

EVALUACIÓN BASADA EN COMPETENCIAS EN EL GRADO DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS Y DERECHO

Rodríguez López, Ángel¹, Monroy Antón, Antonio Jesús²,

¹ Departamento de Economía de la Empresa
Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas
Universidad Europea de Madrid
Universidad Carlos III de Madrid
C/ Isla de Ons, 10, 6-Q, Madrid, 28035
angel.rodriguez@uem.es
arlopez@emp.uc3m.es

² Departamento de Financiación e Investigación Comercial
Universidad Autónoma de Madrid
Av. Filipinas, 16, 28003, Madrid
antonio.monroy@uam.es

Resumen. *Esta comunicación describe la implantación de una aplicación informática para enseñar finanzas a alumnos del Grado de Administración de Empresas y Derecho de la Universidad Complutense, en Madrid, durante el curso 2010-2011. Los alumnos han participado en un sistema de evaluación que sustituía el tradicional examen y otro tipo de pruebas objetivas por otro sistema novedoso consistente en la toma de una serie de decisiones en grupo en un juego de empresas, desarrollado en una plataforma informática, en el cual las decisiones de unos grupos influían en las de otros al igual que en la vida real. Al intentar evaluar finalmente a dichos alumnos, se percibió la necesidad de evaluar por competencias, pues los medios y recursos al alcance de los distintos grupos de alumnos no eran los mismos (posibilidad de acceso a Internet en diferentes horarios, de reunirse para la toma de decisiones, de consulta de material de apoyo, etc.). Así, frente a la idea inicial de evaluación en base únicamente a la decisión tomada y su corrección, se decidió cambiar y evaluar aspectos como la participación, iniciativa, imaginación, competencia digital, competencia en comunicación lingüística y otras. Los resultados finales se tendrán en julio de 2011.*

Palabras clave: Fútbol, Videojuegos, Innovación, Educación, Finanzas.

1. INTRODUCCIÓN

La Universidad española ha entrado de lleno en el EEES y esto implica la necesidad de obtener lo mejor del alumno en cuanto al desarrollo de sus competencias, utilizando todas las tecnologías de la información y de la comunicación que tenemos a nuestro alcance. Por este motivo, las posibilidades de hacer una enseñanza creativa, interesante,

amena y que implique al alumno para que participe son casi infinitas y deben ser aprovechadas.

Estas modificaciones en la metodología docente empleada y en el proceso de aprendizaje de los estudiantes no solo son convenientes sino necesarias.

El profesorado, por tanto, debe adaptar su metodología docente para que resulte acorde con lo que prevé el EEES, mientras que el alumno debe pasar a ser no un mero receptor de información, sino el auténtico protagonista de su propio aprendizaje.

En este proceso de enseñanza-aprendizaje eminentemente práctico, basado ante todo en el alumno y en su propio trabajo, será imprescindible la preparación por parte del profesorado de nuevos proyectos formativos que posibiliten la adquisición de competencias (conocimientos, habilidades y actitudes) en los estudiantes y el desarrollo de sus perfiles profesionales.

Con el fin de alcanzar estos objetivos perseguidos con la implantación del EEES, creemos que la implantación de un programa práctico relacionado con el deporte, y en concreto con el fútbol, que se asemeje a lo que los alumnos suelen utilizar casi diariamente en muchos casos, los videojuegos, y que le obligue a tomar una serie de decisiones meditadas para seguir adelante con el “juego”, es una herramienta perfecta para conseguir extraer lo mejor de ellos de una forma voluntaria y sin presión alguna.

El proyecto expuesto es una muestra de cómo se puede lograr motivar al alumno a estudiar incluso las materias más áridas y de los buenos resultados que se pueden obtener si se emplea una metodología motivadora.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de este proyecto era el de desarrollar, durante el curso académico 2010-2011, la enseñanza de las finanzas de empresa en varios de los grados de la UCM a través de una metodología atractiva para el alumno como es la de la creación de un club de fútbol, sobre el cual se irían desarrollando todas las aplicaciones prácticas necesarias para entender los distintos aspectos de esta materia.

