

Concurso pioneros de inversores: una exposición de Role Playing con mucho talento

BANCO DE BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

RUBÉN CALLEJO MARTÍN
LORENA RODRÍGUEZ CALZADA



CENTRO DE INNOVACIÓN DOCENTE Y EDUCACIÓN DIGITAL
Universidad Rey Juan Carlos

I. La práctica

- **Título:** Concurso pioneros de inversores: una exposición de Role Playing con mucho talento.
- **Curso Académico:** 2021/2022
- **Asignatura:** Informática; Informática aplicada a la empresa; y Nuevas tecnologías y uso de las TICs
- **Área de conocimiento:** Ciencias Jurídicas y Sociales.
- **Titulación:** Grado en Economía; Doble Grado en Economía y Derecho; Grado en Administración y Dirección de Empresas; Grado en Contabilidad y Finanzas; Doble Grado en Contabilidad y Finanzas y Derecho; y Grado en Lengua de Signos Española y Comunidad Sorda.
- **Grupo de Estudiantes:** 505
- **Palabras clave:** Role Playing; Expresión oral; Motivación; Evaluación entre iguales; Aprendizaje basado en proyectos; Aprendizaje cooperativo.

La expresión oral es una competencia que comienza a desarrollarse desde edades muy tempranas y que siempre ha estado presente en el currículo de Educación. Desde pequeños, necesitamos desarrollar el lenguaje de forma correcta ya que lo utilizaremos a lo largo de la vida. Por ello, los profesores de todas las etapas educativas realizan tareas para reforzar, mejorar o enseñar expresión oral, ya que necesitamos manifestar lo que queremos, sentimos o necesitamos.

A veces, el alumnado de Educación Superior, en una etapa ya adulta, siente vergüenza o miedo por compartir con sus compañeros un trabajo o actividad, lo que se conoce como pánico escénico.

En un afán de dotar a los estudiantes de unos buenos recursos de expresión oral y paliar ese pánico escénico para su futura defensa del Trabajo Fin de Grado y su posterior vida laboral, se realiza una exposición no obligatoria de un trabajo del primer bloque de contenidos de la asignatura de informática. Este trabajo ha modificado al de años anteriores dado el nivel escaso de motivación y entrega de estos. Se lleva a cabo un Plan de empresa grupal y su posterior exposición mediante un Role Playing que fomenta el interés y motivación del alumnado.

Se plantean unos objetivos e hipótesis para posteriormente realizar un pequeño estudio cuantitativo con una muestra de 505 alumnos, se toma un grupo de control y un grupo experimental, y se observa que, con esta metodología, conseguimos no solo mejores calificaciones si no un % bastante más alto de participación.

2. Justificación

El desarrollo del lenguaje oral comienza en edades muy tempranas. Desde bebés se intenta preparar para que desarrollen esta capacidad innata en el ser humano. Cuando hablamos de lenguaje, hacemos referencia a cualquier representación que permita la comunicación con otra persona.

En la educación obligatoria, los niños y niñas llevan años trabajando con estrategias para mejorar la expresión oral, algunas de estas son el teatro o el Role Playing (Martín, 1992). Éstas son actividades motivadoras que ofrecen resultados gratificantes no solo para los alumnos, sino también para los profesores. La Educación Superior también tiene estudios con estas metodologías en ámbitos como la contabilidad, la enfermería o la pedagogía (Martínez-Riera, 2011).

En la asignatura objeto de estudio, hace años que el protagonista del primer bloque de contenidos, el procesador de textos, era un trabajo individual que apenas despertaba interés en el alumnado. Esta era el único elemento evaluable del bloque con un 30% de la nota final de la asignatura. Era un trabajo donde cada alumno seguía unas instrucciones para la redacción de un voluminoso trabajo con unas normas e ítems marcados que debían seguir para una correcta finalización de mismo. Por ejemplo: “Se deben establecer sangrías de primera línea en cada uno de los párrafos y sangrías de línea francesa en algún párrafo del documento”.

Además de considerarse monótono y “aburrido” para la mayoría de los alumnos, el desinterés existente era un hecho. Muchos de ellos veían más factible presentarse a la convocatoria extraordinaria donde solo se presentan al bloque suspenso, mediante la realización de una prueba práctica. El número de trabajos no presentados en el primer bloque de contenidos aumentaba curso tras curso y debíamos poner remedio en el asunto.

Para paliar estos problemas, aumentar el interés y crear una expectativa muchos más llamativa en el alumnado, se realizó un cambio en el trabajo individual por un trabajo grupal donde los alumnos debían realizar un plan de empresa. Este tipo de trabajos colectivos, mejoran las relaciones entre iguales y fomentan el compañerismo, además de provocar la retroalimentación de conocimientos entre los miembros del grupo, situaciones y contextos que también se les presentarán en el ámbito laboral.

Pero ¿cómo conseguimos que el alumno mejore, no solo su relación entre iguales, sino también su expresión oral? Analizando que el plan de empresa es un documento donde se analiza la viabilidad de un proyecto empresarial, consideramos como buena idea la exposición de este al resto de compañeros, pero no una

exposición al uso, íbamos a llevar a cabo un “concurso de inversores” donde todos adoptaríamos un papel como inversores o como futuros empresarios.

