos i augmentat la mida dels mateixos.

Respecte la resta de sessions, permeten la participació activa de tots els alumnes. Únicament es tindrà en compte que en l'activitat grupal, cada grup sigui heterogeni i compensat que permeti un bon funcionament. Els dos alumnes amb dislèxia s'integraran en dos grups diferents, on cadascú comptarà amb l'ajuda dels companys de grup, per possibilitar el suport entre iguals.

Pel que fa als alumnes repetidors, no es prendrà cap mesura específica degut a que estan integrats i no mostren cap comportament disruptiu.

AVALUACIÓ

L'avaluació competencial d'aquesta unitat didàctica contempla:

- una **avaluació formativa**: consistirà en l'**observació** del professor de les dinàmiques, les **preguntes obertes** i es compartirà a través **posada en comú** oral al final de les exposicions.
- una **avaluació formadora**: rúbrica **autoavaluació+coavaluació** on l'alumne avalua l'aprenentatge adquirit i l'execució de la tasca grupal i la seva preparació.
- una **avaluació qualificadora**: rúbrica per a l'execució del role-playing. Es tindran en compte els indicadors d'avaluació establerts per a cada competència.

Avaluació Final: 10% Avaluació Formativa (actitud durant sessions) + 30 % Avaluació Qualificadora (rúbrica professor) + 60% Avaluació Formadora (20% nota individual i 40% nota grupal)

Si la diferència entre la percepció del professor i l'estudiant és de més de 3 punts (ex, l'estudiant o el grup es posa un 9 i el professor hi posa un 5) prevaldrà la nota del professor.

Dimensions i competències de l'àmbit		Objectius	Criteris d'avaluació	Indicadors d'avaluació			Activitat
Àmbit social Competència 10.		Objectiu 9. Economia		Nivell 1 (assoliment satisfactori)	Nivell 2 (assoliment notable)	Nivell 3 (assoliment excel·lent)	
DIMENSIO CIUTADANA	Valorar les expressions culturals pròpies, per afavorir la construcció de la identitat personal dins d'un món global i divers. RELACIÓ AMB OBJECTIU 9 ECONOMIA	Identificar les competències, interessos i actituds envers la feina per poder prendre decisions de formació i inserció laboral i adaptar-se de manera flexible als canvis que puguin produir-se al llarg de la vida personal i professional.	8. Reconèixer les competències personals i socials requerides pel mercat de treball per a diferents professions i elaborar un pla per assolir-les.	Identificar els elements que formen el CV i la Carta de presentació, fomentar el respecte a la diversitat i representar el paper en la dinàmica d'entrevista de feina	Identificar i raonar els elements que formen el CV i la Carta de presentació, fomentar el respecte a la diversitat i assumir el rol amb rigorositat i professionalitat	Identificar i raonar els elements que formen el CV i la Carta de presentació, fomentar el respecte a la diversitat i assumir el rol amb professionalitat afegint conceptes i preguntes adients a l'entrevista seleccionada	ACTIVITAT Role-playing - SESSIÓ 4 i 5 Preparació Activitat – SESSIÓ 3
	Àmbit lingüístic Competència 9.			Nivell 1 (assoliment satisfactori)	Nivell 2 (assoliment notable)	Nivell 3 (assoliment excel·lent)	
DIMENSIO COMUNICACIO ORAL	Emprar estratègies d'interacció oral d'acord amb la situació comunicativa per iniciar, mantenir i acabar el discurs	Parar atenció als diversos gèneres orals que participen de la interacció, tan formals com informals: l'entrevista, l'assemblea, els treballs grupals a l'escola (dialogar per aprendre)	10. Aprendre a parlar en públic, en situacions formals o informals, de manera individual o en grup, aplicant estratègies de planificació, textualització i avaluació de l'ús oral de la llengua oral per a discursos relacionats amb l'àmbit escolar i social, que tenen com a finalitat exposar i argumentar.	Iniciar, mantenir i acabar el discurs; saber escoltar i respectar el torn de paraula i les convencions establertes d'acord amb la situació comunicativa	Iniciar, mantenir i acabar el discurs; saber escoltar i respectar el torn de paraula i les convencions establertes d'acord amb la situació comunicativa, i cooperar amb l'interlocutor per tal de facilitar el diàleg	Iniciar, mantenir i acabar el discurs; saber escoltar i respectar el torn de paraula i les convencions establertes d'acord amb la situació comunicativa, cooperar amb l'interlocutor per tal de facilitar el diàleg, i oferir i demanar aclariments	ACTIVITAT Role-Playing - SESSIÓ 4 i 5

- En les següents taules es detalla la seqüenciació i la disposició de cada una de les hores lectives al detall:

SESSIÓ 1 i 2 15 i 16 Març	RESUM SESSIÓ: Presentació activitat, creació de grups de treball i definició de les tasques a realitzar. Explicació teòrica + compartir recursos.		
SEQÜENCIACIÓ		TIPUS TREBALL	RECURSOS/MATERIALS
Primera classe 15m + 50m segona classe - La recerca de feina + L'entrevista de feina (30m) 1r. Sol·licitud certificat escolaritat. 2n. Sol·licitud feina: registre Servei Públic Ocupació. 3r. Cercadors feina, eines i recursos. 4t. Creació docs formals: CV + carta presentació. - Els candidats i l'entrevistador. - Explicació activitat (10m) Grupal: escollir una oferta de feina (de les proporcionades o una que busquin ells, validada pel professor) i assignar rols: 1 entrevistador 2 candidats. Preparar dinàmiques d'entrevista en base a aquella oferta. - Explicació avaluació (10m) Rúbrica autoavaluació + Rúbrica professor. - Divisió aula en grups de 3 (15m) Alumnes inicien l'activitat, llegint les ofertes, les preguntes i assignant els rols dins el grup.		Classe teòrica amb recursos propis, (presentació amb documents i exemples) incentivem participació alumnes. Divisió aula en grups de 3, iniciem la tasca col·laborativa.	PC + projector. Document imprès amb les instruccions, els exemples de preguntes i ofertes de feina.

