

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2020/2021

Identificación del proyecto	
Código	Sol-202000161776-tra
Título	ROLE PLAYING: JUGAR A SER DIRECTIVO
Responsable	Margarita Ruiz Rodríguez

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	
Título:	Incremento de la tasa de éxito de la asignatura Dirección de Empresas
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Se trata de una actividad recogida en la Ficha 1B como Entrega con una calificación máxima de 2 puntos sobre 10. Se califica a partir de una serie de ítems recogidos en una rúbrica específica. Además de reforzar la materia y facilitar al alumno el estudio para el examen de la asignatura.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	En la actividad participaron 125 alumnos de los 175, por tanto, el 71.43%. Se formaron 40 grupos de 3 alumnos cada uno y 1 grupo de 2 alumnos. Las calificaciones de la actividad confirman el éxito de la actividad, el 76% de los alumnos obtuvieron una calificación de más de 1 punto; y la calificación máxima, 2 puntos, la obtuvo el 30,4% de los alumnos.

Objetivo nº 2	
Título:	Mejorar la motivación y participación del alumno a trabajar en equipo
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	La propuesta de la iniciativa estimula su interés al resultarles una actividad lúdica y de carácter audiovisual en la que pueden interactuar en equipo.

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p>Al analizar la experiencia con los alumnos, tanto en el debate al respecto en clase, así como a través del cuestionario sobre su valoración, se obtuvieron los siguientes resultados de aprendizaje:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los alumnos encontraron motivadora la actividad, de hecho, consideran que sería interesante incluirlas en otras asignaturas. Por lo que, prefieren realizar este tipo de actividades de role playing antes que los tradicionales estudios de caso empleados en las asignaturas de esta área de administración y dirección de empresas. Además, se sienten más motivados ante actividades realizadas de forma grupal que las individuales. 2. Los alumnos consideran que realizando este tipo de actividades asimilan mejor los conceptos de la asignatura, pues les permite comprender y adquirir los contenidos y/o competencias de la misma, mejorando el seguimiento de la misma. 3. Respecto a la ejecución de la actividad los alumnos no encontraron dificultad, pues consideraron que los objetivos tanto generales del trabajo como los individuales de cada miembro del grupo estaban claros, y por tanto las responsabilidades de cada miembro estaban bien limitadas, además consideraron que las acciones a desarrollar para lograr dichos objetivos también estaban bien especificadas.
---	---

Objetivo nº 3	
<p>Título:</p>	<p>Tomar decisiones en equipo y llegar a acuerdos sobre el contexto y guion</p>
<p>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</p>	<p>El trabajo previo de preparación del guion y planteamiento de escenarios, de un programa de recursos necesarios para la elaboración de un video les obliga a mantener reuniones, llegar a consensos y desplegar su creatividad.</p>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p>Hay que señalar, que la respuesta obtenida fue muy positiva, reflejándose en la presentación de los trabajos en la cual se mostraba una gran capacidad para trabajar en equipo, gran creatividad y en especial una alta disposición a adaptarse a una fórmula de evaluación nueva que les obligó a ser flexibles.</p>

Objetivo nº 4	
<p>Título:</p>	<p>Mejorar la expresión verbal y corporal para hablar en público</p>
<p>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</p>	<p>En la elaboración del video, su proceso de edición y visionado posterior van a detectar ciertas deficiencias en cuanto a comunicación verbal y corporal que van a aprender a detectar por sí mismos y a corregir.</p>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p>El Role Playing, es una dinámica de aprendizaje cooperativo que consiste en el trabajo en grupos pequeños y generalmente heterogéneos, en la que los alumnos trabajan juntos para lograr el aprendizaje de todos los</p>

	miembros. Está basada en la simulación, donde los participantes son los alumnos que desempeñan cada uno un rol en una situación planteada como real que se describe y planifica con anterioridad. Todo ello, exige prestar atención a sus expresiones orales y corporales, no sólo en la fase de preparación y ensayo, sino también en el posterior visionado, lo cual permite detectar y rectificar las deficiencias detectadas por ellos mismos.
--	--

Objetivo nº 5	
Título:	Empleo de tecnología para grabar y editar videos
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	En las titulaciones de los alumnos a los que se imparte esta asignatura (Marketing e Investigación de Mercados y las dobles titulaciones de MIM y Publicidad o MIM y Turismo) la utilización de este soporte audiovisual debe ser habitual. Gestión del canal de YOUTUBE?
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Los videos debían colgarse en el campus virtual de la asignatura como tarea para su calificación y si lo consideraban podían darle difusión en otras plataformas, como Youtube o en las redes sociales que comparten.

2. Adjunte las tasas de éxito² y de rendimiento³ de las asignaturas implicadas y realice una valoración crítica sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de estos indicadores.