Con esta dinámica, se pretende que el alumno gane confianza y obtenga recursos que luego pueda utilizar en cualquier exposición que tenga que realizar, y, sobre todo, en la defensa de su TFG al finalizar su grado. El alumno debe ser capaz de poder expresar, de manera segura y convincente, cualquier tipo de contenido, desde uno que conoce y maneja, hasta otro que haya podido ser impuesto. Así como poder resolver las cuestiones que se planteen tras una exposición.

En todo momento, se han tenido presentes las competencias generales y/o específicas descritas en las Guías Docentes de las asignaturas. En la mayoría, se recogen el trabajo autónomo del alumno (con el uso de herramientas y TICs para el diseño de la presentación) y la capacidad de gestión de la información (con la síntesis de información que se muestran en las diapositivas de la presentación).

Por último, cabe destacar que, atendiendo a las peticiones realizadas por el representante de alumnos en las últimas Jornadas de Innovación Docente, donde pedía la coordinación entre profesores para minimizar la repetición de trabajos a lo largo de la carrera, se estudió e investigó acerca de qué asignaturas podían seguir el mismo estilo o competencias y se envió un correo a aquellos docentes que las impartían, obteniendo respuestas negativas o abstenciones. Nos parecía algo interesante y que podía haberse llevado a cabo con buenos resultados pero que no descartamos seguir intentando dado que nuestro trabajo es público a cualquier profesor con el que estemos coordinados y lo hemos ofrecido en el departamento para aquellos que estén interesados en llevarlo a cabo.

3. Desarrollo

Objetivos

Los objetivos principales de esta práctica son:

- Aumentar la motivación, el aprendizaje y el interés en las prácticas evaluables de la asignatura.
- Mejorar la expresión oral de los estudiantes y eliminar el pánico escénico mejorando la fluidez a la hora de hablar para su vida laboral y personal futura.

Los objetivos específicos de la actividad son los siguientes:

- Expresarse con claridad.
- Conocer el tema con dominio y soltura.
- Control postural, gestual y expresivo.
- Conseguir un buen funcionamiento del grupo.
- Adquirir un vocabulario adecuado.
- Demostrar creatividad y originalidad.
- Adaptación del tiempo.
- Resolver las dudas planteadas adecuadamente.

Después de plantear la problemática existente y desarrollar los objetivos que se quieren conseguir de la práctica descrita, se plantean 4 hipótesis que se contrastarán posteriormente al final del documento:

- Hipótesis 1: Los alumnos muestran más interés con este tipo de trabajos y participan más en ellos.
- Hipótesis 2: Los alumnos obtienen mejores calificaciones con este trabajo que años anteriores.
- Hipótesis 3: Los alumnos se sienten más motivados y con más interés en estas prácticas de Role Playing que en una exposición tradicional al uso.
- Hipótesis 4: Los alumnos muestran una visión objetiva al evaluar al resto de compañeros.

Metodologías docentes aplicadas

La actividad se basa principalmente en la técnica del Role Playing, en el que el usuario, en este caso los alumnos, adoptan un papel o identidad “diferente a la suya durante un determinado periodo de tiempo, (...) con una información dirigida” (Andreu et al. 2005) dentro de un contexto en el que se ambienta la actividad.

Además de utilizar esta metodología, integramos también el Aprendizaje Cooperativo, ya que se agrupa a los estudiantes y, de esta manera, impactamos en el aprendizaje de una manera positiva ya que trabajar en grupo mejora la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos además de la relación entre iguales.

Otra técnica que la actividad desarrolla es el Aprendizaje basado en proyectos ya que “uno de los retos de esta pedagogía es la apropiación de conceptos teóricos presentados en los cursos y su posterior aplicación a la solución de situaciones reales por parte de los estudiantes” (Rodríguez-Sandoval et al. 2010), llegando así a

que el alumno perciba ese proyecto “como ambicioso pero viable, que deben llevar a cabo en pequeños equipos”. (Garrigós et al. 2012)

La metodología de la Revisión entre iguales también está desarrollada en esta actividad, pues la exposición de los grupos “es revisada por uno o varios compañeros, quienes ofrecerán su opinión sobre el mismo, indicando los problemas que presenta, sugerencias de mejora, etc.”, además de que “son los propios alumnos los que evalúan a sus compañeros, criticando su trabajo y (...) otorgándole una calificación” (Riesco, 2007). De este modo, el alumno “aumenta la motivación, al verse implicado en el proceso de evaluación”, aunque se corre el riesgo de que “los alumnos pueden ser excesivamente generosos en calificar a sus compañeros, no siendo esta calificación, por tanto, muy fiable” (Riesco, 2007). Para evitar esto último, la revisión entre iguales es una parte (50%) de la calificación final, siendo la otra parte (50%) la calificación emitida por parte del docente.

