

INFORME FINAL DE EJECUCIÓN

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE ID2013/330 “FOMENTO
DE LA INTERACCIÓN Y MEJORA DE LOS MECANISMOS DE
EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS EN LA ASIGNATURA
“COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR”



VNiVERSiDAD D SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

Salamanca, 2014

1. DATOS DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

TÍTULO: Fomento de la interacción y mejora de los mecanismos de evaluación de competencias en la asignatura "Comportamiento del Consumidor"

CÓDIGO: ID2013/330

MIEMBROS DEL EQUIPO:

Dra. Rosa M. Hernández Maestro (Coordinadora del proyecto)

D. Jesús Rivas Luis

CENTRO: Facultad de Economía y Empresa

DURACIÓN: Curso académico 2013/2014

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA:

DENOMINACIÓN	CRÉDITOS	TIPO	CURSO	SEMESTRE	TITULACIÓN	ALUMNOS
COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR	3	OBLIGATORIA	SEGUNDO	SEGUNDO	GRADO EN GESTIÓN DE PYMES	193 (TRES GRUPOS)

La asignatura se imparte en la segunda mitad del segundo cuatrimestre y consta de una hora de teoría, y de hora y media de práctica a la semana. Además, cada alumno recibe una sesión de media hora de seminario en el cuatrimestre.

La asignatura está dividida en tres grupos de teoría. A su vez, cada grupo de teoría se subdivide en tres grupos de prácticas.

2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

En el marco del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) que exige una mejora continua, y en un contexto en el que hay gran número de alumnos por grupo, este proyecto perseguía mejorar la asignatura a la vista de la experiencia anterior. La experiencia previa en la asignatura Comportamiento del Consumidor, del Grado en Gestión de Pequeñas y Medianas Empresas, año académico 2012-2013, aunque fue satisfactoria, era susceptible de ser mejorada.

Por esta razón, en particular, se perseguía **mejorar** los siguientes aspectos respecto al año 2012-2013:

1. La participación del alumno en la clase de teoría. Cada semana la asignatura se desarrolla en una hora de teoría, y hora y media de prácticas. La parte práctica supone una participación muy elevada del alumno en el desarrollo de la clase. Sin embargo, en la clase teórica, por su naturaleza, la participación suele ser más escasa. Por esta razón, se estimó adecuado un cambio en el método utilizado para su impartición, buscando lograr un incremento de la participación del alumno, para lograr en último término, un aprendizaje más profundo y duradero.
2. La evaluación de las competencias. Los métodos utilizados en la evaluación, tanto de los trabajos como de la participación en clase, podían mejorarse. En particular, la evaluación de los trabajos debe detallar separadamente distintos elementos. La selección adecuada de estos elementos es necesaria para evaluar de manera más clara y directa las competencias.
3. La difusión (y transparencia) de cada uno de los elementos que se tomarán en cuenta en la evaluación, tanto de los trabajos de los estudiantes como de la participación del alumno en clase.
4. La homogeneidad entre los profesores de la asignatura sobre los criterios para asignar notas a los trabajos de los estudiantes y a la participación del alumno en clase.
5. La satisfacción del alumno con el desarrollo de la asignatura y con su nota, como consecuencia de la mejora de los aspectos mencionados en los cuatro apartados anteriores.

3. METODOLOGÍA DE TRABAJO

Para alcanzar los objetivos propuestos en el proyecto, se han llevado a cabo los siguientes cambios:

1. Se introdujeron diapositivas específicas para fomentar un proceso de aprendizaje más activo, en las que el alumno tenía, por ejemplo, que completar huecos, identificar "verdadero/falso", buscar un ejemplo real, etc.
2. Los alumnos participaron en un juego virtual de preguntas y respuestas basado en un "panel" con preguntas de diferentes grados de dificultad y en el que los alumnos participaban en equipos de no más de cinco personas. Después de lanzar un dado, debían responder en menos de sesenta segundos a una pregunta eligiendo una respuesta entre cuatro opciones posibles. El acierto de la respuesta aportaba más o menos puntos según el grado de dificultad de la pregunta, mientras que la respuesta errónea generaba el rebote aleatorio a otro de los grupos. El equipo ganador era el que más puntos obtenía.
3. Se desarrollaron rúbricas analíticas detalladas para servir de base en la evaluación, tanto de los trabajos de los estudiantes como de la participación en clase. Las rúbricas se publicaron en Studium y se comentaron en clase, al comienzo de la asignatura.
4. Reuniones periódicas entre los profesores.
5. Evaluación, en especial de los elementos nuevos introducidos en la asignatura, tanto por parte de los profesores, como de los alumnos.
6. Correcciones de cara al siguiente año.