Asignatura ⁴	Tasa de Éxito		Tasa de Rendimiento	
	Curso 2019/20	Curso 2020/21	Curso 2019/20	Curso 2020/21
DIRECCION DE EMPRESAS (MIM)	89%	57.6%	85%	45.7%
Informe crítico sobre la evolución de las tasas de éxito y rendimiento				
<p>Respecto a la tasa de éxito es mayor en el curso 2019/20 que en el curso posterior 2020/2021 en el que se registra como proyecto de innovación docente la metodología role playing. Sin embargo, esta distorsión en la evolución de los resultados no cabe tanto atribuirle a la realización de dicha actividad sino más bien a la superación de la calificación en el examen teórico-práctico de 3 puntos necesaria para sumar a ésta la calificación de las entregas. Conviene aclarar que durante el curso 2019/20 la evaluación necesariamente tuvo que hacerse online, lo cual repercutió en un mayor índice de presentados (96%) y de aprobados.</p> <p>Respecto a la tasa de rendimiento también es mayor en el curso 2019/20 que en el 2020/21 dado que el volumen de alumnos presentados a la evaluación, online en este caso, también fue masiva dada la facilidad de acceso y el cuasianonimato que suponía evaluar en este formato. Sin embargo, los datos que si demuestran el interés por la actividad de role playing propuesta se considera que se aprecia en el alto índice de participación (71,4% de los matriculados) y en las calificaciones obtenidas durante el curso 2020/21; en las que el 30.4% de los alumnos obtuvieron la máxima calificación (2 puntos), el 29.6% la calificación de 1.5 puntos, y un 16% de 1 punto. No obstante, conviene indicar que hubo un porcentaje de alumnos (12.8%) que no</p>				

² Tasa de éxito = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes presentados.

³ Tasa de rendimiento = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes matriculados.

⁴ Incluya tantas filas como asignaturas se contemplen en el proyecto.

obtuvieron calificación al no alcanzar su propuesta los parámetros mínimos exigidos en la rúbrica de corrección.

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnos matriculados y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión de los alumnos.

Opinión de los alumnos al inicio del proyecto				
Número de alumnos matriculados:				
<i>Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
		52.8%	26.4%	4%
Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
	63.2%	26.4%	2.4%	1.6%
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
	3.2%	20.2%	40%	29.4%
En el caso de la participación de un profesor invitado				
<i>La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				
<p>A pesar de las reticencias encontradas en los alumnos en el momento de explicarles en qué consistiría la actividad grupal de role playing, hay que señalar la respuesta tan positiva que tuvieron a la hora de formar los grupos y realizar la actividad. Esto se tradujo en la presentación de trabajos en los que mostraban una gran capacidad para trabajar en equipo, una elevada creatividad y en especial una alta capacidad para adaptarse a una situación de evaluación nueva que les obligó a comportarse una manera distinta a la que suelen estar acostumbrados como estudiantes ante la evaluación tradicional. Como quedó refutado con las calificaciones de la actividad, pues el 76% de los alumnos obtuvieron más de 1 punto y un 30,4% la calificación máxima, 2 puntos.</p> <p>Al analizar la experiencia con los alumnos, tanto en el debate suscitado el último día de clase, donde se comentó la realización de la actividad, como en el cuestionario elaborado para ello, obtenemos los siguientes resultados en cuanto al logro de los aprendizajes esperados:</p>				

1. Los alumnos encontraron motivadora la actividad, incluso consideran que sería interesante incluirla en otras asignaturas, además, se sienten más motivados ante actividades realizadas de forma grupal que ante actividades individuales.
2. Los alumnos consideraron que realizando este tipo de actividades asimilan mejor los conceptos de la asignatura, pues les permite comprender y adquirir los contenidos y/o competencias de la misma, mejorando el seguimiento de la misma.
3. Respecto a la ejecución de la actividad los alumnos no encontraron dificultad, pues consideraron que los objetivos tanto generales del trabajo como los individuales de cada miembro del grupo estaban claros, y por tanto las responsabilidades de cada miembro estaban bien limitadas, además consideraron que las acciones a desarrollar para lograr dichos objetivos también estaban bien especificadas.

4. Marque una X bajo las casillas que correspondan en la siguiente tabla. Describa las medidas a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo.

Compromiso de compartición / difusión de resultados en el entorno universitario UCA adquirido en la solicitud del proyecto				
1. Sin compromisos	2. Compromiso de impartición de una charla o taller para profesores	3. Adicionalmente fecha y centro donde se impartirá	4. Adicionalmente programa de la presentación	5. Adicionalmente compromiso de retransmisión o grabación para acceso en abierto
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud				
Se comprometió la participación en Jornadas de Innovación Docente en la Universidad de Cadiz, de las que no tenemos constancia de su realización, dadas las circunstancias.				
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo				
Sin embargo, si se han presentado comunicaciones basadas en este proyecto de innovación docente en los Congresos de USATIC 2021, CINAIC 2021 y CIDICO 2021 que fueron aceptadas y presentadas.				