



El reto:  
Soluciones para  
una economía  
centrada en las  
personas

*Un proyecto de  
aprendizaje-servicio*

---

MARÍA CENDÁN CASTILLO

MANUEL NIETO MENGOTTI

DIEGO GARCÍA PÉREZ



# ¿En qué consiste el proyecto?

**Objetivo general:** Promover la conciencia del alumnado acerca de la interrelación entre la economía y la sociedad.

**Objetivos específicos:**

- Fortalecer la comprensión de conceptos clave de la asignatura de Macroeconomía y Economía Sectorial desde una perspectiva práctica
- Involucrar al alumnado de manera activa en la sociedad y destacar la importancia de su compromiso con su entorno cercano como agentes de cambio.



**El resultado final:** Elaboración de un informe contextualizado en el marco de los ODS que incluye respuestas al desafío y propuestas de mejora para abordar los problemas identificados.

Los equipos han colaborado la **Asociación Boanoite**, y con el apoyo de la **Fundación Ronsel** para obtener datos empíricos y compartir resultados en áreas como la pobreza, la digitalización, el sector bancario y el trabajo decente.



# ¿Cómo se ha desarrollado?

---



El proyecto se divide **en dos fases**, una por semestre.

En la primera fase, se plantean siete retos relacionados con necesidades socioeconómicas reales de la ciudad y sus conceptos clave correspondientes con los contenidos de la materia.

Estos desafíos son abordados por tres grupos de estudiantes de Macroeconomía, quienes llevan a cabo investigaciones tanto teóricas como prácticas sobre los conceptos seleccionados y su impacto en grupos vulnerables relacionados con cada desafío.

Cada equipo elabora un informe final con sus conclusiones.

En el segundo semestre, los estudiantes de Economía Sectorial Europea profundizan en los problemas detectados durante el primer trimestre, centrándose en la "pobreza-digitalización" y las cuestiones medioambientales.

Elaboran informes detallados con propuestas concretas para la Asociación Boanoite, con el objetivo de implementar soluciones y brindar un servicio a la comunidad local.



# ¿Por qué Aprendizaje y Servicio?

---



La metodología ApS permite al alumnado tener la oportunidad de aplicar sus conocimientos teóricos en situaciones reales, fomentando así la reflexión crítica sobre diferentes problemáticas y cuestiones que afectan a su entorno más cercano.



Los equipos han enfocado su trabajo en diferentes realidades. En concreto, varios grupos han centrado su investigación en la situación de la pobreza desde diferentes perspectivas. Ejemplo de ello ha sido el estudio de necesidades reales detectadas por la Asociación Boanoite como el impacto de las nuevas tecnologías en el acceso al empleo, la brecha digital o la repercusión de la gestión pública en ella.



A su vez, otros equipos han trabajado el impacto de las nuevas tecnologías en la agricultura y su impacto medio ambiental, mediante el trabajo con los diferentes agricultores de la zona.



Por último, una última necesidad trabajada ha sido la toma de decisiones macroeconómicas en ámbitos como el sector financiero o el mercado laboral, con el apoyo de una persona experta de la Fundación Ronsel.

# Resultado final: Aprendizaje y Servicio



---

El estudiantado comprende los conceptos teóricos abstractos de asignaturas como Macroeconomía y Economía Sectorial Europea y su impacto en la realidad.

Por ejemplo, al **visitar a agricultores**, pueden ver cómo la tecnología aumenta la productividad, pero también puede crear una brecha digital que afecta a las personas mayores en el sector a largo plazo.

---

Otro ejemplo es el trabajo con la **Asociación Boanoite**, donde los estudiantes estudian políticas keynesianas, como el gasto público y las transferencias, lo que les ayuda a entender conceptos teóricos y su aplicación práctica, **promoviendo la empatía** y aumentando el interés en la materia.

---

Los informes elaborados relacionados con las necesidades detectadas en la Asociación BoanoiTe son entregados al equipo coordinador de la entidad.

En la evaluación posterior con los representantes de la misma se ha detectado un alto impacto de las propuestas de mejora aportadas por el alumnado al conocer que iniciarán un nuevo proyecto en su sede centrado en el **impacto de las nuevas tecnologías en personas en situación de vulnerabilidad: “Proyecto BoasTics”**

---

La experiencia de Aprendizaje-Servicio concluye con un **escape room** temático de la Casa de Papel, donde los estudiantes demuestran sus competencias adquiridas a través de pruebas de gamificación.

---

Las opiniones de los participantes, tanto oralmente al final del proyecto como por escrito en una evaluación intermedia, reflejan un **cambio positivo** en su perspectiva sobre problemas como el sinhogarismo y el impacto de la tecnología en grupos vulnerables, lo que motiva a algunos a seguir siendo voluntarios en organizaciones similares en su área de residencia.