Nuestro calendario de actividades ha sido el siguiente:

Febrero-Marzo 2014. PREPARACIÓN. Se desarrollaron diapositivas didácticas y rúbricas.

Abril-Mayo 2014. DESARROLLO. Puesta en práctica, evaluación y correcciones.

Junio 2013. CONCLUSIÓN. Elaboración de la memoria.

El ANEXO presenta una visión general del curso en STUDIUM, así como algún ejemplo de las diapositivas interactivas, pantallazos del juego utilizado y la rúbrica utilizada para evaluar los trabajos en grupo.

4. RESULTADOS

De forma general, con este proyecto se perseguía fomentar la interacción y mejorar los mecanismos de evaluación de competencias en un contexto en el que hay gran número de alumnos por grupo.

La participación en la clase teórica ha incrementado gracias a la introducción de las diapositivas interactivas.

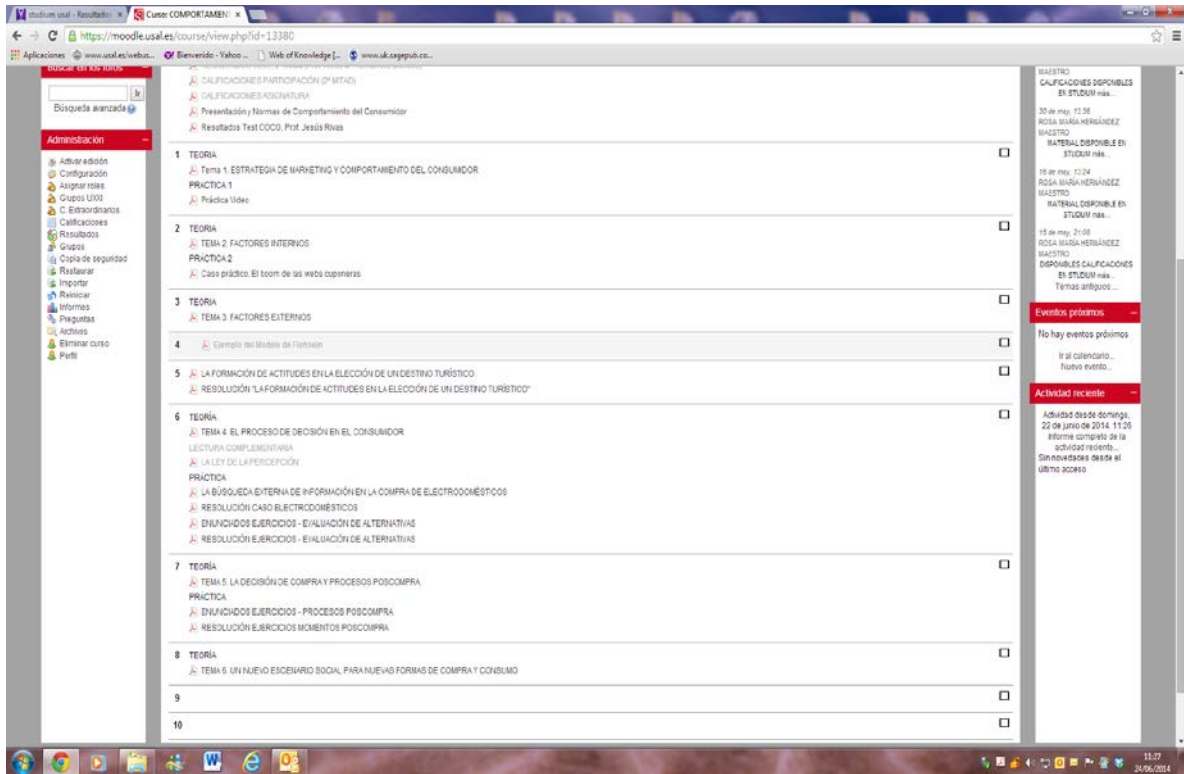
Por otra parte, la elaboración de una rúbrica ha permitido que el alumno, en todo momento, supiera cuáles serían los criterios que se tendrían en cuenta en la evaluación del trabajo en grupo. A su vez, esta herramienta ha contribuido a una mayor homogeneidad en las calificaciones realizadas por parte de ambos profesores.