Recursos materiales, humanos, espaciales o tecnológicos empleados

Los recursos materiales utilizados han sido tanto online como físicos. En cuanto a los online, se han utilizado recursos tecnológicos como el Aula Virtual de la URJC, programas de ofimática más específicos como Microsoft Excel o Microsoft Word (coincidiendo, a su vez, en las aplicaciones ofimáticas que se imparten en las asignaturas presentadas), herramientas de diseño y maquetación como Canva, Prezi o Microsoft PowerPoint (estas herramientas han sido utilizadas, por parte de los alumnos para el diseño de la presentación de diapositivas en la exposición, y por parte de los docentes, para el diseño de la cartelería que ambienta el Concurso de Inversores), así como diferentes formularios online.

- El Aula Virtual de la Universidad: ha sido el medio de conexión entre el profesor y el alumnado, donde se han presentado las instrucciones de los ejercicios y se ha explicado el contexto y la dinámica de la actividad.
- Microsoft Excel y Microsoft Word: recurso empleado para obtener conocimientos a través del desarrollo de los propios ejercicios prácticos evaluables.
- Canva: es una web de diseño gráfico y composición de imágenes para la comunicación que incluye su propio banco de imágenes y una serie de herramientas variadas.
- Prezi: es una aplicación de presentaciones en línea y una herramienta narrativa con interacción.
- Google Form / Microsoft Forms: aplicaciones de diseño, envío y complementación de formularios.

Además, para realizar la votación final del concurso de inversores se utilizó la plataforma web VoxVote.com.

En cuanto a los recursos físicos, se cuenta con cartelería y trípticos diseñados por los docentes, acreditaciones para identificación de staff y cartulinas de votación, así como *merchandising* de la Universidad Rey Juan Carlos (facilitado para esta actividad).

Los recursos humanos han sido los alumnos de la asignatura impartida, algún ex alumno de la asignatura o docente invitado, y los propios docentes de la asignatura.

Los recursos espaciales utilizados son el aula desde se imparte la asignatura, y el aula reservada para las exposiciones de los Planes de Negocio o Planes de Empresa, en la que se recrea el Concurso de Inversores (en la mayoría de los casos, el Aula Magna).

Desarrollo de la práctica

El Concurso de Inversores Pioneros es una actividad de Role Playing en el que se pide a los alumnos que elaboren un Plan de Negocios o Plan de Empresas para presentarlo en un concurso de inversores en el que un jurado elegirá el mejor proyecto en el que invertir.

Al alumno se le asigna el rol de nuevo emprendedor que desea montar su propia empresa, y se le pide que se asocie con entre 4 y 6 personas más (según el número de alumnos matriculados en la asignatura) para llevar a cabo el proyecto. De este modo, el grupo de alumnos deben realizar un plan estratégico empresarial para más tarde presentarlo en el Concurso de Inversores que pueden ayudar con el capital necesario para emprender la empresa (esta parte consiste en la exposición y presentación del plan empresarial).

En primer lugar, cada grupo diseña y elige el nombre de la empresa y un logotipo. Después, deben elaborar diferentes documentos, siguiendo las instrucciones facilitadas por parte de los docentes, como son el dossier del plan, una carta informativa de presentación, una invitación o cartel informativo, un tríptico y una tarjeta de visita. Estos documentos recogen, mediante las instrucciones y requisitos facilitados, los contenidos impartidos, y evaluables del bloque del temario dedicado a la Creación y Edición de documentos en el ámbito académico y empresarial. Estas instrucciones incluyen también la rúbrica de evaluación para que cada alumno tenga referencia de cómo se va a corregir esta actividad, que equivale al 30% de la asignatura en el curso académico 2021/2022. De esta manera, con el contexto del Concurso de Inversores, los alumnos se sumergen en la motivación de la participación en dicho concurso para mostrar más interés en la elaboración de los documentos solicitados.

Durante el desarrollo de la asignatura, y la impartición del temario, se va haciendo referencia a aspectos solicitados en el ejercicio práctico, con el fin de que el alumno encuentre una reseña visual y práctica del contenido explicado en clase. El temario de este bloque se termina de impartir antes de que finalice el plazo de entrega de los documentos solicitados, para que el alumno tenga tiempo de interiorizar todo lo visto y lo pueda aplicar en la práctica evaluable.

Previo a la celebración del Concurso de Inversores, se informa a los alumnos de que, para la exposición, se requiere elaborar una presentación (en el formato que considere cada grupo) para así presentar dicho plan de empresas/negocio de una manera lo más factible y viable posible. También se les indica el orden en el que intervendrán y se les sugiere que pueden utilizar cualquier recurso que consideren importante para poder convencer al jurado que elegirá el mejor proyecto donde invertir (reparto de tarjetas de visita o los trípticos informativos; ambientación de la exposición con el producto o servicio que se presenta; elección de la vestimenta...).

En este proceso, los alumnos trabajan la toma de decisiones y el trabajo autónomo al decidir cómo se van a repartir la preparación y exposición de las diferentes partes del plan de empresa que han diseñado, así como la ambientación que le quieren dar a la presentación de su proyecto.