SESSIÓ 3 17 Març	RESUM SESSIÓ: Desenvolupament de les dinàmiques de grup. Un alumne fa rol d'entrevistador i té dos candidats per a l'oferta que han escollit prèviament els membres del grup. Un cop ha entrevistat els dos candidats comença un altre grup.		
SEQÜENCIACIÓ		TIPUS TREBALL	RECURSOS/MATERIALS
Divisió aula en grups de 3 (50m) Faig una breu revisió de la tasca i les instruccions. Els grups preparen l'entrevista, ja tenen l'oferta escollida i ara han de guionitzar el <i>roleplaying</i>. Atenc les preguntes dels grups i vaig passejant per l'aula per observar com treballen i ajudar-los a preparar la dinàmica.		Divisió aula en grups de 3, desenvolupament de la tasca col·laborativa.	PC + projector
SESSIÓ 4 i 5 22 i 23 Març	RESUM SESSIÓ: Desenvolupament de les dinàmiques de grup. Un alumne fa rol d'entrevistador i té dos candidats per a l'oferta que han escollit prèviament els membres del grup. Un cop ha entrevistat els dos candidats comença un altre grup.		
SEQÜENCIACIÓ		TIPUS TREBALL	RECURSOS/MATERIALS
<i>Role-playing</i> (50m) Desenvolupament de dinàmiques de grup. Grups de 3 (total 8 grups, 12m/grup) L'ordre es determina per sorteig.		Dinàmiques de rol. Exposició activitat davant la resta de companys.	PC + projector, preparar taula professor com oficina d'entrevista i sorteig per ordre de grups: https://www.sortea2.com/
SESSIÓ 6 24 Març	RESUM SESSIÓ: Clausura de l'activitat. Fem una posada en comú de principals errors i coses bones a destacar. Demanem <i>feedback</i> als alumnes i concloem amb materials per assentar coneixements. Repartim qüestionari qualitatiu per rebre feedback alumnes i debatem sobre l'activitat i la metodologia.		
SEQÜENCIACIÓ		TIPUS TREBALL	RECURSOS/MATERIALS
Disposo de 35-40m <i>Feedback</i> activitat (10-15m) Revisem com ha anat, que hem après, demanem què podem millorar... Preguntem que canviarien. - Recollir les rúbriques d'autoavaluació (10-15m) Repassem la finalitat, resollem dubtes per si han de fer-les, canviar coses... - Repartim qüestionari qualitatiu (10m)		Interacció, debat controlat amb el grup. Treball individual per omplir/retocar les rúbriques d'autoavaluació.	PC + projector, recursos propis creats pel professor de suport, rúbriques autoavaluació individual i grupal, qüestionari qualitatiu.

Annex 3. Rúbriques de l'activitat.

- Rúbrica autoavaluació i coavaluació de la tasca grupal (compartida als alumnes)

ASPECTES	EXPERT	AVANÇAT	NOVELL	PRINCIPIANT	OBSERVACIONS
ORGANITZACIÓ I CONTRIBUCIÓ MEMBRES	Cadascú ha assumit el rol que li pertocava i ha executat les seves tasques de forma excel·lent. Hem entès la importància de la cooperació, tenint en compte les dificultats d'organització i prioritant sempre el respecte dins el grup i la responsabilitat entre companys.	En general, cadascú ha assumit el rol que li pertocava i ha executat les seves tasques de forma notòria. Hem entès la importància de la cooperació, i tot i tenir certes dificultats d'organització hem prioritzat sempre el respecte dins el grup i la responsabilitat amb els companys.	Ha costat que tothom assumís el rol que li pertocava, tot i així hem fet un treball correcte. Hem entès la importància de la cooperació, però hem tingut dificultats d'organització i per entendre la responsabilitat entre companys.	Ha costat que tothom assumís el rol que li pertocava i per això no hem pogut realitzar un treball adient. Hem entès la importància de la cooperació, però hem tingut dificultats d'organització i per entendre la responsabilitat entre companys.	
VALORACIÓ ROLE-PLAYING	Tots els membre han preparat el temari corresponent a la perfecció. Hem treballat de forma cooperativa i hem preparat la dinàmica simulant l'entorn real de forma excel·lent, seguint totes les instruccions.	Tots els membre han preparat el temari corresponent a la perfecció. En general, hem treballat de forma cooperativa i hem preparat la dinàmica simulant l'entorn real de forma notòria, seguint majoritàriament les instruccions.	No tots els membres han preparat el temari de la mateixa manera. Tot i així hem treballat cooperativament i la dinàmica ha simulat l'entorn professional com se'ns demanava, seguint majoritàriament les instruccions.	No tots els membres han preparat el temari de la mateixa manera. Això ha fet que la dinàmica de simulació de l'entorn professional no la treballéssim de forma cooperativa ni seguint les instruccions que se'ns van donar.	
REVISIÓ MATERIALS	He revisat tots els materials recomanats i he dissenyat l'activitat tenint en compte les directrius i els consells dels vídeos i documents adjunts i/o d'aquells materials que he cercat jo mateix.	He revisat la majoria dels materials recomanats i he dissenyat l'activitat tenint en compte les directrius i els consells dels vídeos i documents adjunts i/o d'aquells materials que he cercat jo mateix.	He revisat alguns dels materials recomanats i he dissenyat l'activitat tenint en compte les directrius i els consells dels vídeos i documents adjunts i/o d'aquells material que he cercat jo mateix.	No he revisat els materials recomanats per a realitzar l'activitat i m'he guiat pel que m'han dit els companys o he escoltat a classe.	
APRENENTATGE SOBRE EL TEMARI	He assolit un coneixement nou i he adquirit eines per a conèixer molt millor les dinàmiques de les entrevistes de feina. A més he entès perfectament la importància i com dissenyar un CV i una carta de presentació.	He assolit un coneixement nou i he adquirit eines per a conèixer molt millor les dinàmiques de les entrevistes de feina. He entès la importància del CV i de la carta de presentació.	He assolit un coneixement nou i he adquirit eines per a conèixer més bé en què consisteixen les dinàmiques de les entrevistes de feina, així com la importància del CV i de la carta de presentació.	No crec haver assolit un coneixement nou sobre les dinàmiques de les entrevistes de feina. He entès la importància de realitzar un bon CV i una carta de presentació.	
OBSERVACIONS	QUALIFICACIÓ GRUP				
	QUALIFICACIÓ INDIVIDUAL				

- Rúbrica qualificadora (per a docents)