Los resultados finales de la asignatura han sido muy satisfactorios (tabla 1) y la superación de la asignatura en este contexto supondrá una mayor pervivencia de los conocimientos adquiridos en comparación con el anterior sistema educativo.

Tabla 1. EVALUACIÓN GLOBAL (1ª CONVOCATORIA)	
Alumnos que superan la asignatura / total de alumnos	Alumnos que no superan la asignatura / total de alumnos
98/193 (50,8%)	95/193 (49,2%)

ANEXO

VISTA GENERAL DE LA ASIGNATURA EN STUDIUM



Calificador Mis preferencias de informe

Mostrar promedios de columna Ocultar grupos Ocultar rangos Ocultar resultados

Página: 1 2 (Siguiente)

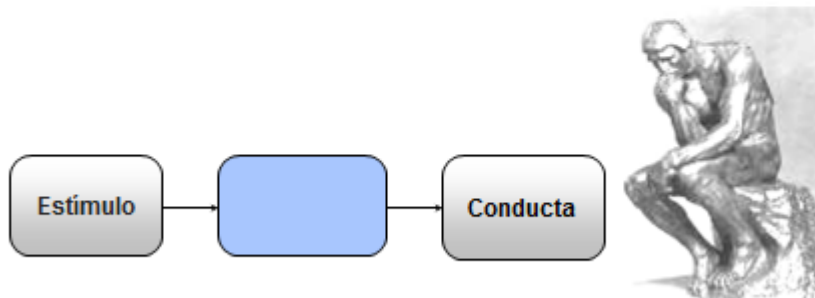
COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR						
Evaluación continua						
1er TEST (BASE 1,5)	2° TEST (BASE 1,5)	Participación (base 1)	Evaluación continua (base 4)		Examen final (base 6)	Calificación asignatura
0,00-1,50	0,00-1,50	0,00-1,00	0,0-4,0		0,0-6,0	0,0-10,0
0,25	0,90	0,73	1,9	4,0	5,9	
-	-	0,00	0,0	0,8	0,8	
0,94	1,15	0,96	3,1	3,2	6,3	
1,17	1,50	0,68	3,4	4,5	8,0	
1,28	1,30	0,98	3,6	3,5	7,1	
0,80	0,30	0,41	1,3	2,0	3,3	
0,30	1,10	0,74	2,1	4,2	6,3	
0,25	1,00	0,60	1,9	2,4	4,3	
1,20	0,80	0,74	2,7	4,3	7,0	
0,40	0,65	0,79	1,8	3,6	5,4	
0,65	0,80	0,96	2,4	2,6	5,0	
0,50	0,85	0,53	1,9	3,1	5,0	
1,17	0,85	0,68	2,7	6,0	8,7	
0,60	0,60	0,37	1,6	2,8	4,4	
0,90	1,50	0,74	3,1	4,1	7,2	
0,25	0,50	0,15	0,9	1,8	2,7	
0,30	0,25	0,72	1,3	2,2	3,5	
0,94	1,00	0,95	2,9	5,7	8,6	
0,20	0,95	0,70	1,9	1,7	3,6	
0,28	1,35	0,00	1,6	2,7	4,3	
0,00	0,75	0,50	1,3	3,7	5,0	
0,20	1,20	0,66	2,1	3,5	5,6	
0,81	1,00	0,45	2,1	3,1	5,2	
0,95	1,15	0,88	3,0	2,7	5,7	
0,55	1,05	0,37	2,0	3,0	5,0	
0,80	0,95	0,95	2,8	2,6	5,4	
0,70	1,50	1,00	3,2	3,8	7,0	
0,30	0,80	0,86	2,0	3,0	5,0	
0,83	1,30	0,95	3,1	3,6	6,7	
1,17	1,05	0,98	3,2	4,1	7,3	
0,65	0,70	0,55	1,9	1,3	3,2	