Durante la exposición, e intentando que todos los integrantes del grupo intervengan, dado el problema ocasionado por el Covid-19 u otros motivos personales o laborales en los que ha sido necesario, se ha facilitado la intervención de algún miembro del grupo a través de Microsoft Teams. Incluso, los propios alumnos han integrado videos grabados de los miembros que no podían participar en el Concurso de Inversores, en las exposiciones.

Los docentes, por su parte, diseñan la imagen corporativa del evento, para contextualizar el Role Playing (carteles -que se cuelgan en el aula y en las redes sociales-; trípticos -con la información del evento y el orden de intervención, que se reparten a los alumnos-; diplomas -que se entregarán a los miembros del grupo del proyecto ganador-; y premio material -*merchandising* donado por parte de la Universidad-). Como puede verse en las Ilustraciones de la 1 a la 8, se han celebrado ya 4 ediciones del Concurso de Inversores: 1ª Edición (mayo 2021), 2ª Edición (diciembre 2021), 3ª edición (diciembre 2021), y 4ª edición (abril 2022).



Ilustración 1. Tríptico del I Concurso de Inversores Pioneros (2021)

**INVIERTE
EN LAS
MEJORES
EMPRESAS
Y COMIENZA
UNA NUEVA
ETAPA**



Ilustración 2. Tríptico del II Concurso de Inversores Pioneros (2021)



Ilustración 3. Cartel del II Concurso de Inversores Pioneros (2021)



Ilustración 4. Tríptico del III Concurso de Inversores Pioneros (2021)



Ilustración 5. Cartel del III Concurso de Inversores Pioneros (2021)



Ilustración 6. Tríptico del IV Concurso de Inversores Pioneros (2022)



Ilustración 7. Cartel del IV Concurso de Inversores Pioneros (2022)



Ilustración 8. Identificaciones de Staff, tríptico y tarjetas de votación.

El día de la celebración del Concurso de Inversores, los docentes realizan una presentación del acto y de los otros profesores o exalumnos invitados (que jugarán el papel de miembros del jurado). A continuación, los diferentes grupos inversores exponen su plan de negocio (Ilustración 9). Cada alumno presente, dispone de una tarjeta roja y una tarjeta verde en su mesa, que levantarán después de cada exposición para anunciar si les ha gustado o no (Ilustración 8). El/la docente pregunta: “¿Invertiríais en esta empresa?, levantamos tarjetas en 3, 2, 1...”. Después, los miembros del jurado y el resto de los alumnos lanzan preguntas al grupo que ha

expuesto, con el fin de resolver cualquier duda que surja, con el fin de que se disipen dudas que les pudiera quedar al jurado para poder decidir en qué proyecto invertir.



Ilustración 9. Exposiciones del II Concurso de Inversores Pioneros (G. Contabilidad y Finanzas) (2021)

Para la evaluación de las exposiciones por parte de los alumnos, disponen de un código QR en el tríptico informativo que se les entrega al principio del evento, para que puedan calificar, para cada una de las empresas que han presentado sus proyectos, los diferentes ítems evaluables disponibles (Ilustración 10). Esta calificación se aplica de manera ponderada a la realizada por parte de los docentes de la asignatura. La evaluación de los profesores invitados, cuentan como la del resto de alumnos presentes en el acto.



Ilustración 10. Código QR de acceso al cuestionario de evaluación por pares.

Al finalizar, a través de un formulario en Google Form, en Microsoft Forms, o con la herramienta VoxVote (Ilustración 11), los alumnos eligen cuál ha sido el proyecto que más les ha gustado, englobando todos los aspectos posibles (innovación del proyecto, buena presentación, contextualización...). El proyecto más votado resulta el ganador de esa edición del Concurso de Inversores (Ilustración 12) y recibe el premio y reconocimiento (diploma y *merchandising*).