El proyecto se implantó en esta primera etapa en las facultades de Económicas y Derecho de la UCM, y tendrá una aplicación posterior a la Facultad de Educación en la que se estudian diversos aspectos relacionados con la actividad física y el deporte.

Además, en una segunda fase se considerará el objetivo de crear una aplicación similar para otro tipo de asignaturas como las relacionadas con la contabilidad o el marketing.

El estudio debía permitir el contraste entre la metodología docente tradicional empleada en estas facultades para la enseñanza de las finanzas y la nueva metodología. Se partía de la hipótesis de que sería mucho más atractiva y motivadora para el alumno al relacionarla con el fútbol, por el cual muchos de ellos se sienten atraídos, e incluso por el mundo de los videojuegos, que cuenta con aplicaciones similares pero a un nivel de divulgación (compra y venta de jugadores y poco más) y no a un nivel de enseñanza teórico-práctica desarrollada como se pretende en este caso.

Se pretendía, asimismo, que el alumno adquiriera mayores competencias en cuanto a autonomía e independencia respecto del profesor, pues él y no otro sería el responsable de las decisiones tomadas, que repercutirían en la viabilidad futura de su club, y en cuanto al trabajo en grupo, pues ciertas decisiones tendrán que tomarse de forma colegiada.

La comparación entre diferentes Facultades (con diferente grado de experimentalidad) en las que se imparte la misma asignatura, permitiría alcanzar otro objetivo, que es el de poder comparar el impacto de esta nueva metodología docente en la adquisición de competencias profesionales por los alumnos en cada Facultad, lo que ayudará a ajustar las metodologías docentes del profesorado en cada caso, de acuerdo con el EEES.

Con los resultados obtenidos en este estudio se confeccionará una base de datos que permitirá en el futuro seguir la evolución de los alumnos en las diferentes Facultades, a lo largo de los diferentes cursos académicos, en relación a su adquisición de competencias, con la finalidad de ir modificando aquello que no haya funcionado correctamente con la metodología docente empleada o que, simplemente, se considere susceptible de mejora.

Entre los resultados materiales que se pretendía obtener y que serán puestos a disposición de la comunidad de la UCM se encuentran la citada base de datos con el análisis de los resultados obtenidos en este estudio y un CD-ROM con todos los contenidos generados que sirvan de referente para el futuro.

El objetivo principal de este proyecto era, por tanto, el de crear un modelo innovador para la enseñanza de las finanzas. Sin embargo, a la hora de calificar a los alumnos, se percibió la necesidad de implementar un modelo de evaluación a partir de las competencias adquiridas durante el curso, pues los medios y recursos al alcance de los distintos grupos de alumnos no eran los mismos (posibilidad de acceso a Internet en diferentes horarios, de reunirse para la toma de decisiones, de consulta de material de apoyo, etc.). Así, frente a la idea inicial de evaluación en base únicamente a la decisión tomada y su corrección, se elaboró un sistema diferente.

3. METODOLOGÍA Y PLAN DE TRABAJO

El plan de trabajo se estructuró en 6 meses, desde febrero de 2011 a julio de 2011.

El cronograma de actuaciones previsto es el siguiente:

1. Febrero 2011. Diseño y elaboración de la aplicación informática necesaria. Diseño del cuestionario final que se deberá rellenar al final por parte del profesorado y alumnado participante en el proyecto para evaluarlo.
2. Marzo 2011-Mayo 2011. Implantación de la aplicación en diversas asignaturas de los Grados de Economía y Administración de Empresas. Seguimiento semanal de dicha aplicación, en la cual los alumnos tendrán que ir introduciendo cada semana los datos necesarios para obtener el paso a la siguiente etapa, una vez que dominen la anterior, y en la que los profesores podrán evaluar convenientemente su rendimiento así como sugerirles cambios en sus estrategias o, en caso necesario, ofrecerles ayuda en el juego a cambio de una mayor implicación en las fases sucesivas. En esta fase, los alumnos tendrán la posibilidad de comentar sus estrategias en el CAMPUS VIRTUAL UCM, así como intercambiar información, solicitarla a otros participantes, etc.
4. Junio 2011. Análisis de los resultados obtenidos. Puesta en común de las estrategias seguidas por cada grupo de alumnos, análisis de las mismas, detección de errores y aciertos.
5. Primera quincena de Julio 2011. Introducción en el CAMPUS VIRTUAL UCM de una valoración por parte de docentes y alumnos sobre la aplicación desarrollada, con sus ventajas e inconvenientes, así como propuestas de mejora para el futuro.