ASPECTES	MAGNÍFIC	ÒPTIM	DECEBEDOR	OBSERVACIONS
PREPARACIÓ ROLE-PLAYING	S'han interpretat els diferents rols de forma excel·lent, aplicant preguntes pertinents en relació a l'oferta escollida i respectant els papers amb rigorositat seguint les pautes establertes.	S'han interpretat els diferents rols de forma excel·lent i s'han respectat els papers amb rigorositat. Ha mancat definir més bé les preguntes en funció de l'oferta de feina i/o els candidats.	S'han interpretat els diferents rols establerts prèviament però hi mancava preparació. Les preguntes no s'ajustaven a l'oferta escollida ni el perfil dels candidats.	
EXECUCIÓ ROLE-PLAYING	S'ha representat de forma excel·lent la simulació de l'entrevista, exhibint cooperació entre els membres del grup i actuant de forma professional sense cometre errades.	S'ha representat de forma notòria la simulació de l'entrevista tot i cometre alguna errada en l'estructura de la mateixa. Es denota una preparació prèvia de la tasca de forma grupal.	La representació no s'ajusta a l'estructura definida en els materials i no es veu cooperació ni preparació de la mateixa.	
TIMING ROLE-PLAYING	S'han respectat els temps definits a la perfecció, executant la dinàmica de forma complerta com s'indicava a les instruccions.	O bé s'ha excedit una mica en el temps, o no ha completat la dinàmica com s'indicava a les instruccions (preguntes per candidat).	No s'han complert els temps definits ni s'han seguit les pautes de pregunta per candidat com s'indicava a l'enunciat de l'activitat.	
ACTUACIÓ ROLE-PLAYING	L'alumne ha fet servir un llenguatge adequat i ha exposat de forma clara i entenedora per la resta de companys de l'aula.	L'alumne ha fet servir un llenguatge adequat. Es pot millorar el to de veu i la claredat del discurs per poder ser entès sense dificultats.	L'alumne no ha fet servir un llenguatge propi de l'aula ni de les entrevistes de feina com s'indicava en les instruccions de l'activitat.	
ACTITUD A L'AULA	Mentre els altres companys exposaven l'alumne ha tingut un comportament adequat i respectuós, i ha participat durant les hores lectives fent bones aportacions.	Mentre els altres companys exposaven l'alumne ha tingut un comportament adequat i respectuós. Ha mancat participar i fer aportacions i/o preguntes durant les hores lectives.	Mentre els altres companys exposaven l'alumne no ha tingut un comportament ni adequat ni respectuós. No ha col·laborat a tenir un bon ambient a l'aula durant les hores lectives.	
OBSERVACIONS	QUALIFICACIÓ CARTA PRESENTACIÓ QUALIFICACIÓ ROLE-PLAYING			

Annex 4. Materials dissenyats i compartits als alumnes.

Qüestionari qualitatiu.

A continuació adjunto el qüestionari que vaig fer arribar als alumnes durant l'última sessió i les respostes del qual han donat origen a les taules i els núvols de paraules que he analitzat i exposat en el punt 5 de resultats del treball.

- **Marca amb sinceritat el número que s'adeqüi més a la teva opinió:**
(1 = Gens, 2 = Poc, 3 = Normal, 4 = Bastant, 5 = Molt)

- | | |
|---|----------------------|
| 1. Creus que els continguts de l'assignatura d'Economia de 4t ESO són útils per al teu futur? | <input type="text"/> |
| 2. Les classes d'Economia que has fet aquest curs són interessants i divertides? | <input type="text"/> |
| 3. Estàs atent, escoltes i participes a les classes d'Economia? | <input type="text"/> |
| 4. Dels diferents temes que has fet durant el curs, i sense tenir en compte les notes dels exàmens, quant diries que has après sobre cada tema? | <input type="text"/> |
| 5. Les classes teòriques que vaig fer sobre el mercat laboral, et van semblar útils per al teu futur? | <input type="text"/> |
| 6. Creus que has après coneixements útils a través de l'activitat (role playing) de l'entrevista de feina? | <input type="text"/> |
| 7. La metodologia del role playing permet als alumnes participar més i de forma més organitzada a l'aula. | <input type="text"/> |

- **Marca una X a la casella que prefereixis; si ho vols pots justificar la teva resposta a l'espai de sota.**

8. Quina de les següents activitats et sembla més motivadora per fer a l'aula?

- Classe teòrica
- Veure pel·lícules
- Dinàmiques role playing
- Buscar temari a l'aula d'informàtica
- Altres (específica quina)

9. Quina de les següents activitats et sembla més útil per aprendre sobre Economia?

- Classe teòrica
- Veure pel·lícules
- Dinàmiques role playing
- Buscar temari a l'aula d'informàtica
- Fer exàmens
- Altres (específica quina)

10. T'agradaria fer més activitats que simulin situacions reals (del mercat laboral) a l'aula? Per què? (són més motivadores, són útils, entretingudes, aprenc coses; si és que no pq són avorrides, passo vergonya, són una pèrdua de temps.... RESPONEU AMB SINCERITAT)

11. Creus que hauries après més sobre el mercat laboral i les entrevistes de feina si t'hagués fet un examen, que fent un *role-playing*? Justifica-ho.

12. Quines coses canviaries i/o no t'han agradat de l'activitat?

- Per últim, si t'ha quedat qualsevol cosa per dir, ho pots expressar aquí sota:

Presentació utilitzada durada les classes magistrals

A continuació, adjunto l'enllaç de la presentació en format pdf que vaig fer servir per explicar els conceptes teòrics, situar l'activitat i explicar l'avaluació de la mateixa.

Aquesta va ser creada i dissenyada a través del programa *Canva* (<https://www.canva.com/>) en la seva versió online, i compartida amb els alumnes també en format pdf, així com a través de la xarxa d'intranet interna de l'escola perquè la poguessin consultar en qualsevol moment.

Link d'accés a la presentació:

https://documentcloud.adobe.com/gsuiteintegration/index.html?state=%7B%22ids%22%3A%5B%221_cLSU9n4VwIT00JKczqM_h_2oKaa6JwT%22%5D%2C%22action%22%3A%22open%22%2C%22userId%22%3A%22111461846881323549803%22%2C%22resourceKeys%22%3A%7B%7D%7D

Instruccions de la tasca

❖ 1. Role-playing

Reviseu les instruccions, els materials i els vídeos d'exemple en la presentació.

1r. Creació de grups de 3.

2n. Escollir **una oferta** de feina (de les proposades o una que busqueu vosaltres).

3r. Establir rols dins el grup: **1 entrevistador, 2 candidats**.

4t. Preparar entrevista: entre **6-8 preguntes per candidat**.

→ Els dos candidats apliquen a la mateixa oferta.

→ Es poden repetir entre 1 – 3 preguntes per comparar les respostes, **NO MÉS!**

→ Màxim 12m per grup!

- Enviar un *mail* amb: nom dels 3 membres grup, quin rol fa cadascú i quina oferta de feina heu escollit. Dia límit: **Dimecres 17 de Març**

Enviar a: **didacprofe11@gmail.com**

- Execució *role-playing* entrevista a classe: **Dilluns 22 i Dimarts 23 de Març**

→ Esquema d'avaluació.

- Autoavaluació [60%] → Nota individual = 20%
→ Nota grupal = 40% (mitjana aritmètica de la nota 3 membres grup)
- Professor [40%] → *Role-playing* = 40%
→ Carta de Presentació = 10% (voluntària, punt extra per pujar nota)

**Si la diferència entre la percepció del professor i l'estudiant és de més de 3 punts (ex, l'estudiant o el grup es posa un 9 i el professor hi posa un 5) prevaldrà la nota del professor. L'objectiu de l'autoavaluació és ser honestos i justos amb nosaltres mateixos i el grup, per veure en quin punt ens trobem i com hem fet la feina. L'objectiu no és posar-se una nota alta sinó entendre en que hem fallat i que hem de millorar.*

Utilitzeu l'espai d'observacions per raonar, justificar i explicar tot allò que penseu que és necessari.

Bateria de preguntes per preparar la dinàmica d'entrevista de feina.