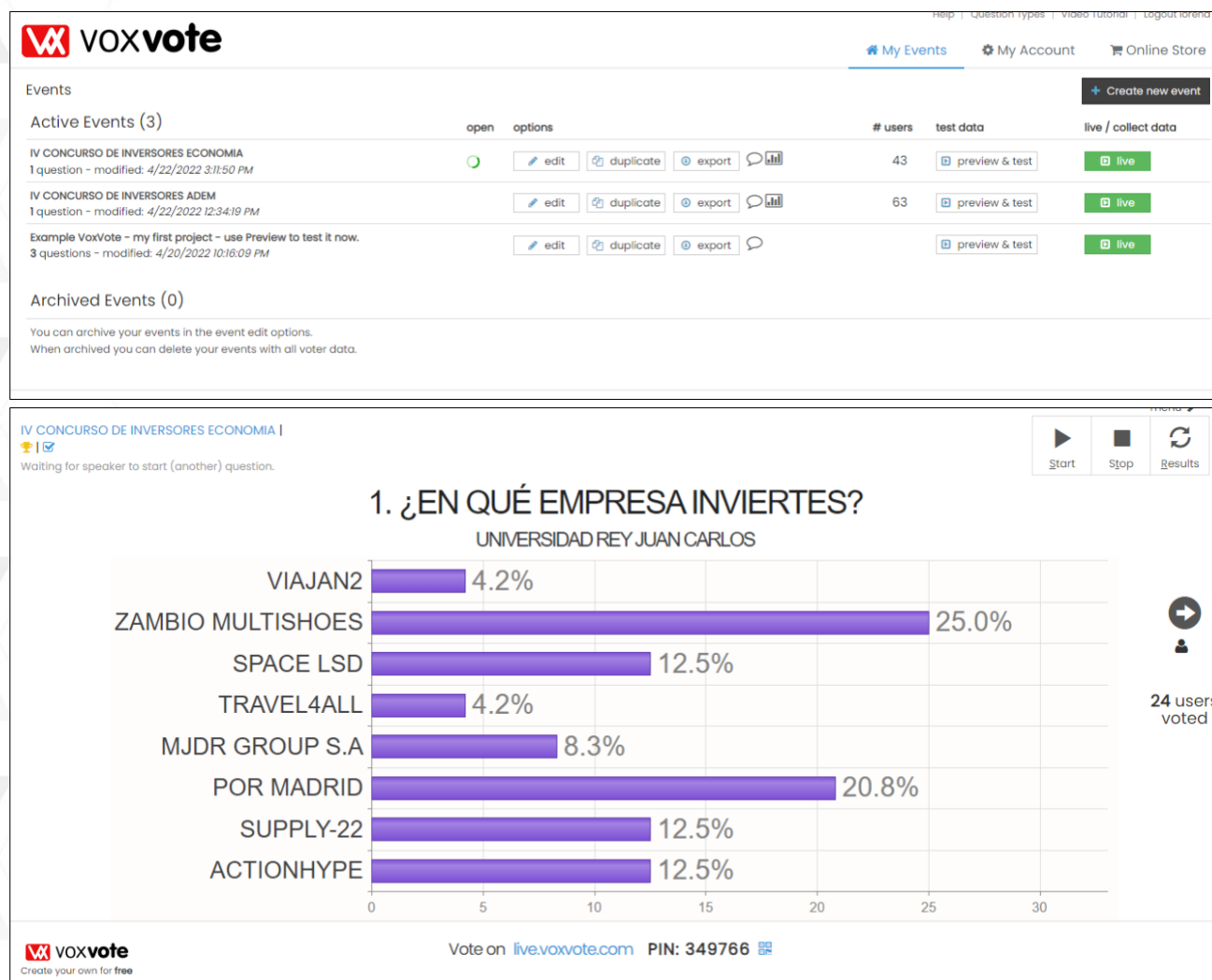


Ilustración 11. Elección de los alumnos del mejor proyecto del Concurso con VoxVote (2022)



Ilustración 12. Ganadores de las diferentes ediciones del Concursos de Inversores (2020 a 2022)

En todo momento, el evento es retransmitido por las redes sociales habilitadas para este efecto, en Instagram (@innovación_urjc) y Twitter, siempre contando con el permiso previo de los alumnos para la difusión de fotografías (Ilustración 13). En el formulario de autorización se les pedía el usuario de Instagram para poder ser mencionado en las *stories* subidas y motivar y generar interés en ellos. Se diseña también un hashtag específico para cada edición del concurso.



Ilustración 13. Post de Instagram del cartel de la IV edición del Concurso de Inversores Pioneros.

Cabe mencionar una pequeña variación que se aplica en el Grado en Lengua de Signos Española y Comunidad Sorda, pues se modifica el nombre del evento Concurso de Inversores Pioneros, por Concurso de Proyectos de Integración (Ilustración 14 y 15), con el fin de poder adaptar el Role Playing al perfil de la titulación en el que se va a aplicar. En este caso concreto, los archivos que tienen que diseñar los alumnos de esta titulación, además del dossier del proyecto de integración, la carta informativa de presentación, la invitación o cartel informativo, el tríptico y una tarjeta de visita (con los contenidos teóricos del bloque I de la asignatura), también deben diseñar un modelo de factura, de nómina, base de datos y registro de ingresos y gastos del proyecto desarrollado (contenidos del bloque II de la asignatura, Análisis y gestión de información en el ámbito de la comunicación). De esta manera, el alumno también puede ver la integración que supone un empleo práctico de todas las herramientas vistas en el temario.



Ilustración 14. Tríptico del I Concurso de Proyectos de Integración (2022).



Ilustración 15. Cartel del I Concurso de Proyectos de Integración (2022)

Sistemas de evaluación del alumnado empleados

El sistema de evaluación de esta actividad corresponde al 30% de la asignatura. En los cursos anteriores a los que se ha utilizado esta dinámica del Role Playing (anteriores al año académico 2020-2021), el alumno realizaba, de manera individual una o dos prácticas que conllevaban un tiempo amplio pues debían elaborarse por cuenta ajena, fuera del horario lectivo.

La exposición tiene un valor de un 15%, es decir 1,5 puntos sobre el 30% de la práctica total. Cabe destacar que la exposición no es obligatoria para aquellos alumnos que estén aprobados y que podrán presentarse si

quieren sumar nota a su trabajo. Por otro lado, no se pueden presentar aquellos alumnos que no hayan obtenido en el plan de empresa más de un 3,5 dado que la exposición cuenta 1,5 puntos (puntuación máxima), y matemáticamente no alcanzarían el mínimo 5 para aprobar este bloque.

