

**CONVOCATORIA DE AYUDAS DE LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA
PARA PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE
Curso 2015-2016**

MEMORIA FINAL

PROYECTO ID2015/0061: “El desarrollo de competencias interpersonales mediante la aplicación de un sistema Learning Content Management System (LCMS). Studium Plus y sus herramientas de comunicación: Foros, chat y openMeeting en las asignaturas de Organización de Empresas”.

COORDINADORA: Lucía Muñoz Pascual

EQUIPO DE TRABAJO: Jesús Galende del Canto, Emma López Massa y Gabriel Hidalgo Moreno.

PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO:

Entre las competencias y habilidades que deben adquirir las actuales titulaciones de grado se encuentran las competencias de carácter específico y transversal. Las primeras, competencias de carácter específico, son aquellas que están relacionadas con una materia en concreto y por tanto evalúan y miden los conocimientos específicos de esa materia, lo cual se acercaría más a las aptitudes que adquieren los estudiantes. En cambio, las competencias de carácter transversal, se caracterizan por su dificultad a la hora de evaluar y medir. Además, no es posible llevarlas a cabo en una materia en concreto, sino que es conveniente que los estudiantes las adquieran y las desarrollen en un grupo de materias o en toda la titulación en su conjunto, por lo cual se podría decir que se acercan más a ciertas actitudes o motivaciones que pueden desarrollar los estudiantes.

Dada la cantidad de competencias que tienen que asumir los estudiantes de grado, es lógico comprender que para que éstas puedan ser implantadas y desarrolladas, la coordinación y el trabajo en equipo entre los docentes es un elemento clave que garantizará el éxito en su implantación. En este sentido, parece adecuado el desarrollo de este proyecto de innovación docente.

Este proyecto de innovación docente pretende introducir elementos de interacción y comunicación en el desarrollo de diversas asignaturas para potenciar y desarrollar todo tipo de competencias y habilidades señaladas anteriormente. En particular, se introducen actividades que, dentro de un entorno formal, desarrollen competencias interpersonales comunicativas entre los alumnos de los últimos años de titulación, siendo estas más propias de ambientes de ocio y diversión pero que cada vez están más demandadas en nuestro mercado laboral.

Dichas actividades han sido enmarcadas dentro de los programas docentes de varias asignaturas de la facultad de economía y empresa abarcando las tres titulaciones más importantes de la facultad y su marco de actuación ha sido Studium Plus y sus nuevas funcionalidades de comunicación (Chat, foros y OpenMeeting). Este proyecto ha vinculado a las siguientes asignaturas y, con ello, a su personal docente:

- Asignatura 1: ALIANZAS Y COOPERACIÓN EMPRESARIAL (4º GRADO EN GESTIÓN DE PEQUEÑAS Y MEDIANAS EMPRESAS)
- Asignatura 2: ADMINISTRACIÓN DE LOS RECURSOS HUMANOS (4º GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS)
- Asignatura 3: PRINCIPIOS DE ORGANIZACIÓN (3º GRADO EN ECONOMÍA)
- Asignatura 4: DIRECCIÓN ESTRATÉGICA (3º GRADO EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS)

Las actividades han sido soportadas bajo la herramienta Studium Plus, la cual fue actualizada al inicio del curso académico 2015/2016 incorporando nuevas funcionalidades como los foros, mensajería instantánea o los encuentros virtuales. En este proyecto de innovación hemos desarrollado un detallado plan de actuación en el que combinamos el uso de estas nuevas herramientas y entornos de trabajo con los conocimientos y competencias que las asignaturas de nuestros grados contienen.

Las actividades implantadas en las asignaturas, han tenido como objetivo introducir las competencias comunicativas en el desarrollo normal de las asignaturas.

En particular, se ha comprobado el efecto que sobre el rendimiento y la motivación tienen estas actividades para los alumnos.

Las actividades han ido enfocadas a que los estudiantes encuentren nuevas formas de comunicación y solución de problemas y, a mayores, adquieran una actitud creativa así como otra serie de habilidades que destacamos a continuación:

Aprender a equivocarse- Desprender al estudiante del miedo a errar. En contra del pensamiento común y desde una perspectiva de mejora, la equivocación es un avance. En este sentido, los alumnos aprenden que equivocarse puede ser eficaz e incluso gratificante. La plataforma les brinda la oportunidad de interactuar en el momento que ellos consideran más oportuno dentro de sus propios procesos de aprendizaje y sin presión de ningún agente externo como pueden ser la presión social de la propia clase o el profesor.