Per àmbits:

Educació/formació

Quines matèries i assignatures us van interessar més? I quines menys?
Quines us van presentar més dificultats?
Per què? Penseu seguir estudiant?
Quins idiomes coneixeu i a quin nivell?
Quina va ser l'experiència més gratificant durant la vostra vida com a estudiant?

Experiència professional

Explica'm una situació on hagis patit un conflicte/problema i com ho has solucionat.
Per què vas deixar l'última feina?
Quines funcions fèieu en la feina anterior?

Personals

T'agrada treballar en equip?
Com solucionen els conflictes?
Quines són les teves virtuts? I els teus defectes?
Parla'm sobre tu, descriu-te.
Quines són les teves aficions? A què dediques el temps lliure?

Relacionades amb el lloc de treball

Per què vols aquesta feina?
Per què t'hauríem de contractar a tu i no a un altre candidat?
Què penseu que podeu aportar-nos si no teniu experiència professional?

Relacionades amb el futur

On t'agradaria ser en X anys?
Quins objectius professionals tens?
Tens pensat estudiar/marxar/treballar a l'estranger? Estàs disposat a viatjar?

Relacionades amb les preferències

Quines són les teves motivacions per treballar?
Quin sou esperes rebre? Què valoreu més d'una feina?
Quina seria la teva feina desitjada/perfecta?
Què esperes de nosaltres com empresa?

Preguntes que no s'han de fer!

Quina edat tens? Quina és la teva nacionalitat?
Quina és la teva orientació sexual?
Quina és la teva situació sentimental?
Tens parella? Vols tenir fills?
Et sentiries còmode treballant només amb dones/homes?
Ets creient? Pràctiques alguna religió?
Surts de nit sovint? Que fas quan surts de festa?
Quina és la teva ideologia política?
Estaries disposat a fer més hores de les que diu el contracte sense cobrar?

Allò que hem d'evitar

Evitar les preguntes tancades, de sí o no.
No fer moltes preguntes seguides.
Deixar d'escoltar les respostes o tallar constantment.
Fer esperar als candidats en excés.
Fer una entrevista ràpid i malament perquè tenim pressa o ens hem demorat i ens queden més candidats.
No donar resposta al candidat, encara que no l'escollim.

→ *Podeu cercar i afegir més preguntes que no apareixen en aquest full. Feu servir els materials recomanats a la presentació.*

Exemples proposats d'entrevistes de feina

Podeu escollir entre qualsevol de les següents ofertes o bé escollir-ne qualsevol altra del vostre interès que trobeu en qualsevol dels portals compartits en la presentació. Les noves propostes s'hauran de presentar seguin aquest format.

A. DISSENYADOR GRÀFIC JUNIOR. Empresa de joguets per a nens, jocs de taula...

Requisitos

Estudios mínimos: Formación Profesional Grado Medio - Artes Gráficas

Experiencia mínima: Experiencia de trabajo mínima de 6 meses.

- Conocimientos indispensables de Photoshop, Illustrator e Indesign
- Disponibilidad de incorporación inmediata
- Inglés nivel básico

Se valorarán los siguientes conocimientos:

- Diseño 3D (Modelado y renderizado)
- Motion Graphics (After Effects)
- Diseño Web

- Valoramos sobretodo "Actitud" y muchas ganas de aprender.
- Persona muy creativa y con ideas claras.
- Acostumbrado/a a timing reducidos.
- Que aporte soluciones.
- Autónomo y proactivo
- Alto nivel de independencia.

Descripción

Sus funciones específicas serán:

- Creación de catálogos, guías de ventas e infografías para la promoción y la venta de productos de la empresa.
- Creación de material gráfico publicitario.
- Imagen corporativa de todas nuestras marcas.
- Retoque fotográfico y fotomontaje.
- Apoyo al departamento de Marketing y Comercial.
- Apoyo a la creación de páginas web.
- Creación de material gráfico para redes sociales y medios digitales e impresos.
- Creación de manuales de instrucciones y guías de producto.

Horario: L-J 9:00 – 18:00h, V 9:00 – 15:00h

Salario: 18.000€ Bruto/año

Contrato: Indefinido, Jornada completa

B. DISSENYADOR GRÀFIC [Pràctiques]. Empresa creació webs i mkt digital

Requisitos

Estudios mínimos: Buscamos un estudiante de diseño gráfico para realizar las prácticas en el departamento de diseño on/off de la agencia.

Experiencia mínima: No se requiere experiencia.

Valoraremos especialmente:

- Conocimiento programario creación web
- Dominio Photoshop y/o similares
- Conocimiento campañas marketing redes sociales: SEO/SEM
- Inglés nivel B1, se valorarán otros idiomas

Buscamos un estudiante con muchas ganas de aprender, escuchar y trabajar. Que pueda aplicar sus conocimientos de forma autónoma cuando se requiera y con voluntad de trabajar en equipo.

Valoramos el dinamismo y la responsabilidad, la contribución al buen ambiente de trabajo y compañerismo, así como la puntualidad en la entrega de las tareas que se le asignen.

Se ofrece la posibilidad de pasar a formar parte del equipo una vez finalicen las prácticas, incorporación inmediata.

Descripción

Somos una agencia de diseño web y marketing online en Barcelona. Hacemos páginas web, tiendas online, SEO, SEM, redes sociales y branding.

Buscamos un diseñador gráfico especializado en diseño web.

Funcionalidades:

- Creación de elementos digitales, banners ...
- Diseño de campañas
- Diseño de páginas web
- Diseño editorial
- Preparación de artes finales

Horario: Lunes – Viernes; 9:00 – 14:00h

Salario: 500€/mes

Contrato: Convenio prácticas, 6 – 9 meses

C. COMMUNITY MANAGER. Empresa del sector hostaleria.

Requisitos

Estudios mínimos: ESO

Experiencia mínima: Experiencia de trabajo mínima de 6 meses.

- Excelente comunicador 2.0
- Fuertes habilidades de comunicación escrita y verbal.

Se valorará:

- Idiomas (inglés principalmente) Catalán y Castellano nivel nativo esencial.
- Manejo de Photoshop, Illustrator y AE como soporte del área gráfica.
- Experiencia en plataformas e-commerce y conocimientos SEO.
- Conocimientos en fotografía.
- Dominio de herramientas de Newsletter como: MailChimp, Mandril, etc.
- Dominio en la gestión y uso de las distintas y más notorias redes sociales.
- Dominio en herramientas especializadas en redes sociales como: Sprout, Hootsuite, Storrito, etc.

Descripción

Nuestro Community Manager se encargará de gestionar las redes sociales, el blog y la presencia online de nuestra empresa. Trabaja de manera transversal con los socios internos para comprender los objetivos comerciales a fin de comunicarse eficazmente con los clientes.