En primer lugar, se muestra a los alumnos rúbrica de corrección (ilustración 16) en el momento en el que se les presenta y facilita las instrucciones del trabajo. El uso de estas rúbricas se entiende “como una herramienta que permite incorporar una explicación específica del proceso de trabajo llevado a cabo para la consecución de una actividad concreta”. Así, los alumnos conocen, desde el primer momento, cuáles serán los criterios de evaluación del ejercicio, “lo cual permite ser entendida como una herramienta de evaluación formativa, que forma parte del proceso de enseñanza-aprendizaje —siendo también una herramienta de autoevaluación” (Ahumada, 2005), aludiendo así a su responsabilidad de realizar las tareas correctamente, sabiendo exactamente qué y cómo tienen que hacerlo.

EXPOSICIÓN (15%)			
CRITERIO DE EVALUACIÓN	1 PUNTO	0,5 PUNTOS	0 PUNTOS
1. Documentación requerida. Se ha presentado previamente la documentación requerida.			
2. Claridad de expresión. Volumen y dicción adecuados y acorde a lo expuesto.			
3. Conocimiento del tema. Se demuestra dominio del tema y contenidos tratados.			
4. Aptitud y comportamiento. Postura, gestos y expresiones son pertinentes con el contexto.			
5. Funcionamiento del grupo. Se observa un trabajo colaborativo y organizado en el grupo.			
6. Vocabulario adecuado. Uno de la terminología correcta al tema expuesto.			
7. Creatividad. Demuestra creatividad y originalidad en la forma de presentarlo.			
8. Recursos. La exposición se apoya en los recursos adecuados para seguir el hilo de la explicación.			
9. Ajuste al tiempo. La exposición se adapta al tiempo, sin ser demasiado corta o larga.			
10. Resolución de dudas planteadas. Se resuelven adecuadamente las dudas planteadas durante la exposición.			
TOTAL: 10 PUNTOS			

Ilustración 16. Rúbrica de corrección.

Por otro lado, se aplica la Evaluación por pares, siendo los propios alumnos los que califican una parte del ejercicio del resto de sus compañeros (la exposición). “Desde una perspectiva general, que el estudiante se convierta en evaluador puede conllevar diversos beneficios derivados, entre otros aspectos, de que el propio hecho de evaluar en sí mismo es una experiencia relevante de aprendizaje” (Sánchez-Vera, 2015). A pesar del riesgo de que el propio alumno favorezca a sus compañeros en cuanto a las calificaciones y que sean válidas

esas puntuaciones, se ha comprobado cómo las calificaciones dadas por los docentes no difieren significativamente de las que ha asignado los propios estudiantes, pero aun así no son totalmente objetivas.

4. Resultados

Metodología de análisis

Para llevar a cabo una buena investigación se va a realizar la recopilación de datos empíricos que nos permitan contrastar las hipótesis previamente planteadas.

Se ha llevado a cabo una pequeña encuesta de varias preguntas de innovación y se han recopilado datos suficientes como para analizar las calificaciones medias del primer bloque de contenidos (el evaluado en la práctica), la participación en la tarea y la comparativa entre la evaluación del docente y del alumno entre iguales. En el caso de las encuestas solo se realizaron a dos grupos, por lo tanto, la muestra obtenida ha sido pequeña.

Para llevar a cabo un análisis empírico correcto de los datos recopilados, se ha tenido en cuenta un grupo de control, el curso académico 2018/2019 y 2019/2020 y un grupo experimental equivalente a los cursos 2020/21 y 2021/22.

Al inicio del curso, cuando se plantea el trabajo y su posterior exposición, muchos alumnos reciben la noticia con cierto descontento. Sabemos que exponer ante el resto de los compañeros no es algo que les motive o les llame la atención en exceso. La explicación que se da en esos momentos es la soltura con la podrán presentar su TFG si en cada curso al menos realizasen 1 o 2 exposiciones y se argumenta nuestra aportación en este proceso.

Una vez explicado el trabajo, se realizan las agrupaciones. Estas suelen tenerlas bastante claras, se colocan por afinidad. Para aquellos que no conozcan a nadie o sean repetidores, el docente es el encargado de formar los grupos.

El trabajo escrito abarca unas 5-6 semanas desde su explicación y la exposición se realiza conjuntamente en un aula grande. Esta exposición dura unos 10-12 minutos entre los cuales se encuentran las preguntas por el docente o compañeros (inversores).

Los análisis realizados han sido:

- Análisis de las calificaciones obtenidas en el primer bloque de contenidos
- Análisis de la participación en la práctica objeto de estudio
- Análisis de la participación no obligatoria en las exposiciones
- Análisis de la evaluación entre iguales y la comparativa con la del docente responsable de la asignatura.