Trabajo colaborativo y feedback - Se concientia en la importancia de la colaboración entre personas para la consecución de fines comunes. Se trata de despojar al alumno de la individualidad en la que a menudo se ve envuelto en el día a día. La plataforma les brinda la oportunidad de crear una red de contacto e intercambio de ideas, lo que potenciará las relaciones sociales y los vínculos afectivos entre ellos y les llevará a dar una solución meditada a los problemas propuestos en las asignaturas.

Pensamiento crítico y autoevaluación – Los estudiantes aprenden a observar realidades, desde perspectivas poco habituales y de forma crítica. La plataforma les brinda la oportunidad de replantearse el análisis de las diferentes temáticas, no sólo viendo los diferentes puntos de vistas de sus compañeros o profesores, sino que también les permite profundizar más en su propia visión sobre los temas al tener menos restricciones temporales que en una clase común.

Compartir conocimiento - El conocimiento no es un tesoro que uno deba guardarse. Por eso, el desarrollo de actividades mediante estas herramientas que nos ofrece Studium puede ayudar al intercambio de habilidades, conocimientos e ideas. Esto hará que se potencien aún más las competencias comunicativas entre el alumnado al ver a sus propios compañeros como una fuente más de aprendizaje. Por lo tanto, alejados ya de la antigua idea de “**el profesor como única fuente de conocimiento**”, este tipo de herramientas son

imprescindibles para implantar en la sociedad la visión de “**el profesor guía**”. Hoy en día la figura de profesor como única fuente de saber, experto en una materia y cuya principal función es transmitir conocimiento formal en un limitado contexto físico y siguiendo una metodología tradicional como son las clases magistrales, debería quedar relegado a un segundo plano. La implantación de actividades docentes dentro de los entornos virtuales, permite al docente no sólo difundir y compartir conocimiento formal, sino actuar como guía o mentor durante el largo proceso de aprendizaje que todo estudiante de grado debe desarrollar durante los años de su titulación. En este proceso de aprendizaje el estudiante debe no sólo adquirir conocimientos formales relacionados con cada una de las materias de la titulación, sino desarrollar una serie de competencias y habilidades sociales que les lleven a interactuar con el mundo real al que deben enfrentarse al terminar sus estudios. En esta línea, la nueva figura de “profesor guía” debe ayudarle y darle las herramientas necesarias para el desarrollo de sus competencias y con ello para la evolución de sus propio proceso de aprendizaje.

Si bien es cierto que estas nuevas herramientas electrónicas no sólo nos han servido para el desarrollo de nuevas competencias sino para reforzar las tradicionalmente implantadas ya en el aula. Pero trabajar en este tipo de entornos nos ha resultado más interesante por diversos motivos:

Entornos Web (Del 2.0 al 3.0). Aunque las actividades tienen una base teórica, este proyecto se fundamenta en el desarrollo de competencias comunicativas que van más allá de las relaciones sociales en el aula. Mediante estas herramientas hemos podido observar como la conexión y el intercambio de ideas fluye de forma más rápida y potente, lo que hace que el tema a tratar se enriquezca.

Impacto. La participación de los alumnos en las asignaturas implantadas ha permitido aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas más allá de la vida académica, por ejemplo a su futuro entorno laboral.

La utilidad y potencia de las herramientas – Como la implantación de cualquier proceso, esto suponía un cambio y, por lo tanto, un posible riesgo a asumir. Para ello la implantación de dichas metodologías requirió un plan de actuación detallado a cumplir por el personal docente implicado en el proyecto teniendo que cumplir semanalmente con una serie de actividades adecuadas a los contenidos y a las actividades de la plataforma según sus herramientas, es decir, adaptadas en tiempo y forma. Aunque como es lógico todo proceso de aprendizaje conlleva un coste inicial, tanto docentes como alumnos están muy satisfechos con los resultados de la implantación de estas herramientas en sus asignaturas.