Responsabilidades:

- Crear contenido de calidad (posts, stories, videos, etc.).
- Incrementar seguidores (generar engagement con la comunidad).
- Elaborar un calendario para viralizar el contenido.
- Calendarizar email marketing, así como campañas puntuales.
- Buscar contenido de valor.
- Analizar competencia.
- Dar respuesta, interactuar y promover la conversación entre los usuarios.
- Gestionar las acciones tácticas (promociones, sorteos, concursos, campañas de publicidad, Marketing de Influencers etc.).
- Hacer seguimiento y evaluar de forma periódica los resultados de las redes sociales
- Creación reports mensuales con los resultados, evaluación y propuestas de mejora.

Horario: L-J 9:00 – 19:00h (descanso 2 horas para comer), V 9:00 – 15:00h

Salario: a negociar, en función de la experiencia y conocimientos

Contrato: 9 meses con opción al finalizar de pasar a indefinido

D. ADMINISTRATIU RECURSOS HUMANS [Internship]. Multinacional sector moda.

Requisitos

Estudios mínimos: Cursando Grado Superior Administración o similares, Grado en Relaciones Laborales, ADE o similares.

Experiencia mínima: No se requiere experiencia.

Idiomas:

- Catalán: nativo/ avanzado
- Castellano: nativo/ avanzado
- Inglés: B2 / First

Perfil que requiere el puesto:

- Persona organizada y con capacidad de planificación.
- Buena comunicación tanto escrita como verbal.
- Trato agradable y profesional, con buena presencia y actitud.
- Capaz de soportar presión y timings constantes.
- Autonomía e iniciativa.

Descripción

Ofrecemos la posibilidad de incorporarse a una de las mayores empresas del sector y aprender las tareas del día a día de nuestro departamento de recursos humanos.

Buscamos un/a estudiante con orientación a las personas, trato exquisito y muchas ganas de aprender. Que pueda aportar ideas y colaborar de un buen ambiente de trabajo y sea capaz de cumplir y lidiar con tareas con tiempo reducido.

Se exigirá comprensión y empatía en el trato así como autonomía y proactividad a la hora de ejercer sus funciones y cumplir con las tareas.

Las tareas diarias del seleccionado serán:

- Atención al trabajador (vía telefónica y vía email).
- Control de presencias.
- Entrada i control de la base de datos.
- Selección de personal y contratación.
- Archivo y tratamiento de documentación.
- Comunicación interna de actividades, reuniones y cambios entrada/salida personal.

Horario: Lunes – Viernes; 9:00 – 17:00h

Salario: 750 €/mes

Contrato: 4-6 meses por ETT, jornada completa

E. CAPTADOR/A DE SOCIS/ES. ONG Ajuda Humanitària

Requisitos

Estudios mínimos: ESO

Experiencia mínima: No requerida

Buscamos:

- Personas motivadas por la ayuda humanitaria y otros ámbitos sociales.
- Personas extrovertidas y dinámicas, con facilidad de comunicación, con capacidad de trabajo en equipo y positivas
- No se requiere formación específica. Valoramos formación en ciencias sociales o humanitarias.
- Valorable experiencia como captador de socios en ONG, atención al público, telemarketing, comercial, promotor o similar.
- Disponibilidad para incorporarse de forma inmediata.

Descripción

¿Quieres tener un trabajo de media jornada con un salario competitivo?

¿Te interesan las causas sociales y quieres que tu trabajo tenga un impacto positivo en el mundo? ¿Eres buen comunicador/a? ¿Asumes retos y cumples con lo que te propones? ¿Si tus respuestas fueron afirmativas entonces esta es una excelente oportunidad para ti!

SI QUIERES SALVAR VIDAS DESDE TU CIUDAD ¡ÚNETE A NOSOTROS!

¿CÓMO?

Nos acercamos a la gente para explicarles el trabajo que hacemos, sensibilizando y animando a que colaboren con nosotros como socios y así seguir ofreciendo asistencia médica-humanitaria a quienes más lo necesitan en el mundo entero.

Aportamos información. Hacemos preguntas, damos respuestas y pedimos activamente a las personas que se sumen a nuestro proyecto de salvar más vidas.

¿QUÉ TE OFRECEMOS?

- Salario competitivo fijo por media jornada (20 h/semana) + INCENTIVOS
- Alta en Seguridad Social desde el primer día y contratación directa.
- Trabajo a pie de calle, en equipo, formación continua y apoyo constante.
- Opciones de promoción y desarrollo personal y profesional.

Horario: Lunes – Viernes; 9:30 – 13:30h

Salario: 1000 €/mes + INCENTIVOS (entre 50 – 500€)

Contrato: 6 meses, puede ir renovando por 6 más. Media Jornada

F. COMERCIAL. Centre de benestar i estètica.

Requisitos

Estudios mínimos: ESO.

Experiencia mínima: No requerida

Idiomas: Español y Catalán nivel nativo, Inglés nivel básico

Dominio ofimática y programas videollamada

Vocación comercial y orientación a los resultados

Pedimos:

- Trabajo en equipo
- Comunicación y oratoria
- Capacidad resolutive y autonomía
- Orientación a los resultados

Ofrecemos:

- Formación práctica y constante
- Ingresos desde el primer mes
- Teletrabajo y flexibilidad

Descripción

Nuestro centro ofrece servicios de salud y bienestar, servicios de estética y programas personalizados holísticos.

Las funciones serán atender a las peticiones y demandas que recibimos a través de los canales de la empresa así como ofrecer y buscar nuevos clientes, focalizando el servicio especializado e individualizado que ofrece: plan dietas, servicio nutrición, cuidados holísticos y la venta de packs o paquetes personalizados de masajes, tratamientos corporales, servicios de uñas o depilación.

Se hará una formación online a cargo de la empresa por videollamada de zoom. Necesario tener la aplicación descargada.

Horario flexible, se pide un mínimo 2 h/día. Nos adaptamos a tu situación, compatible con la actividad que estés realizando, estudios u otro trabajo.

Se valorará orientación a las ventas, autonomía y perseverancia. Capacidad de trabajar por objetivos. Actitudes proactivas y responsabilidad, así como un buen discurso comercial que represente los valores de la empresa.

Horario: Flexible, entre 10 – 20h/semana (De lunes – Viernes)

Salario: Entre 250 – 1000€/mes

Contrato: 3 meses + 6 meses. Se puede ir renovando

G. BECARI/A REDACCIÓ DIGITAL I CREACIÓ DE CONTINGUTS. Agència de comunicació

Requisitos

Estudios mínimos: ESO finalizada, estudiando en la actualidad

Experiencia mínima: No requerida

Idiomas: castellano, catalán, inglés (avanzado)

¿Cómo nos gustaría que fueras?

