

# Título: Herramientas para la mejora de la evaluación de las competencias de la guía docente: la adaptación al EEES y el empleo de las TIC's.

José Miguel Domínguez Jurado, Mercedes Jiménez García

Departamento de Economía General, Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales

[josemiguel.dominguez@uca.es](mailto:josemiguel.dominguez@uca.es)

**RESUMEN:** La adquisición de competencias es uno de los ejes del EEES que muchas veces se sobreentienden adquiridas por el alumnado al superar la prueba teórica/práctica al final del curso o a través de las pruebas de conocimiento durante el mismo. Con este proyecto se hace hincapié y se explicita tanto la consecución de las mismas por el alumnado como su evaluación por parte del profesorado. Para ello se emplean recursos TIC's tales como Webquest, Hotpotatoes, LAMS, etc. sobre diversos temas de la materia y con objeto de evaluar competencias diferentes.

**PALABRAS CLAVE:** proyecto, innovación, mejora, docente, competencias, TIC's, Campus Virtual, evaluación.

## INTRODUCCIÓN

El compromiso de evaluación por competencias adquirido desde nuestra incorporación al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), es, desde nuestro punto de vista, uno de los elementos más difíciles de medir, computar o calificar. De entre las múltiples competencias existentes tanto generales, como transversales o específicas de la materia que cada docente imparte, el docente debe configurarse la forma de evaluarlas y medirlas para, con el conjunto de todas ellas formar el cómputo global de la calificación del alumno. Esta labor se convierte en ardua y muchas veces en ingrata tanto para el propio docente -al encontrarse frente a un listado de competencias, muchas de las cuales desconoce cómo medir-, como para el alumno, al que aún le resulta difícil entender este sistema de calificación -este hecho se advierte sobre todo durante las revisiones de exámenes-.

En definitiva, el objeto de este proyecto de investigación se ha centrado en una materia concreta: "Instrumentos para el Análisis del Entorno Económico", impartida durante el curso 2011/12 en 2º Grado de Marketing e Investigación de Mercados en el Campus de Jerez de la Frontera. Con la implementación del proyecto se ha perseguido mejorar la forma de evaluar las competencias concretas de esta materia mencionada, estableciendo una serie de actividades a través del Campus Virtual cada una de las cuales evaluarán una o varias competencias de la ficha.

## CARACTERÍSTICAS Y OBJETIVOS

Los dos profesores que presentan este proyecto de innovación docente fueron docentes el pasado curso académico (2010/2011) de la materia objeto de este proyecto: Instrumentos para el Análisis del Entorno Económico. Gracias a lo cual, pudieron detectar una serie de carencias y necesidades en el alumnado y algunos aspectos en los que era posible la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno, en pro a lo cual se ha diseñado esta propuesta.

El objetivo de este proyecto se centra en una mejora de la evaluación de la adquisición de las competencias del

alumnado que vienen recogidas en la guía docente -tanto las generales como las transversales y de carácter específico-. Para ello, se da a conocer al alumno el contenido de las mismas desde el primer día de clase, así como la forma de adquirirlas y el proceso de evaluación de las mismas.

Al ser una asignatura tanto de carácter teórico como práctico, requiere unos conocimientos económicos, matemáticos y estadísticos básicos previos por parte de los alumnos y el uso de algunas herramientas básicas como Excel. A partir de esta base se imparte la materia y se persigue la consecución de las competencias de la misma. En este proyecto se emplea el Campus Virtual y las TIC's no sólo para la adquisición y evaluación de competencias sino también para el refuerzo de esa base de conocimiento que es supuesta y muchas veces inexistente, lo que supone para el alumno un hándicap de partida para el aprendizaje de la materia.

El curso el que se ha implementado este proyecto se encuentra formado por un total de 57 alumnos en un solo grupo teórico, dividiéndose en dos para las prácticas, y, desde un primer momento, ha acogido de buen grado su participación en el presente proyecto.

## IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO: ACTIVIDADES DISEÑADAS Y COMPETENCIAS

Para alcanzar los objetivos del proyecto, se pasa a relacionar las diferentes herramientas empleadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia así como las competencias que el alumno alcanzaría con las mismas - dando lugar todas ellas a su posible evaluación del grado de su consecución por parte del profesorado-:

- Herramientas de Hot Potatoes: es una forma dinámica y entretenida de asumir los conocimientos de temas específicos de la materia, empleando para ello el JCloze (ejercicio para rellenar huecos) y el JCross (ejercicio de crucigrama). A través de este tipo de ejercicio, el alumno desarrolla "conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio", ya que debe

adquirir estos conocimientos para responder a las diferentes cuestiones y tipos de actividades.