Una gran cantidad de estudiantes valoran la adquisición de una actitud comunicativa y de interconexión que junto con las sesiones de exposiciones en el aula podrán aplicar siempre, es decir, no se trata de una actividad normal que se realiza para el trabajo en el aula y se olvida, va más allá y se adapta a los nuevos entornos de trabajo y ocio del momento actual.

Puesto que el equipo de profesores implicados en este proyecto lleva impartiendo docencia durante muchos años en diferentes titulaciones, se ha considerado relevante establecer como marco de análisis las tres titulaciones que tiene nuestra facultad.

METODOLOGÍA DE TRABAJO:

El proyecto ha sido desarrollado por la Prof. Lucía Muñoz-Pascual, como coordinadora del proyecto, con el apoyo del Prof. Dr. Jesús Galende del Canto, la Prof. Dra. Emma López Massa y el Prof. Gabriel Hidalgo Moreno. Todos ellos poseen una dilatada experiencia docente y trabajan habitualmente en la implantación de docencia en diversas asignaturas de la Facultad de Economía y Empresa, así como en otras facultades o escuelas de negocios como IME Business School.

El equipo de trabajo ha participado activamente en diferentes proyectos de innovación docente en convocatorias anteriores. Obteniendo siempre unos excelentes resultados tanto en la implantación como en el resultado de sus metodologías. Además, es relevante señalar que parte de los miembros del equipo de trabajo, tanto en la reciente convocatoria como en convocatorias anteriores, han obtenido una valoración de “Desempeño Excelente” dentro del Programa Docencia-Usal, programa encargado de evaluar la actividad docente del profesorado durante los últimos cinco años en la Universidad de Salamanca.

En particular, el presente proyecto de innovación ha seguido una rigurosa metodología tanto en la implantación como en su posterior medición y recopilación de la información como se puede observar en la siguiente tabla:

Tabla 1. Ficha Técnica del Proyecto

ASIGNATURAS OBJETO DE ESTUDIO	*ALIANZAS Y COOPERACIÓN *AD. DE LOS RECURSOS HUMANOS *PRINCIPIOS DE ORGANIZACIÓN *DIRECCIÓN ESTRATÉGICA
TÍTULACIONES	ECONOMÍA, ADE Y PYMES
UNIDAD MUESTRAL	ESTUDIANTES
RECOGIDA DE INFORMACIÓN	CUESTIONARIO ON-LINE
TAMAÑO MUESTRAL	103 (61 STUDIUM/42 SIN STUDIUM)
PAQUETE ESTADÍSTICO	SPSS 22.0
FECHA TRABAJO DE CAMPO Y ANALISIS INICIAL	1º. RECOGIDA DATOS: DEL 9 AL 13 DE MAYO DE 2016 2º. ANÁLISIS REALIZADO: *ESTADÍSTICOS DESCRIPTIVOS *PRUEBA T PARA MUESTRAS INDEPENDIENTES

Fuente: Elaboración Propia.

ACTIVIDADES DESARROLLADAS:

El diseño de las actividades dentro de las asignaturas y teniendo en cuenta la implantación de estas nuevas herramientas, se llevó a cabo siguiendo algunos aspectos claves que combinaran los contenidos teóricos de las asignaturas con la introducción de elementos sociales o interrelacionales que la propia plataforma nos brinda. En concreto, se incorporaron algunos de los siguiente elementos:

Capacidad de Superación: La implantación de las nuevas herramientas (Foros, Chat y OpenMeeting) en los contenidos de las asignaturas deben proseguir un fin o una meta concreta. Esto no sólo lo debe tener presente el docente, a la hora de su diseño, sino también lo debe percibir el alumnado. Con ello estaremos logrando que el alumno esté interesado en permanecer en el proceso hasta llegar a la meta,

considerando la meta obtener los mejores resultados posibles en la asignatura y el proceso las herramientas o metodologías implementadas para llegar a la meta. De esta forma, en nuestras asignaturas no sólo se evalúa el resultado (la meta) sino también el proceso hasta llegar a él.