- Teamplayer
- Proactiv@ y con iniciativa
- Buenas habilidades de redacción y ortografía
- Con excelente habilidad comunicativa
- Conocimiento SEO
- Nociones Photoshop
- Dominio redes sociales y creación debate y engagement
- Lidar con la presión y los límites de entrega

Descripción

¿Estás estudiando periodismo o humanidades y te gustaría iniciar tu carrera profesional con nosotros? ¿Eres un/a apasionado/a de la redacción y te gustan los nuevos retos? Entonces, ¡anímate a empezar con nosotros tu carrera! Estamos buscando un/a estudiante en prácticas que quiera formar parte de uno de nuestros equipos de redacción digital y creación de contenidos.

¿En qué consistirá tu día a día?

Redacción de artículos para prensa en soporte digital y soporte en la gestión de la web y medios externos. Corrección de estilo y ortotipográfica.
Creación tutoriales y modelos para medios externos a demanda.

¿Qué ofrecemos?

Aprenderás día a día rodead@ de un equipo dinámico, divertido, profesional.
Buen ambiente y opciones de quedarse una vez finalizadas las prácticas.

Si crees que esta es tu oportunidad, ¡no dudes en inscribirte!

¡Te estamos esperando!

Horario: Lunes – Viernes; 9:00 – 14:00h

Salario: 400€/mes

Contrato: Entre 6 – 9 meses, en función del convenio de prácticas

H. DEPARTAMENT D'ART [Pràctiques]. Agència de marketing i comunicació

Requisitos

Estudios mínimos: ESO

Experiencia mínima: No requerida

Idiomas: castellano, catalán nivel nativo

Alto nivel corrección ortográfica y redacción

Posibilidad de establecer convenio de prácticas con tu universidad o escuela

Se valorará:

- Otros idiomas
- Estudios ámbito humanístico o letras
- Conocimientos en edición de vídeo y postproducción
- Experiencia en creación contenidos y edición de fotografía

Descripción

Somos una agencia de marketing con más de 20 años de experiencia en el mercado que busca un becari@ para el departamento de Arte.

Empezamos en 1996 en el campo de las acciones de marketing promocional en punto de venta y desde entonces hemos ido ampliando el ámbito de acción hacia eventos, acciones de notoriedad en medios, diseño, actos institucionales, multimedia, convenciones, marketing ferial y publicidad a través del merchandising.

Nuestras ventajas competitivas son dos, la creatividad y la capacidad de optimizar los presupuestos disponibles así como la originalidad de nuestras acciones.

Qué buscamos

- Persona creativa, apasionada por el mundo del diseño y con muchas ganas de aprender y trabajar en equipo.
- Dominio en el uso de Photoshop o similar.
- Capacidad de trabajar bajo presión y con timings ajustados
- Iniciativa y planificación de las actividades.
- Atención personalizada y capacidad de atender las necesidades específicas de los clientes.

Horario: L - J: 9:00 – 19:00h (una hora para comer), V: 9:00 – 15:00h

Salario: 600€/mes

Contrato: Mínimo 6 meses. Posibilidad de ampliar hasta un año con aumento de la dotación hasta 700€/mes. A la finalización posibilidad de incorporación laboral fija.

Annex 5. Diari d'observació i notes a l'aula.

DIARI PRÀCTIQUES 4t ESO F → Optativa Economia

- **Novembre**

Dia 16:

Conec al grup, són majoritàriament noies. En una classe de 25 hi ha 5 nois solament. En general hi ha soroll a l'aula i estan molt dispersos durant la classe. Avui estan acabant el tema i simplement consulten plegats el *moodle* amb el projector de l'aula i revisen que queda per entregar de materials. Després es realitza de forma conjunta un test Online de la web del llibre que fan servir per l'assignatura. Hi ha alguns alumnes que participen o escolten però en general no fan massa cas. Responen bé les preguntes tot i ser senzilles. Un bon nombre d'alumnes no porta el llibre.

Estan utilitzant el mòbil de forma constant, podria afirmar que un percentatge significatiu del grup ha estat pràcticament tota l'estona amb el telèfon als dits.

M'ha semblat un grup tímid i poc participatiu, amb un baix nivell d'atenció.

Dia 18:

Avui el grup no realitza classe de l'assignatura. És una hora lectiva però estan fent una activitat de l'escola relacionada amb la contaminació, és un projecte de centre.

L'hora anterior han tingut tutoria i estan seguint amb la tasca. Aquells que ho necessiten/volen poden utilitzar l'hora per acabar activitats pendents d'entregar de l'assignatura d'economia, serveixen per pujar nota en cas de no aprovar l'examen.

Molts d'ells no aprofiten el temps, ni per una tasca ni per l'altra i aprofiten per jugar amb el mòbil. En general, un gruix molt important de l'aula està amb el mòbil o xerren entre ells.

Per aquells que volen treballar no hi ha un ambient adient, en general molt soroll i crits. La professora n'és conscient perquè alguns fins i tot criden però més enllà de fer callar el grup de tant en tant o quan criden en excés no pren cap decisió ni mesura. L'ambient de l'aula és el mateix fins al final de la lliçó. En general, quan pregunto a alguns alumnes sobre l'assignatura i miro com resolen alguns exercicis veig el nivell baix i els costa resoldre exercicis senzills. No mostren interès amb l'assignatura.

Són un grup d'un perfil molt artista. Les parets estan plenes de dibuixos i treballs, s'hi esforcen perquè es veuen elaborats, els agrada molt en general dibuixar, 6-7 alumnes es passen parts de la classe pintant.

Dia 23:

Dia previ d'examen, a l'inici la tutora repassa que entra i que no dels dos temes del llibre que entren com a temari d'examen. Després, més enllà de resoldre un exercici en 10m es dona temps lliure per estudiar en silenci o en grupets molt reduïts. La majoria dels alumnes no estudien sinó que dibuixen, pinten i estan amb el mòbil tota l'estona. Aprofito per parlar amb els alumnes i preguntar-los per seu futur i si tenen clar que voldrien fer en acabar l'ESO. Pregunto també si els agradaria anar a la universitat. Respecte la segona pràcticament ningú té clar que estudiaria o si hi volen anar. Quan la pregunta és referida a fer batxillerat, uns 6-8 alumnes mostren motivació per fer l'artístic. Un grup reduït d'alumnes parlen de cicles formatius, també de l'àmbit de dibuix i artístic. La majoria però, responen que no ho saben, ni si volen fer batxillerat ni de que els agradaria treballar en un futur.

Dia 25:

No hi ha classe d'economia tot i ser hora lectiva, els alumnes estan acabant una activitat de centre que han iniciat durant la classe anterior. Activitat sobre el feminisme, parlo amb els grups i comento amb ells com ho veuen. Amb alguns puc debatre molt, escolto punts de vista. Són tímids però tenen reflexions interessants, parlen d'experiències pròpies i fan manualitats, dibuixos, o missatges molt colorits sobre la temàtica. Activitat es penja a l'aula.