Resultados

Cuando analizamos las calificaciones obtenidas de los alumnos y la participación en la actividad, el primer y segundo análisis del estudio, obtenemos los siguientes datos (ver tabla 1):

	<i>Grupo de control</i>	<i>Grupo experimental</i>
<i>Muestra</i>	520	505
<i>Calificación media</i>	5,94	6,83
<i>No presentados</i>	112	23

Tabla 1. Media de calificaciones y participación

En esta tabla, observamos como la calificación media de los grupos de control, es decir los grupos donde no se ha llevado a cabo la práctica planteada en esta investigación, es de un 5,94 mientras que la del grupo experimental donde sí se aplica el plan de empresa, es de casi un notable.

Además, el número de no presentados ha disminuido notablemente pasando de 112 a tan solo 23 alumnos. Se considera un dato importante para tener en cuenta ya que uno de los objetivos de esta práctica es aumentar la motivación y el interés.

De este análisis podemos aceptar la primera y la segunda hipótesis, *los alumnos muestran más interés con este tipo de trabajos y participan más en ellos y los alumnos obtienen mejores calificaciones con este trabajo que años anteriores.*

Hay que tener en cuenta que la exposición con el juego de Role Playing no era obligatoria para aquellos grupos que tuviesen aprobada la primera parte, es decir el plan de empresa en su versión escrita, y que no podrían

presentarse a ella aquellos alumnos que hubieran obtenido una calificación menor de 3,5 dado que el valor máximo de la exposición era de un 1,5 punto.

De esta forma, podemos observar en el gráfico 1, como un porcentaje elevado de alumnos, 76,48% se presentan a la exposición del trabajo.

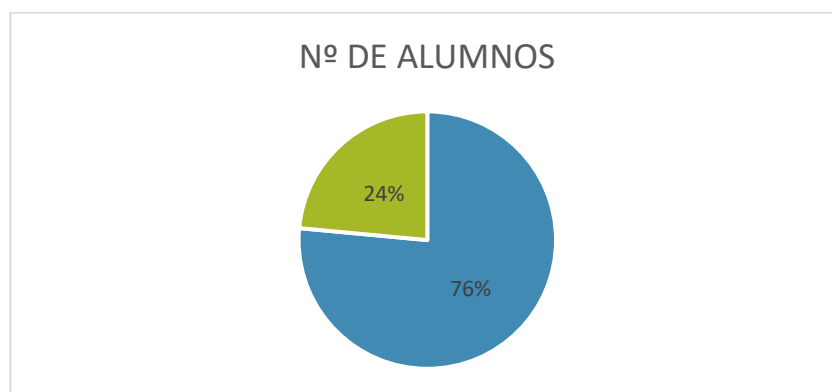


Gráfico 1. N.º de alumnos - exposiciones

De este segundo análisis podríamos aceptar de nuevo la primera hipótesis referida al interés del alumnado en la exposición y su versión “no obligatoria”.

Por último, y para fomentar la relación entre iguales y por tanto también la evaluación entre compañeros, cada alumno debía calificar a los demás grupos con la misma rúbrica que lo hacía el docente. Este análisis solo se ha realizado en el último concurso de inversores. De esta manera obtenemos los siguientes datos (ver tabla 2):

<i>Calificación media alumnos</i>	6,03
<i>Calificación media profesores</i>	7,93

Tabla 2. Comparativa evaluación entre iguales / evaluación docente

En esta tabla, podríamos considerar, o pensar, que los alumnos no siempre son objetivos y podrían hacer algunas suposiciones de porque encontramos casi una diferencia de 2 puntos entre las calificaciones de los alumnos y los docentes. Se podría creer que los alumnos no entienden bien los criterios de evaluación, que no siempre son objetivos, dejándose llevar mayor afinidad o no.

Este tercera análisis hace que rechacemos la cuarta hipótesis, *los alumnos muestran una visión objetiva al evaluar al resto de compañeros*. Consideramos mucha diferencia entre la evaluación del docente y la del resto de compañeros.

Por último, se ha realizado una pequeña encuesta de 3 preguntas, con una muestra de 68 alumnos del curso académico 2020-2021 a través de una aplicación web.

Preguntas	Sí	No
¿Te ha gustado la idea de realizar un plan de empresa?	71,4%	28,6%
¿Te costó mucho exponer el trabajo?	90,5%	9,5%

Tabla 3. Encuesta. Pregunta 1 y 2

En la Tabla 3 podemos observar como el alumnado se siente cómodo con este tipo de actividades afirmando con un 90,5% que no le costó realizar la exposición.

La última pregunta de la encuesta, ¿Consideras haber aprendido más y mejor gracias a este tipo de actividad?, un 76,2% considera haber aprendido más con este tipo de exposiciones que con las exposiciones tradicionales (ver Gráfico 2).