Competición: La sensación de competir es imprescindible tanto en el ambiente académico como en el laboral. En nuestro caso, a través de las nuevas herramientas que nos brinda Studium, se ha fomentado la competencia entre los alumnos. Para ello cada semana se habilitaban puntuaciones de los logros conseguidos, de esta forma cada alumno ha podido ver en todo momento lo que sus compañeros iban consiguiendo en los foros semanales según la calidad de sus respuestas. Esto les ayuda a superarse individualmente.

Cooperación: Para conseguir la meta es imprescindible cooperar. El equilibrio entre la cooperación y competencia otorga al alumno una habilidad para establecer una serie de logros en los que necesita la colaboración, pero al mismo tiempo se ve motivado a mejorar su rendimiento por el requerimiento de competencia introducido semanalmente en los foros y chat de debates. Se pretende con ello que el alumno mejore su relación con el resto de participantes a través de este entorno, lo cual le llevará a generar relaciones más fuertes y de confianza en el entorno físico del aula.

Recompensa: Todas las actividades requerirán la existencia de una recompensa, que vendrá dada por la posibilidad de aumentar su calificación en actividades prácticas (Obteniendo hasta 1 punto de los 4 otorgados en la evaluación continua).

Componentes de las actividades implantadas con las nuevas herramientas de Studium Plus.

Para clarificar al alumnado y potenciar el atractivo del uso de estas herramientas en la docencia, fue preciso introducir una serie de elementos y pautas:

1. Preguntas semanales. Al terminar cada tema, automáticamente, en Studium se habilitará una pregunta que tienen que responder en un plazo de una semana. Para dar la respuesta a dicha pregunta deberán haber interactuado previamente con sus compañeros mediante el chat en el caso que sea una pregunta colectiva. En este caso se puntuará no sólo las respuestas sino también el nivel de interacción de los miembros del equipo. En función del contenido del tema, las preguntas semanales se establecían de manera individual o colectivas. Considerando, por lo tanto, este el reto que los alumnos debe superar semanalmente.
2. Panel evaluador. Se estableció un sistema por el cual el alumno podía ir visualizando tanto las calificaciones individuales como grupales del resto de los alumnos, con ello se pretende incrementar la motivación y el desarrollo personal.
3. Niveles de superación. Al establecer una meta por cada tema (una pregunta semanal por cada tema), es importante plantear niveles de superación para que el estudiante pueda ir viendo sus propios avances. Para ello decidimos establecer tres niveles de superación (uno por cada tres temas).

APLICACIÓN:

Para la confección de actividades se utilizó Studium Plus y sus nuevas herramientas de comunicación: foros, chat y openMeeting.

Estas nuevas herramientas han permitido que el alumno estuviera actualizado permanentemente sobre la evolución de las actividades. Además a través de los chat y foros de debate pudieron contar con sus compañeros y ha servido para proponer vías comunes para responder a las cuestiones planteadas, de forma que a través de studium se articula también el proceso cooperativo.

FUNCIONAMIENTO:

El funcionamiento de las actividades docentes enmarcadas dentro de las nuevas herramientas de Studium se describe a continuación.

En primer lugar cada profesor le comento de forma presencial y virtual las reglas de la actividad a desarrollar durante todo el curso y les invitó a participar en los foros planteados. Las reglas eran las siguientes:

1. Respuesta en plazo (1 semana).
2. Cada respuesta válida puntúa 0,1 puntos
3. Si una semana no se responde, se queda automáticamente eliminado de la actividad y por lo tanto se renuncia a 1 punto de la evaluación continua.

Posteriormente cada profesor publicó en el foro la pregunta inicial, de forma que todos los alumnos recibieron en sus ordenadores o teléfonos móviles la misma de forma instantánea. A partir de ese momento, los alumnos iniciaron conversaciones en las que expusieron sus opiniones sobre la respuesta en los chat.

Una vez que se inició el proceso de colaboración, el alumno, pasado un tiempo determinado, contestó a la pregunta en Studium. El alumno, por su parte, podía visualizar todas las respuestas del resto de compañeros.

Una vez finalizado el periodo de respuesta, cada profesor actualizó el panel de respuestas publicando la clasificación correspondiente y el nombre de los participantes que ascendían al nivel siguiente en caso de ser respuesta de superación de nivel.