Són molt bons fent manualitats i dibuixos, tenen molt nivell i mostren molt interès en aquest aspecte. La majoria d'alumnes no estudia i està amb el mòbil i parlant de les seves coses. Veig unes quantes noies pintant i dibuixant al llibre

Dia 30: Pel·lícula: *In time*

Arribo i és la segona sessió de pel·lícula a l'aula. En la classe anterior es va iniciar durant una part de la sessió. Estan programades 2 sessions més. L'objectiu és concloure el temari referent a certs conceptes com la inflació i el sistema bancari a través de la visualització de la pel·lícula. En general es mira la pel·lícula però molts d'ells estan mirant el mòbil d forma constant. En moments concrets es viuen situacions de cine-fòrum i parlen i criden per grups.

- **Desembre**

Dia 1: Pel·lícula: *In time*

Classe molt similar. Final de la pel·lícula, la professora avança una part que acabar avui i els alumnes esqueixen. Seguim mirant durant tota la sessió la pel·lícula i la dinàmica del grup és idèntica, mòbil i parlar de forma constant i moments puntuals d'atenció o comentaris en públic.

Dia 2:

Qüestionari pel·lícula, preguntes inflació, cost oportunitat, temps, consumisme... conceptes que apareixen. Corregeixen a la classe següent, si no acaben ho fan a casa. Molt poc nivell, les preguntes són molt bàsiques i no hi mostren interès. L'ambient general de l'aula segueix la tònica habitual del grup, i ha molt soroll, és constant. Segueixen jugant amb el mòbil, un grup de 4 noies juguen entre elles durant gairebé tota la classe. Com sempre hi ha alguns alumnes puntuals, alguns d'ells amb facilitat per la matèria, que es passa la classe dibuixant. Algun de puntual fa preguntes a la professora i respon encertadament les preguntes del qüestionari.

- **Febrer**

Dia 15:

Classe de repàs sobre els continguts d'examen. Estan dispersos i no escolten massa, només s'interessen en què entra i que no. Corregeixen exercicis de càlcul de costos totals. Són exercicis molt senzills i de càlcul fàcil però mostren força problemes i molt poc interès per l'activitat. La meitat de la classe no escolta i miren constantment el mòbil. En un cas concret una alumna dona l'esquena a la professora i mira el telèfon mentre la classe segueix amb normalitat. L'ambient general és de manca d'atenció, a més, molts alumnes no porten el llibre de l'assignatura, o els he de dir que vagin a la guixeta a agafar-lo.

Els últims 20m de la classe són per estudiar, de manera individual. Molt pocs alumnes estudien o aprofiten el temps, l'ambient general és de soroll a l'aula i crits o discussions d'aspectes personals. Amb un grup de noies parlo sobre l'activitat del feminisme que van fer i està penjada a les parets de l'aula.

Reflexions del feminisme, es mostren preocupats per la realitat i són conscients de les dificultats, alguns d'ells no reflexionen i estan amb el mòbil o parlant entre ells.

Dia 17: Examen

Dia 22

En la primera sessió del nou temari de l'assignatura es fa una intro a la macroeconomia, PIB, inflació i es comparteixen recursos sobre càlculs i informació (datosmacro.com). Els alumnes miren mòbils constantment, no prenen apunts. Hi ha un clima de soroll constant a l'aula i costa molt captar l'atenció de la professora. No semblen interessar-se ni importar el temari, alguns juguen entre ells per telèfon i donen esquena a la professora. Durant les sessions que tinc amb ells es repeteixen comportaments i patrons de forma continuada, que demostren una poca implicació i un nivell d'atenció molt baix dels alumnes en la matèria. Sempre hi ha molt soroll a l'aula i es fa difícil fer classe de forma seguida sense protestes o interrupcions. L'ús del mòbil és una tònica habitual i repetida en el grup. És un hàbit adquirit que no és castigat.

Per altra banda, del grup inicial de 25 alumnes en el que hi havia 5 nois, des de que vaig tornar a l'aula en aquest segon període de les pràctiques hi ha un alumne que falta. Inicialment els mateixos alumnes em van dir que faltava molt però no havia deixat el curs. Avui però, la mestra m'ha confirmat que l'alumne s'ha donat de baixa del centre i ja no tornarà a l'aula, per tant no farà l'activitat de l'entrevista de feina.

Dia 23:

Durant la sessió es resolen exercicis sobre: PIB, variables macroeconòmiques i el paper de l'estat en les decisions d'inversió públiques.

Demano a un grup que deixi el telèfon unes 4 vegades en un període de 15-20 minuts, al final desisteixo, no em fan cas i la professora no hi diu res. És la tònica habitual del grup. Els conceptes em semblen importants però és una evidència que la dinàmica de l'assignatura no genera ni interès ni participació dels alumnes en la seva pròpia creació del coneixement. Tot i així per la seva senzillesa en general l'aproven i per tant sembla que ja els hi vagi bé. El seu nivell d'atenció en la majoria de les classes és molt baix, tot i que algun alumne de forma puntual (sempre acostumen a ser els mateixos) fa preguntes sobre el temari o el perquè d'alguna resposta.

D'altres seuen donant l'esquena a la professora, i d'altres es passen la classe dibuixant i xerrant sense parar en cap moment. Només no xerren quan estan mirant o consultant el mòbil.

Dia 24:

Parlem de targetes i comptes bancaris, puc participar i explicar coses relatives a l'actualitat actual del mercat laboral degut a que vaig treballar a la banca abans de fer el màster. També es parla sobre el tipus interès i que és l'EURIBOR. Es fan exercicis i un test online entre tots. Puc participar en algun petit grup i ajudo a entendre conceptes i explico algunes preguntes, em demanen alguna cosa interessant, hi ha alumnes amb molta facilitat que responen encertadament perquè el temari és senzill tot i que expressen que no els interessa massa. Mateixa tònica de grup, alumnes no fan massa cas, alguns no hi fan atenció i miren el mòbil tota la hora.

- **Març**

Dia 1:

Es fa un repàs general del temari que va entrar a l'últim examen i es corregeixen alguns exercicis a la pissarra. La majoria dels alumnes han mirat la nota i ja està, ni es molesten en escoltar i mirar les correccions que s'estan fent a la pissarra.

La tònica de xerrar i mirar el mòbil es torna a repetir per sobre de qualsevol altre cosa. Un grup d'alumnes mostra facilitat i domini, però l'activitat és massa fàcil per a ells i desconnecten molt ràpid. Tot i així responen encertadament allò que se'ls demana.

Dia 2, 3 i 8:

La professora titular de l'assignatura és contacte directe de Covid, així com ella, jo tampoc puc anar a l'aula. Em comunico amb la tutora i acordo amb ella que iniciarem l'acció educativa a executar amb els alumnes el dia 15 degut a aquest canvi de dates provocat per la situació. Durant les lliçons que ella no hi sigui la idea inicial era que els alumnes visionessin una pel·lícula.