- LAMS: el diseño de una secuencia de aprendizaje empleando LAMS permite al alumno avanzar en función de sus logros, por lo que es un elemento que auto-estimula su propio aprendizaje y le permite conocer su progreso. También permite un fácil seguimiento de las actividades de los estudiantes por parte del profesor y graduar el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándolo al estudiante. Esta herramienta atiende a muy diversas y variadas competencias del alumnado, desde la "capacidad de organización y planificación" necesarias para finalizar la secuencia en el plazo establecido, pasando por la "capacidad crítica y autocrítica" sobre los propios conocimientos asimilados y los que debe mejorar, hasta el "compromiso ético en el trabajo" para evitar copiar ejercicios de compañeros.
- Webquests: el uso de webquests es una metodología que ayuda a que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, centrándose en cómo utilizar la información que obtienen de Internet, más que en su búsqueda. Mediante esta herramienta se fomentan y permiten la evaluación de las competencias de "capacidad de aprendizaje autónomo", "habilidad para analizar y buscar información proveniente de fuentes diversas", "capacidad de análisis y síntesis" y "capacidad para resolución de problemas".
- Glosario: a través de esta herramienta los propios alumnos han creado un "diccionario" de la materia. De esta manera, se alcanza la competencia de "conceptos de economía".

Finalmente, las competencias "comunicación oral y escrita en la propia lengua" y "motivación por la calidad" se han trabajado de forma continuada a lo largo de todo el semestre mediante exposiciones de opiniones, debates, cuestiones, etc. en clase y la entrega de trabajos y actividades.

Es de destacar que este proyecto se ha ido adaptando a las necesidades, carencias, demandas, etc. del alumnado en todo momento, detectadas por el propio profesor o a petición expresa de los alumnos, por lo que se ha realizado mayor hincapié en el refuerzo de determinados conocimientos y competencias a través de unas u otras actividades. Éste ha sido el caso de la competencia: "habilidad para analizar y buscar información proveniente de fuentes diversas", ya que se han detectado problemas para desarrollarla en más del 90% del alumnado. Debido a este motivo, parte de las clases prácticas se han empleado en trabajar más profundamente sobre la búsqueda de información en diferentes sites webs, fundamentalmente de base estadística tales como el INE (Instituto Nacional de Estadística), SEPE (Servicio Público de Empleo Estatal) o el Banco de España.

## PRINCIPALES RESULTADOS

Se considera que el mejor índice para medir el nivel de éxito de este proyecto es el propio grado de satisfacción del alumnado, ya que es el principal partícipe del mismo. Para conocer su opinión sobre las herramientas empleadas en el aprendizaje, las fortalezas y debilidades de las mismas así como posibles elementos a modificar en cursos venideros, se ha elaborado un cuestionario al término de la asignatura – empleando una secuencia LAMS- al objeto de recabar información sobre todos estos aspectos.

El mencionado cuestionario era de carácter voluntario, hecho que explica que 24 alumnos lo rellenaran completamente aunque fueran 29 los que abrieron la herramienta. A través del mismo, los alumnos han expresado la adecuación del conjunto de actividades realizadas, valorándolas de forma positiva e incluso opinando que sería necesaria la realización de un mayor número de ellas. Un 54% de los alumnos que respondieron al cuestionario piensan que esta forma de realizar actividades (a través del Campus Virtual, con Webquests, etc.) es más atractiva que la forma tradicional y un 29% opina que las actividades le han ayudado a interiorizar y comprender mejor los contenidos teóricos. Es de destacar que ninguno de los alumnos que respondió al cuestionario seleccionó respuestas "negativas" respecto al conjunto de actividades desarrolladas a través del Campus Virtual tales como: "No me han aportado nada", "No las he realizado", "Me han restado más tiempo que lo que me han aportado".

En lo que respecta al grado de uso de los alumnos de estas herramientas (en función de las estadísticas de empleo de las mismas), se debe anotar que ha sido muy elevado, más de un 85% de los alumnos han realizado todas las actividades propuestas, teniendo en cuenta que coincide, aproximadamente, con el porcentaje de alumnos que han asistido asiduamente a clase.

Por otra parte, los propios comentarios de los alumnos durante la realización de las diferentes actividades, así como el empleo de los conocimientos adquiridos en la realización de las mismas y la superación de los obstáculos de aprendizaje detectados por los profesores el curso anterior, tales como por ejemplo la falta de conocimiento en manejo de Excel, se configura como un indicador cualitativo muy positivo también a tener en cuenta.

## CONCLUSIÓN

En definitiva, y a modo de conclusión, se puede decir que los resultados obtenidos a partir de este proyecto han sido muy positivos tanto para el alumnado, que así lo ha evaluado a través de un cuestionario, como para el profesorado, que ha contado con herramientas precisas para medir y evaluar la adquisición de las diferentes competencias de la ficha de la materia por parte del alumno así como ha sido testigo de los progresos y mejoras de los mismos mediante la implementación de las diversas actividades mencionadas en epígrafes anteriores.