

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados


Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2023/2024

Identificación del proyecto	
Código	sol-202300256379-tra
Título	Desarrollo de competencias profesionales y su contribución a un entorno económico sostenible en el ámbito de las materias de economía financiera
Responsable	Yolanda Giner Manso

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	<i>Mejorar la satisfacción de los estudiantes con el proceso de enseñanza-aprendizaje de contenidos financieros.</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Proponer la realización de prácticas mediante simulaciones de diversos roles replicando los diversos departamentos financieros de una empresa.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	La realización de las prácticas de la materia mediante simulación de roles se testó inicialmente en alguno de los grupos prácticos de la asignatura Dirección Financiera I (tercer curso del grado en Administración y Dirección de empresas, primer semestre) de modo exploratorio. Con la experiencia recabada, en la materia Gestión Financiera (segundo curso del Grado en Finanzas y Contabilidad y Doble Grado en ADE y FYCO) se plantearon las prácticas de la asignatura mediante la resolución de las mismas en hoja de cálculo para facilitar la diferenciación de los roles del departamento de inversión, departamento de financiación y departamento de dirección que evalúa finalmente los proyectos en su conjunto. Los estudiantes iban manejando alternativamente cada uno de estos roles y, ante cambios en determinadas variables financieras se analizaban sus repercusiones y su posible impacto social, y las implicaciones de sus decisiones de una manera ágil y técnicamente más sencilla, de modo que se pudieran centrar en la discusión de dichos resultados más que en el proceso de cálculo.

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

Objetivo nº 2	<i>Mejorar la satisfacción de los estudiantes con el proceso de evaluación del aprendizaje.</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>La realización de las prácticas mediante esta modalidad se considerará una actividad de aula evaluable.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>En la asignatura Gestión Financiera (Grado en FYCO y Doble grado en FYCO y ADE) se propuso a los estudiantes que en las dos últimas sesiones prácticas pudiesen entregar la resolución de sendos exámenes del curso precedente mediante la ayuda de la metodología empleada este curso, y el equipo docente les proporcionaría retroalimentación de sus entregas, que adicionalmente se considerarían una actividad evaluable, de modo que pudiesen realizar una evaluación formativa.</p> <p>Igualmente, se preparó al finalizar el curso una actividad de forma voluntaria que desarrollaba el escenario de un juego de rol en condiciones muy similares a como se desarrollará el examen final de la materia, salvo la excepcionalidad de que sería por equipos. Fue anunciado al estudiantado tanto en el aula como haciendo uso del Campus Virtual, mediante la herramienta de avisos, para fomentar especialmente que estudiantes de segunda o posterior matrícula participasen, de modo que pudiesen realizar una simulación del examen final y, de este modo, se pudiesen familiarizar con las modificaciones en el sistema de evaluación. Este anuncio se realizó en las últimas sesiones de docencia teórica, con la intención de que los discentes tuvieran de margen un par de semanas para prepararse la misma, y profundizar en el estudio de los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura que le permitiera afrontar con las máximas garantías su realización. Una vez hecha la oportuna explicación de los detalles de la actividad de forma presencial en el aula, a los estudiantes se les colgó en el campus virtual el archivo PowerPoint con las instrucciones. Como puede apreciarse en la siguiente imagen, se cuidó que la propia actividad y el formato resultaran de interés, intentando emular en un escenario diferente y particular, más propio de los juegos de simulación, juegos de mesa o de rol.</p> <div data-bbox="778 1630 1385 1973" data-label="Image">  <p>¿CUÁL ES TU ROL EN GESTIÓN FINANCIERA?</p> <p>Será vuestra última clase de Gestión Financiera y vuestra oportunidad para no volver a ver cuadros de Cash-Flow en hojas de cálculo, emisión de empréstitos y, sobre todo, tener que razonar soluciones a la factibilidad de las empresas. Es, por lo tanto, vuestro momento para demostrar todo lo que sabéis, lo que habéis aprendido, vuestra capacidad de trabajo en equipo y lograr, entre todos, pasar de nivel.</p> <p>Os proponemos por lo tanto una sencilla actividad PRESENCIAL que os puede ayudar, y mucho, al que debe ser vuestro objetivo en las próximas semanas: superar Gestión Financiera y recordarla con cariño.</p> <p>¿Cómo??</p> <p>© Universidad de Cádiz, 2016. Todos los derechos reservados.</p> </div>