6. Segunda quincena de Julio 2011. Elaboración de conclusiones finales, base de datos y CD-ROM.

Como se ha mencionado, esta comunicación se centra en la problemática de la evaluación de los alumnos tras la implantación del mencionado proyecto. Al comprobar la ineficacia e imposibilidad de calificar a los alumnos en base únicamente a la corrección o no de los resultados introducidos en la plataforma, se percibió la necesidad de realizar alguna acción complementaria. Para ello, se les repartieron unos cuestionarios breves y sencillos, en los que se les solicitaba que comparasen en una escala de 11 puntos, del 0 al 10, la mejora obtenida en una serie de competencias respecto de los sistemas tradicionales seguidos en el resto de asignaturas, siendo el 0 “mucho peor”, el 5 “similar” y el 10 “mucho mejor”.

Las competencias elegidas, que se recogen en el apartado de resultados, lo fueron en base a la sencillez de los conceptos, dada la dificultad de elaborar un cuestionario más amplio y de explicar dichos conceptos a todo el alumnado en el poco tiempo disponible. Los cuestionarios fueron repartidos en el mes de abril de 2011 en un día de clase, cuando los alumnos ya estaban a punto de finalizar la primera parte de implantación del proyecto.

4. UTILIDAD PRÁCTICA

Este proyecto no ha de ser sino la primera fase de un gran desarrollo posterior que, de producirse, podría llevar a la creación de un software de nivel mucho más elevado susceptible de ser patentado y exportado a la mayoría de las Facultades de Economía, Administración de Empresas y Actividad Física y Deportes no sólo de España sino quizá del resto del mundo.

Parece claro que al alumno siempre le va a resultar atractiva la idea de “meterse” dentro de un videojuego en el cual sus decisiones sobre los distintos aspectos del club como los ingresos y gastos, la compra de jugadores, las ampliaciones o remodelaciones del estadio, los precios de venta de las entradas, la inversión de los activos, el endeudamiento, la publicidad, etc., van a determinar en gran medida el resultado final de su club en el campeonato. Por tanto, la mayor utilidad del proyecto va a ser la de conseguir que el alumno se interese por la asignatura, lo cual llevará en una segunda fase a la rentabilización económica del proyecto mediante su posible comercialización a mayor escala.

La utilidad, además, no se reduce a las Facultades de Económicas, puesto que los estudios de financiación ya se imparten también en otras como la de Derecho (en la doble titulación) o en las de Actividad Física y Deporte (en la especialización de gestión deportiva o “Sport Management”). En este primer año, el proyecto será aplicado (con ligeras variaciones en función de las tasas de matriculación) a aproximadamente 200 alumnos de las Facultades de Económicas y Derecho.

La posible extensión del producto creado es, por tanto, muy elevada, y su grado de interdisciplinariedad es también altísimo, pues en fases posteriores se podrían introducir decisiones relacionadas no solamente con las finanzas sino también con la contabilidad, el marketing, el Derecho y el propio deporte, dando lugar así a un producto de mayor complejidad que tuviera en cuenta asuntos como la responsabilidad civil y penal de los administradores, la responsabilidad y la incidencia social de las decisiones, los resultados propiamente deportivos, etc.

Por otra parte, sería factible que otras Facultades de la UCM distintas de las mencionadas crearan productos similares relacionados con el mundo del deporte para asignaturas ligadas a él, como podrían ser el periodismo deportivo, la sociología del deporte, la medicina deportiva, etc., que sin duda atraerían al alumno y le motivarían más al estudio.

Por último, y a pesar de que este proyecto está entendido en esta primera fase como una introducción a las finanzas de empresa, también puede resultar interesante de cara a la futura inserción del alumno en el mundo laboral, pues le obliga a tomar las decisiones de forma directa, a trabajar en grupo y a asumir las responsabilidades de sus decisiones.