DIAPOSITIVAS INTERACTIVAS



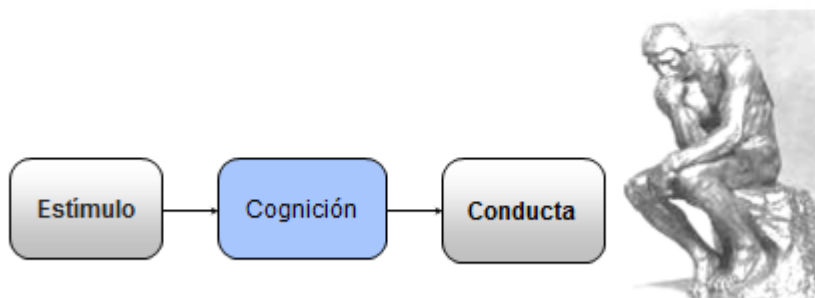
Motivación

Rellena el espacio en blanco: **Según la Teoría Cognitiva, ¿qué lleva a un consumidor a comprar?**



Motivación

Rellena el espacio en blanco: **Según la Teoría Cognitiva, ¿qué lleva a un consumidor a comprar?**





Aprendizaje

Completa los nombres: ¿A qué Modelos de Aprendizaje podría ajustarse el comportamiento del consumidor?