	<p>Entre las características principales del juego de Rol educativo que se propuso estaban las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Actividad presencial a realizar en equipos (grupos de tres participantes). 2. Duración aproximada de 1 hora. 3. Carácter colaborativo en la primera parte de la simulación, dado que el objetivo del equipo docente era que todos los participantes lograran completar, al menos, la primera parte del rol. 4. Carácter competitivo, por equipos, en la segunda parte del juego donde se desarrollaban otra serie de competencias. 5. Se permitía la utilización de todo tipo de recursos electrónicos. 6. Realizada sobre el mismo campus virtual de la asignatura. 7. Ganaría el equipo que antes consiguiera completar la simulación completa, que incluía tres sucesos disruptivos a los que los equipos debían responder adecuadamente. 8. Se estableció un sistema de recompensas que iba desde el medio punto para el equipo que quedara en tercera posición, hasta el punto que conseguiría el equipo ganador, que se podían sumar a las calificaciones obtenidas en la evaluación continua solo hasta el máximo de dos puntos contemplado en la asignatura.
--	---

Objetivo nº 3	<i>Mejorar la motivación y participación del alumnado.</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Proponer a los estudiantes que elaboren una propuesta de mejora o de contenidos a reforzar que se podría incluir en sucesivas prácticas evaluables.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p>Durante la realización de las sesiones prácticas el estudiantado iba proponiendo mejoras en la metodología, que apoyaban los roles básicos de inversión, financiación y dirección y evaluación.</p> <p>De igual modo, es de destacar que el atractivo de la última actividad quedó puesto de manifiesto desde el momento en que un gran número de estudiantes con la puntuación máxima ya conseguida en la evaluación continua con anterioridad a la actividad, decidieron voluntariamente participar en la misma, siendo consciente de que no aumentaría su calificación en la materia.</p>

Objetivo nº 4	<i>Evaluar competencias transversales.</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Desarrollar una rúbrica de evaluación de estas competencias a través de las consideraciones sobre la experiencia de los estudiantes.</i>

<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p>Mediante la realización tanto de las sesiones prácticas como del juego de rol tras la finalización de las clases se perseguía trabajar de forma transversal y mediante una única actividad dos competencias básicas, seis genéricas y cuatro específicas de las recogidas en las memorias de los títulos de Grado en ADE y FYCO. En concreto:</p> <p>CB 2: Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.</p> <p>CB 3: Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.</p> <p>CG 1: Demostrar capacidad de análisis y síntesis</p> <p>CG 3: Demostrar capacidad de organización y planificación</p> <p>CG 4: Demostrar capacidad para la resolución de problemas</p> <p>CG 7: Demostrar capacidad para tomar decisiones</p> <p>CG 14: Demostrar capacidad crítica y autocrítica</p> <p>CG 16: Demostrar capacidad para trabajar en entornos de presión</p> <p>CE 9: Formular, comprender y aplicar los conceptos básicos de Finanzas</p> <p>CE 15: Capacidad de aplicación de los conocimientos teóricos, metodológicos y de las técnicas adquiridas en el proceso de formación.</p> <p>CE 25: Compresión de las operaciones financieras que tienen lugar en el ámbito empresarial</p> <p>CE 26: Capacidad para resolver problemas de valoración financiera tanto de decisiones de financiación como de inversión empresarial.</p> <p>Además de tener evidencias de qué equipos de trabajo habían desarrollado mejor determinadas competencia, gracias a la información reportada por los propios resultados, esto es, aquellos equipos que consiguieron completar el juego y aquellos que consiguieron un grado de avance mayor, se realizó a los participantes una encuesta anónima con la que conocer su experiencia de juego y poder evaluar en qué medida las competencias se habían trabajado en menor o mayor profundidad. En concreto, se incluyeron cuestiones específicas como:</p> <p>6. ¿Tu equipo logró finalizar la actividad? (Si/no)</p> <p>8. ¿Consideras que tu colaboración ha sido útil al equipo? (siendo 1 nada y 5 mucho)</p> <p>9. ¿Consideras que la colaboración del resto de componentes de tu equipo ha sido útil? (siendo 1 nada y 5 mucho)</p>
---	---

A la vista de los resultados se considera que la rúbrica que permitiría evaluar el grado de desarrollo de las competencias antes indicadas debiera estar formada por el ítem 6, si bien al ser la duración del juego mayor a la estimada una vez los cuatro primeros equipos lo lograron, por cuestiones de tiempo, hubo que dar por finalizada la actividad. No obstante, nos parece muy significativo que todos los participantes lograron superar la primera etapa del juego (en torno a los 45 minutos) con la colaboración en muchos casos de otros equipos, lo que desarrollaba competencias sociales, de trabajo en equipo y de trabajo bajo presión.

Asimismo, respecto a los ítems 8 y 9 en conjunto, los encuestados consideran que su aportación al equipo es inferior a la prestada por el resto de componentes. No obstante, si desagregamos por titulación, los estudiantes del grado en FYCO consideran que su utilidad al equipo ha sido mayor que la de sus compañeros, consideración que se invierte entre los estudiantes del doble grado.