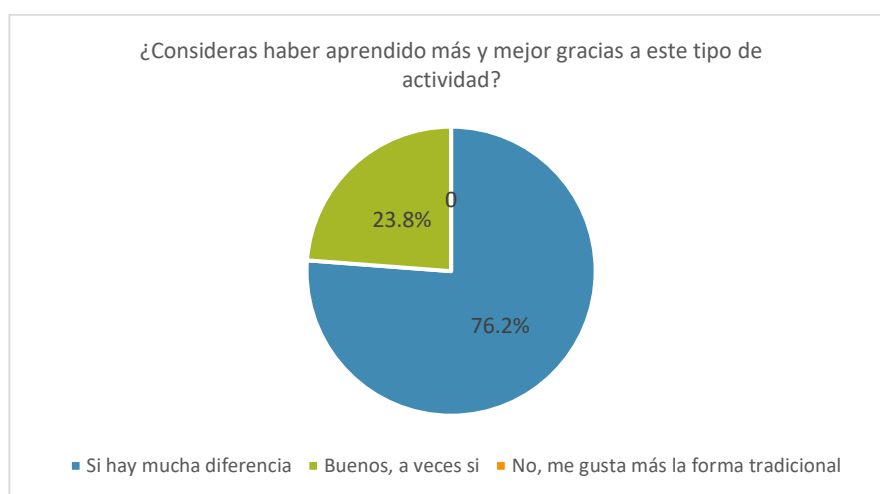


Gráfico 2. Encuesta. Pregunta 3

Para finalizar el análisis, con la encuesta establecida, aunque con una muestra pequeña teniendo en cuenta la muestra total del grupo experiencial, aceptamos la tercera hipótesis, *los alumnos se sienten más motivados y con más interés en estas prácticas de Role Playing que en una exposición tradicional al uso.*

Conclusiones

Teniendo en cuenta los objetivos fijados y las hipótesis establecidas podemos observar, no solo una mejora en la participación de los estudiantes sino también en las calificaciones del bloque evaluado de la asignatura.

Aceptamos 3 de las 4 hipótesis planteadas por lo que podemos pensar que el uso de este trabajo frente a los trabajos de cursos anteriores, mejoran no solo la motivación y el interés sino también refuerzan y mejoran la expresión oral y escrita.

En la hipótesis rechazada, la referente a la evaluación entre iguales y su comparativa con la evaluación del docente, encontramos una disparidad sin tener clara una explicación coherente que se analizará en concursos siguientes.

Hemos conseguido nuestros objetivos aumentando la motivación, el aprendizaje y el interés, así como creemos que hemos ayudado al alumnado a sentir menos pánico escénico mejorando la fluidez oral.

Seguiremos haciendo este trabajo en cursos posteriores, incrementando en cada grado una pequeña parte del 2º bloque de contenidos de la asignatura basado en las hojas de cálculo.

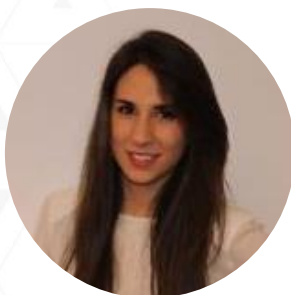
La lucha por mejorar el aprendizaje de contenidos a través de recursos innovadores y el uso de las TIC hace que no dejemos de investigar y leer artículos con gran repercusión a nivel nacional e internacional.

5. Equipo docente



Rubén Callejo Martín

Soy personal docente investigador de la Universidad Rey Juan Carlos desde el curso 2009/2010. Licenciado en Periodismo, imparto clases de Informática Aplicada a distintos Grados como Administración y Dirección de Empresas, Contabilidad y Finanzas o Lengua de Signos Española y Comunidad Sorda, siendo coordinador de asignatura de esta última. Docente también de los cursos Community Manager y Microsoft PowerPoint, en el centro CUESA. Actualmente cuento con varias publicaciones, y coautor del libro “500 preguntas sobre Word y Excel 365 para ser más productivo en el ámbito de la empresa”, junto con el profesor Luis Matosas López, un manual que pretende ayudar al usuario a entender y emplear de una manera más productiva las utilidades de ambas aplicaciones, en su versión Office 365, en un marco práctico. Mi principal motivación es la recuperación del interés, por parte de los alumnos, en los Estudios Superiores, fomentando su motivación, el trabajo autónomo de éstos y la incorporación de nuevas técnicas y dinámicas en la docencia; así como la colaboración entre docentes para un buen desarrollo de las asignaturas y de la educación superior. Dispongo de dos tramos de Docencia, el último de ellos con calificación de Excelente.



Lorena Rodríguez Calzada

Soy personal docente investigador de la Universidad Rey Juan Carlos desde el año 2018 y doctoranda en Informática Educativa. Imparto clases de Informática Aplicada en diferentes Grados como Administración y Dirección de Empresas, Economía y Contabilidad y Finanzas. Graduada en Educación y centrada ahora en la investigación de Juegos Serios para los cambios de la motivación en la Educación Superior. Docente también del curso Adopción de Nuevas Tecnologías en el ámbito empresarial: del Big Data al Blockchain en el centro CUESA. Considero que aún faltan muchos cambios que hacer para mejorar nuestro sistema educativo pero que si todos ponemos algo de nuestra parte el camino será mucho más fácil. Actualmente cuento con 2 publicaciones y he participado en varios Congresos tanto Nacionales como Internacionales. Dispongo de un tramo de Docencia.