Dia 9: *pel·lícula: el diabló viste de prada*

Dia 10: *pel·lícula: el diabló viste de prada*

Dia 15:

Inici de l'acció educativa. Presentació. 15m. Al l'inici de classe mirem el final de la pel·lícula. Començo l'acció educativa. Tot i haver tingut poca estona, m'ha donat temps a iniciar el temari. Estaven una mica dispersos però en general han fet atenció i estic content i agraït de l'actitud dels alumnes.

Al final he exposat el meu cv al grup i he demanat que me'l valorin i critiquin. Estic molt content de la participació i els judicis que han fet. Demostren interès en el tema. Fan preguntes i al final de la classe se m'apropen dues alumnes per demanar més informació i que els comparteixi la presentació.

Dia 16:

Acabo la presentació de l'activitat, explico, genero el debat i comencem l'activitat en grups. Acabo l'explicació, intento fomentar la participació al grup. Resolc dubtes, reparteixo material i explico la tasca a fer; divideixo l'aula en grups i comencen la feina.

Notes:

- Escolten molt i amb atenció. Estic sorprès i molt content, la sensació és que tant la presentació com el discurs ha agradat i han vist el tema útil.

- Es despisten una mica quan dic que hauran de fer els grups.

- En general he vis participació i atenció durant la explicació.

- Quan he dividit l'aula en grups han fet la feina tal i com esperava.

- Algun alumne puntual ha protestat per la tasca i per el fet que els grups fossin de 3 (ja m'ho esperava d'aquesta alumna en concret).

- Alguns alumnes mostren preocupació per presentar davant la classe, parlo amb ells sobre perquè es important anar afrontant aquestes pors poc a poc i com abans millor.

- En general estic molt content de com s'han comportat, de la seva actitud i les preguntes que m'han fet. Han treballat bé en grups i m'han expressat les seves pors. He pogut convèncer-los de la importància i el perquè de l'activitat i estic molt agraït del seu feedback i el comportament general de l'aula, sobretot comparant-ho amb altres sessions del mateix grup.

- Una alumne se m'acosta i em diu que m'ha escoltat tota l'estona i avui no ha pintat durant la classe, la felicito perquè normalment ho fa durant totes les lliçons, i em diu que li resulta interessant i que m'enviarà el cv perquè li doni la opinió, ja que té un càsting en dues setmanes i l'ha d'entregar.

- Han utilitzat el mòbil i en moments havia de demanar atenció i *focus* en l'activitat, tot i així estic content perquè s'han regulat molt més que en altres sessions i han fet preguntes i participat quan ho he demanat.

Dia 17: Treball cooperatiu (ECO) + TUTORIA (3h amb ells)

Dividim l'aula en grups i preparen l'activitat. Vaig passant pels grups i reviso la feina, les preguntes que estan escollint i ajudo a guionitzar la dinàmica.

En general tots els grups treballen molt bé, marxen a casa amb la feina pràcticament enllestida. 1 grup treballa bé però ha costat que es posessin a fer la feina. Al principi jugaven molt i han trigat a començar. Un altre grup ha costat degut a que una alumna ho posa difícil, no vol fer res, no llegeix les instruccions i dificulta la dinàmica del grup. Genera una mica de problemes en el seu grup, al final han marxat amb la feina feta. Estic content de les preguntes que han escollit i el guio que han preparat, també molts grups han afegit alguna pregunta que no hi apareixia i m'ha semblat molt adient.

Notes:

- Una alumne m'ensenya el cv i aplica a una oferta, em demana ajuda i fa preguntes. Serà la seva primera experiència d'entrevista laboral i parlem de com és el procés, de quines preguntes pot portar preparades, etc.
- Una altre alumne em demana informació per un amic de fora l'escola, que s'ha quedat fora d'un cicle i busca feina. Responc les preguntes i li dic que li envii la presentació on tenen la informació de com buscar feina i els passos a seguir.
- Parlo amb dos alumnes que tenen problemes per parlar en públic, les animo i les tranquil·litzo, els hi dic allò que valoro i trucs per fer la dinàmica.
- Fora de l'aula, els alumnes em pregunten que farem avui i que explicaré. Em sorprèn força el nivell d'atenció o interès que demostren i els pregunto que en pensen del temari que estem fent durant aquesta última setmana. Una alumna, em diu que les meves classes son interessants i molt "*guais*", que allò que explico és útil i li agraden més que les classes normals, són més útils i motivadores perquè li semblen rellevants pel seu futur.

Dia 22: Desenvolupament role-playing

→ Ho fan 5 grups

En general la dinàmica ha anat molt bé, algun grup ha parlat mentre els altres exposaven. Cadascú ha fet bé la tasca, de forma ordenada i s'han respectat als companys. La tutora ha marxat durant 15m de l'aula.

Dos grups volien ser les primeres a exposar, tot i haver fet un sorteig he donat la opció d'iniciar voluntàriament aquells grups que ho volien.

Dia 23: Desenvolupament role-playing

→ Fan 3 grups

En general, la valoració global de les dues classes de dinàmiques de rol, més enllà de les notes preses de cada grup per a la seva avaluació, és molt positiva.

Hi ha alumnes que mostren dificultat per parlar i exposar en públic, altres en canvi, ho fan amb molta naturalitat.

Alguns grups van un pèl ràpid però en general les dinàmiques estan ben guionitzades i executades. Les preguntes que es fan són adients i concretes com havia explicat, i les respostes adequades. Un grup fa tot allò que no s'ha de fer en una entrevista per exemplificar-ho, molt bon punt. Els faig exposar al final de la exposició tot allò incorrecte i el perquè ho era. S'han respectat força en general, tot i que grupets petits concrets no callaven en tota la classe. He hagut de repetir diverses vegades que fessin atenció no molestessin als seus companys que estaven exposant.

Dia 24:

Durant aquesta última lliçó amb el grup, dono feedback general de l'activitat, demanant també la seva opinió impressions. Està programat un anàlisi de la rúbrica; que hem après, com ho aplicariem... reparteixo la rúbrica d'auto i coavaluació i el qüestionari qualitatiu.

Inicio la classe fent un comentari general al grup de com han anat les exposicions. Estic content de la dinàmica global del grup, pregunto als alumnes com s'han sentit i si volen fer comentaris en públic. El grup és tímid i poc participatiu i no comenten en públic.

El primer dia vaig explicar com avaluaria, repasso tant la rúbrica com el qüestionari que repartiré, i explico quins ítems vull que valorin i en què s'han de fixar o valorar.

Durant 30m estan omplint les rúbriques i el qüestionari, no ho fan de forma individual com voldria, en alguns casos he de demanar que no xerrin i repetir que és un procés individual i on valoro la honestedat i la sinceritat de les seves respostes.

M'entreguen els dos materials i a continuació la professora segueix amb el temari, durant la última part de la classe tornen a estar amb el mòbil jugant i sense escoltar, en general la dinàmica de soroll i dispersió del grup persisteix.