Posteriormente en el aula, se desvelaba la respuesta correcta y se iniciaba un proceso de debate y discusión de forma presencial (5 minutos finales de cada clase presencial).

La utilización de las herramientas que nos ofrece Studium puede hacerse siguiendo diferentes actividades o diseños según los contenidos docentes de la asignatura. En nuestro caso utilizamos los foros de debate y los chat según las actividades diseñadas y la forma descrita anteriormente. Puede resultar muy interesante la incorporación de la herramienta OpenMeeting para el desarrollo de las tutorías programadas dentro de los programas de grado y que esperamos implementar en el próximo curso académico.

CALENDARIO E INTEGRACIÓN DE TAREAS:

Las actividades se iniciaron desde la primera semana de curso, presentando las actividades y herramientas de Studium en la sesión presentación de cada una de las asignaturas. El fin de las actividades diseñadas para Studium coincide con el cierre de curso, cerrando las actividades antes del inicio del periodo de exámenes.

La periodicidad planificada de las actividades con las nuevas herramientas de Studium fue semanal, lanzando una pregunta cada semana al finalizar el contenido del tema.

Con esta planificación se ha conseguido que el alumno tenga siempre presente la asignatura, lo que les hizo estar más pendientes de las actividades de evaluación continua y del propio desarrollo de la misma durante la duración de la asignatura.

Para poder medir los resultados alcanzados después de la implantación del proyecto de innovación en las diferentes asignaturas fue necesario diseñar un breve cuestionario donde pudimos valorar los efectos de la implantación de dichas herramientas en la docencia siguiendo una serie de ítems que se muestran a continuación:

Tabla 2. Cuestionario del Proyecto

<i>VARIABLE</i>	<i>Indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones:</i>
RENDIMIENTO PERCIBIDO	Considero que he mejorado el rendimiento en la asignatura*
SATISFACCIÓN	Estoy satisfecho con la asignatura*
MOTIVACIÓN	Estoy motivado con la asignatura*
COMPROMISO SOCIAL (INTERACCIÓN, COMUNICACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO)	Considero que ha aumentado mi participación, interacción, habilidades comunicativas y trabajo en equipo*
APRENDIZAJE	Considero que he mejorado mi capacidad de aprendizaje a lo largo de la asignatura*

***Nota:** Escala 1= Totalmente en desacuerdo hasta 5=Totalmente de acuerdo

Fuente: Elaboración Propia

RESULTADOS ALCANZADOS:

El presente Proyecto de Innovación Docente, ha servido por una parte para recopilar y clasificar la información elaborada por los profesores del equipo de trabajo en las asignaturas implantadas y por otro lado para implementar y desarrollar las competencias señaladas anteriormente mediante la implantación de estas nuevas herramientas en Studium para la docencia.

Por otra parte, también ha servido para ampliar y obtener información directa de los estudiantes sobre el grado de importancia de las actitudes relacionales dentro de sus grados.

Después de hacer algunos análisis, principalmente Pruebas de diferencias de medias para muestras independientes entre una asignatura en la que se implantaron dichas herramientas y otra de las que no, se obtuvieron los siguientes resultados:

Tabla 3. Resultados del Proyecto: Prueba T

STUDIVM	
SATISFACCIÓN*	✓
MOTIVACIÓN***	✓
COMPROMISO SOCIAL***	✓
APRENDIZAJE***	✓
RENDIMIENTO PERCIBIDO ^(ns)	✗

Nota: Nivel de Sig: $p < 0,10$; $**p < 0,05$; $***p < 0,01$

Fuente: Elaboración Propia

Los usuarios que usan las herramientas en sus asignaturas, están más satisfechos con los conocimientos adquiridos, tienen una mayor motivación hacia la asignatura, desarrollan un mayor compromiso de ayuda, trabajo en equipo, integración y perciben que su proceso de aprendizaje es mejor con la implantación de las herramientas.

En cambio, no encontramos diferencia entre los alumnos que usan los chat y los foros y los que no en el rendimiento percibido. Este último aspecto puede ser justificado de la siguiente forma:

En el caso del rendimiento percibido, puede ser que no le den importancia en este momento porque aun no había llegado el examen final donde realmente podían ver si en la asignatura que usaron las herramientas se obtuvieron mejores resultados que en la que no.