	Puntuaciones Medias (de 1 a 5)		
	G. en FYCO (n=28)	D.G. ADE-FYCO (n = 43)	TOTAL (n=71)
8. ¿Consideras tu colaboración de utilidad para tu equipo?	4,04	3,79	3,89
9. ¿Consideras que la colaboración del resto del equipo ha sido útil?	3,86	4,16	4,04

- Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto

Las materias involucradas en el proyecto de innovación docente son especialmente complejas y difíciles para el estudiantado, especialmente por su contenido técnico que hace necesaria la asimilación completa de los conceptos de las distintas sesiones docentes para poder comprender los siguientes, de modo que para aquellos estudiantes que no logran seguir el ritmo de las sesiones es ciertamente complicado abordar la materia con garantías de éxito.

En otro sentido, si bien hay una cierta recuperación, todavía están presentes algunas dificultades sociales de los estudiantes tras el proceso de aislamiento que supuso la COVID-19, tras la cual los procesos de socialización y trabajo en equipo han de reactivarse en las aulas, donde se manifiestan habitualmente roles de trabajo individual y dificultades de relaciones interpersonales.

Por todo lo anterior, es especialmente importante la motivación de los discentes a la hora de afrontar las asignaturas, y la creación de un ambiente de aula propicio y facilitador del trabajo en equipo y los roles y competencias necesarios para el mismo.

En este sentido consideramos que ha sido una experiencia muy positiva, que ha fomentado la creación de grupos de trabajo y que ha favorecido la motivación del estudiantado, que se ha podido observar tanto en el desarrollo de las sesiones docentes como en los accesos al Campus Virtual

para la comprobación de la resolución de las prácticas de la asignatura, a través de las herramientas desarrolladas a tal efecto.

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: 126				
<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
0	6 (7,1%)	34 (40,5%)	34 (40,5%)	10 (11,9%)
La cuestión tuvo 84 respuestas válidas y, como se desprende de los datos, la valoración media de la dificultad que los estudiantes creen que supondrá la materia es de 3,57 lo que nos indica una percepción inicial de una materia con bastante dificultad.				
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
1 (1,2%)	11 (13,1%)	41 (48,8%)	29 (34,5%)	2 (2,4%)
La cuestión tuvo 84 respuestas válidas y, como se desprende de los datos, la valoración media de la dificultad que los estudiantes tras haber cursado la misma se redujo al 3,24.				
<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
0	3 (3,7%)	11 (13,4%)	44 (53,7%)	24 (29,3%)
La cuestión tuvo 82 respuestas válidas, siendo la valoración del estudiantado muy favorable a las actividades desarrolladas en la materia relacionadas con el presente proyecto de innovación, con un valor medio del 4,09. En particular, destacar que más del 80% de las respuestas están por encima del 4 en su valoración.				
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				
En relación a la valoración previa a la actividad es importante matizar, que dado el trasfondo práctico que tuvo la misma y que, entre otras cuestiones como el repaso de contenidos, lo que se pretendía era también situar al estudiante en un contexto de presión para evaluar su capacidad de toma de decisiones en equipo, se estimó más conveniente evaluar el perfil de los participantes en base a las cuatro cuestiones recogidas en la tabla posterior:				

	Puntuaciones Medias (de 1 a 5)		
	G. FYCO (n=36)	DG ADE- FYCO (n=48)	TOTAL (n=84)
Grado de dificultad percibida de la actividad	3.5	3.7	3.6
Grado de satisfacción con el rol que has desempeñado	3.93	3.79	3.85
Grado de satisfacción general con la actividad	4.29	4.02	4.13
¿Estudiaste la materia antes realizar la actividad?	3.07	3.00	3.03
¿Consideras que la realización de la actividad de ROL te ha ayudado en la preparación del examen final de la asignatura?	4.32	4.12	4.20

Como se desprende de los datos, los estudiantes del Grado en FYCO percibieron una dificultad ligeramente menor que los estudiantes del Doble Grado, consistente por lo tanto con el mayor grado de satisfacción tanto con su rol como con la actividad en sí y la mayor preparación previa para su realización. En cuanto a la utilidad del juego de Rol para la preparación de la materia (objetivo último del mismo lógicamente) es de resaltar la alta valoración obtenida (4.2 sobre 5), siendo nuevamente mayor en el Grado en FYCO que en el Doble Grado, donde se pone de manifiesto nuevamente que el perfil y las preferencias de los estudiantes de uno y otro título inciden significativamente en cuanto a la valoración de este tipo de actividades.

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo².

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

Se presentará la experiencia, en caso de ser aceptada, a:

- Jornadas de Innovación docente de la Facultad de CC EE y Empresariales
- Jornadas de Innovación docente de la UCA

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

Hasta la fecha no se ha recibido notificación alguna de la organización de las Jornadas comprometidas en la solicitud, si bien es intención del equipo del presente proyecto de innovación docente presentar la experiencia sus resultados a las jornadas indicadas y, en su caso, en cualquier otro foro que pudiera ser de interés.

² Si en la solicitud no indicó compromiso de difusión de resultados este criterio no se tendrá en cuenta en la evaluación