Varios de los participantes en el proyecto han participado en diversos proyectos de innovación educativa durante los últimos años, han sido coordinadores de grupos experimentales con las nuevas metodologías de enseñanza o han contribuido a Congresos y Jornadas de innovación con interesantes propuestas. Este amplio bagaje servirá, sin duda, para un correcto desarrollo del proyecto presentado.

Por último, la creación y puesta a disposición de la comunidad universitaria de la base de datos y el CD-ROM, en los que se van a mostrar los resultados obtenidos en este estudio, servirán como una guía que puede resultar útil a otras Facultades no solo de la UCM sino de cualquier otra Universidad española en su proceso de adaptación al EEES y que pueden ayudar a establecer metodologías docentes más interesantes para el alumnado.

4. RESULTADOS

Tras un primer análisis de los resultados obtenidos en la encuesta, se puede afirmar que la competencia digital de los alumnos se ve beneficiada con el proyecto de enseñanza en red, como cabía esperar. Por otra parte, la imaginación y, sobre todo, la participación al evaluar mediante esta herramienta novedosa e interesante para los alumnos han sido muchísimo mayores que las que se producían en los trabajos en grupo al estilo tradicional, comparándolas con los resultados obtenidos en Grados o Licenciaturas similares en los cursos anteriores. Sin embargo, aspectos como la comunicación lingüística se ven perjudicados, pues el alumno tiende a olvidar la corrección gramatical y ortográfica con el uso de las nuevas tecnologías y, por otra parte, no se requiere la participación ni exposición pública en ningún momento.

Algunos de estos resultados han sido corroborados por la visión subjetiva de los profesores encargados de los grupos piloto, quienes han apreciado un incorrecto uso del lenguaje y, al mismo tiempo, una mejora de la competencia digital, si bien en estos casos no tienen elementos de juicio suficiente para compararlo con otras asignaturas ni con lo aprendido en años anteriores, al ser el primer año en que tienen a estos grupos de alumnos.

El resumen de resultados se expone, para mayor claridad, en la tabla 1.

| Competencia | Media |
|--------------------------|--------------|
| Participación | 5,4 |
| Iniciativa | 4,5 |
| Imaginación | 5,6 |
| Competencia digital | 7,2 |
| Comunicación lingüística | 3,4 |
| Gestión del tiempo | 6,1 |
| Trabajo en equipo | 5,9 |
| Motivación | 6,2 |
| Liderazgo | 4,7 |

Tabla 1. Valores medios obtenidos para las competencias en una escala 0-10.

5. CONCLUSIONES

A la fecha de cierre de esta comunicación, aún no se tienen resultados comparativos de las competencias adquiridas por los alumnos integrados en este proyecto y los que siguen otro tipo de metodologías. Sin embargo, sí que se conoce una primera impresión de dichos alumnos acerca de la motivación para llevar a cabo el proyecto. Tras un primer sondeo en dos grupos en la Facultad de Derecho, Grado de Administración de Empresas y Derecho, los alumnos se mostraron partidarios de seguir esta metodología innovadora en aproximadamente un 75% de los encuestados de forma anónima.

Se esperaba que al finalizar el proyecto, este interés inicial se viera refrendado por unos buenos resultados en lo referente a la adquisición de conocimientos y competencias por parte de los alumnos, de forma que el proyecto pudiera ser repetido y mejorado en cursos posteriores.

Se confirma que las nuevas tecnologías empleadas sirven para desarrollar competencias relacionadas con el uso de las TIC, si bien tienen su parte negativa en aspectos como la iniciativa –al tratarse de trabajos en grupo-, el liderazgo y, sobre todo, la comunicación lingüística.

REFERENCIAS

Hernández, F., Martínez, P., Fonseca, P. y Rubio, M. (2005). Aprendizaje, competencias y rendimiento en educación superior. La Muralla: Madrid.

Isasi, J. (2008). Desde el conocimiento ¿será posible motivar en el estudio? Eride Ediciones: Madrid.

Villardón, L. y Yaniz, C. (2006). Planificar desde competencias para promover el aprendizaje: El reto de la sociedad del conocimiento para el profesorado universitario. Universidad de Deusto: Bilbao.