Entre las pautas observadas en el análisis de los datos, los alumnos parecen indicar que tienen mayor preferencia por la formación basada en el desarrollo de actitudes comunicativas, relacionales y de interacción, que precisamente son las que en mayor medida tratan de cubrir las asignaturas donde se ha llevado a cabo el proyecto.

CONCLUSIÓN:

Un aspecto fundamental en cualquier titulación, es el desarrollo de sus actitudes, dada su fuerte demanda por el mercado laboral y su carácter determinante como factor diferenciador en la búsqueda de empleo, especialmente aquellas de carácter interpersonal y social.

La implantación de estas nuevas herramientas incorporadas en Studium al inicio del ya finalizado curso académico ha permitido al equipo docente implicado en este proyecto descubrir unas herramientas de gran utilidad para el desarrollo de competencias y habilidades transversales y ha permitido enmarcar la docencia dentro del entorno virtual en el que nuestros estudiantes se mueven hoy en día. Todo esto ha permitido que la pasión y la motivación por el aprendizaje dentro de las asignaturas implantadas sea muy superior a otras donde no se han implantado este tipo de herramientas.

Después de la elaboración del presente proyecto, el equipo de trabajo ha podido extraer una serie de recomendaciones de gran interés.

- Ampliación de actuaciones por parte del profesorado para la implantación y mejora no solo de conocimientos específicos sino también de actitudes comunicativas que ayudan a desarrollar otras competencias de carácter más transversal.
- Mayor coordinación y trabajo en equipo por parte del profesorado.
- Adaptación a los nuevos entornos virtuales que cada vez son más demandados en el entorno académico y empresarial.
- Implantación de manera formal de equipos de trabajo y herramientas que desarrollen metodologías prácticas dentro de las asignaturas de las titulaciones.

El equipo de profesores implicados en este proyecto, se encuentra trabajando de forma activa en el desarrollo de los aspectos mencionados a lo largo del proyecto desde diferentes planos como son el plano docente e investigador.

LIMITACIONES DEL TRABAJO:

El presente proyecto posee una rica y amplia información recibida por parte de los estudiantes, esto hace que se pueda profundizar más e incluso se puedan establecer relaciones causales entre las variables planteadas en un futuro, mediante la aplicación de regresiones múltiples o ecuaciones estructurales.

Como ya se señaló previamente, los resultados pueden estar condicionados por la ambigüedad y la confusión que causa medir aspectos intangibles en muchos casos.

Además, en cuanto a la información recaudada por los estudiantes en las titulaciones, resulta necesario indicar que son estudiantes influenciados no solo por las orientaciones de sus titulaciones sino por un contexto en el que se encuentran otras variables no controladas en el presente estudio (ideología, procedencia, etc...). Además las conclusiones obtenidas de este proyecto no pueden ser extrapoladas de forma general a los resultados de toda la titulación. Son por estos motivos, por los que las comparaciones e interpretación de los resultados deben hacerse con cautela.

Otro aspecto a tener en cuenta es que la información recogida está basada en percepciones de los estudiantes y esta puede estar sesgada por diversos motivos. Por un lado, en algunos casos los estudiantes pueden estar condicionados a no contestar con certeza sus verdaderas percepciones sobre determinados aspectos. Por otro lado, la recogida de información mediante las percepciones tiende a tener un cierto nivel de perversión con respecto a la realidad, ya que en algunos casos se puede comprobar como los estudiantes tienden a indicar que sus percepciones en relación a los aspectos evaluados son superiores a los reales.

DIFUSIÓN DE LOS RESULTADOS:

El equipo de trabajo del proyecto mantiene una actitud proactiva para la difusión de los resultados de los proyectos de innovación docente en los que participa y ha participado, tal y como fue detallado en la Memoria de Solitud del proyecto.

En particular y relacionado con la difusión de los resultados, los miembros del equipo de trabajo participan y han participado en cursos de formación continua donde han explicado estas y otras metodologías docentes. Además se prevé próximamente el envío de los resultados obtenidos a un congreso de investigación científica para contribuir con la difusión y mejora docente generada desde la Universidad de Salamanca.