-Modelo de

-Modelo de

-Aprendizaje

-Aprendizaje



Aprendizaje

Modelos de Aprendizaje del consumidor

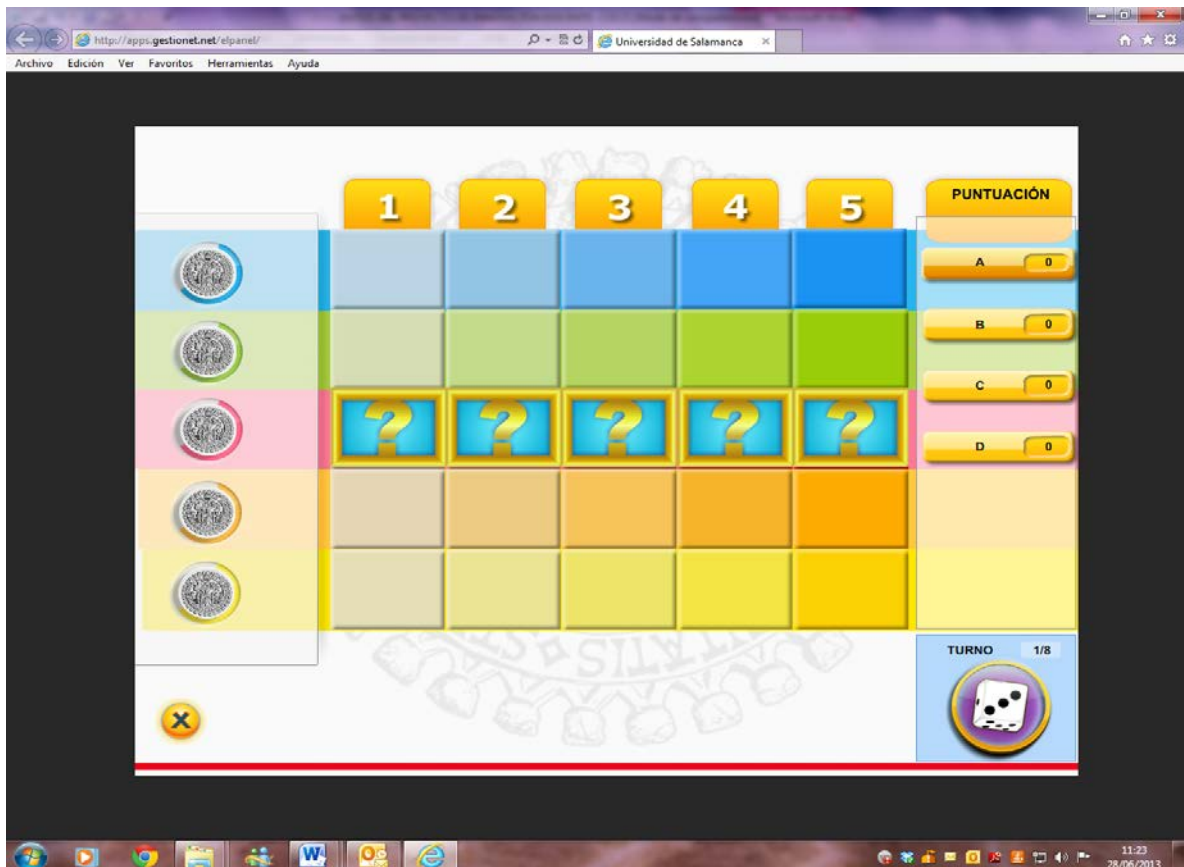
-Modelo de condicionamiento clásico

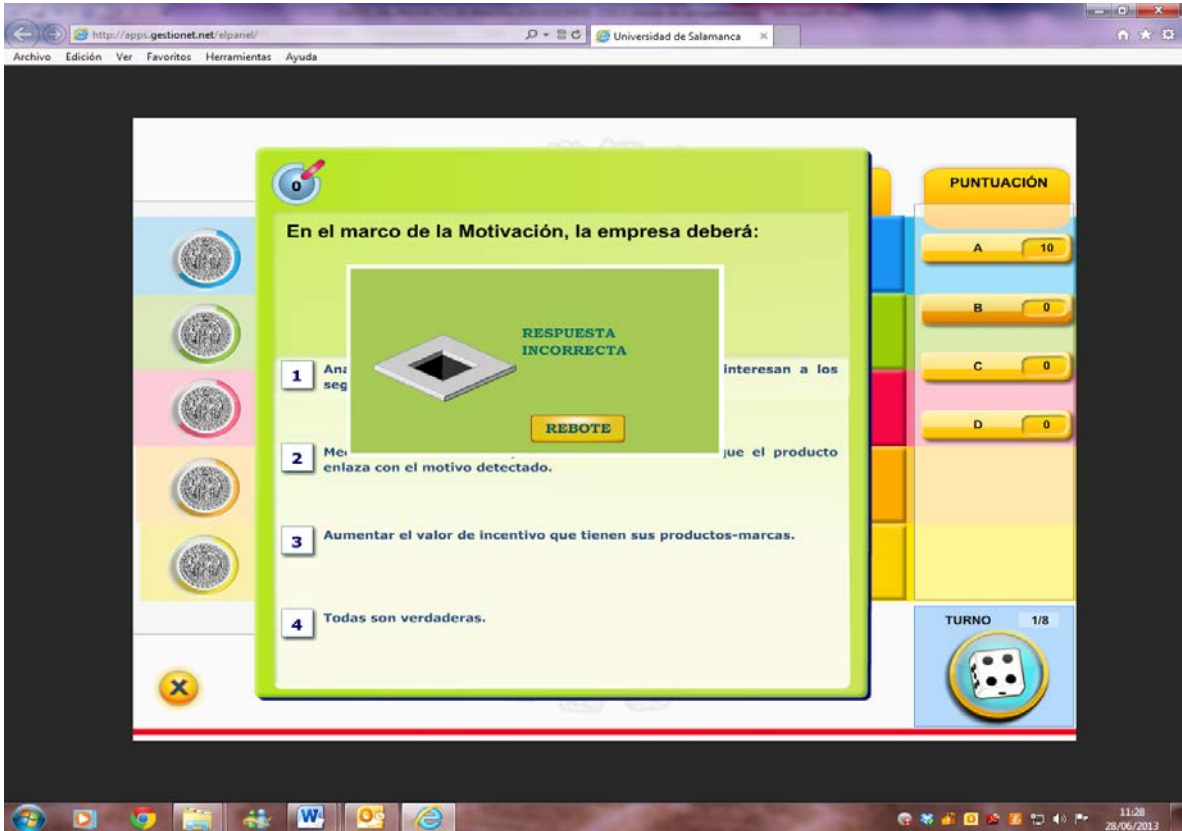
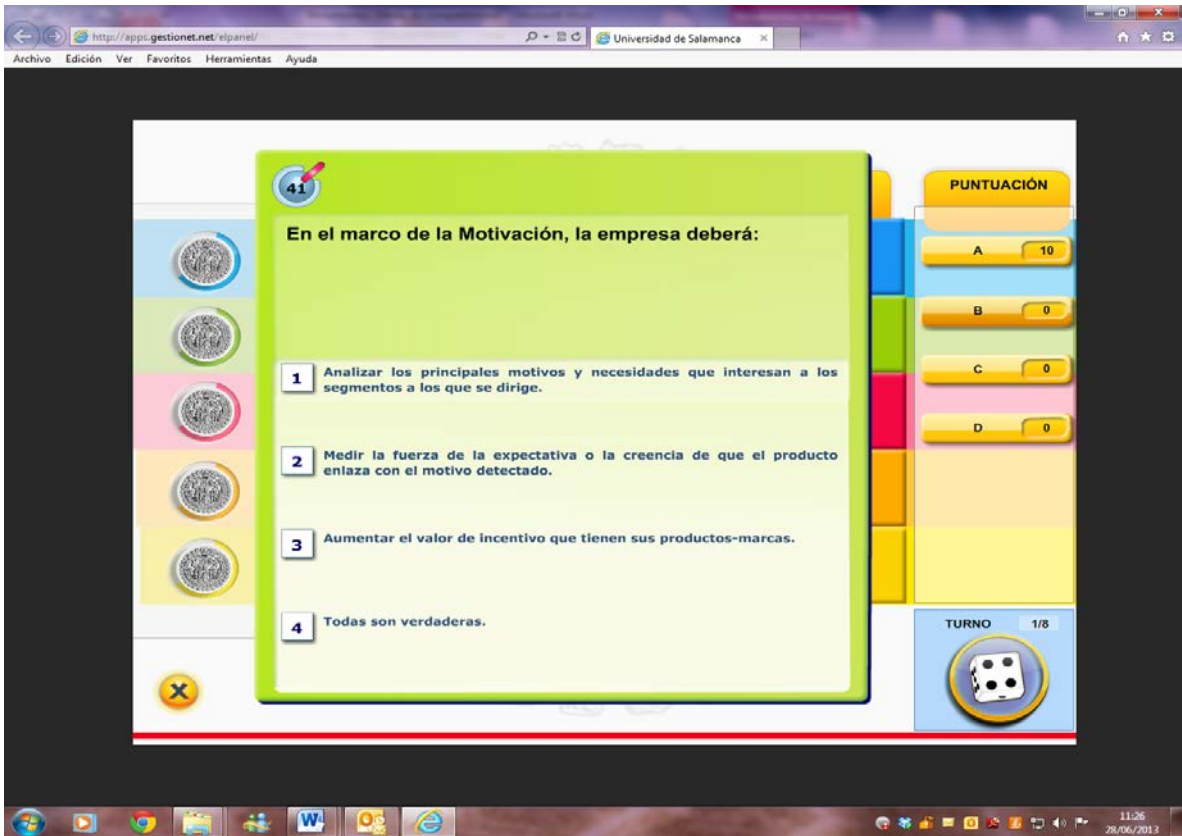
-Modelo de condicionamiento operante

-Aprendizaje observacional

-Aprendizaje cognitivo

JUEGO





The screenshot shows a web browser window with the URL <http://apps.gestionet.net/elpanel/> and the page title 'Universidad de Salamanca'. The application interface is displayed within the browser. On the left, there is a vertical sidebar with five circular icons representing different levels or topics. The main content area is titled 'Durante la Percepción:' and features a central illustration of three people on a stage with the text 'RESPUESTA CORRECTA' and an 'ACEPTAR' button. Below the illustration, there are four numbered options:

- 1 Cob ext
- 2 Apa
- 3 Los estímulos se pueden agrupar atendiendo a una serie de leyes.
- 4 Todas son verdaderas.

On the right side of the interface, there is a 'PUNTAJACIÓN' (Scoring) section with four buttons labeled A, B, C, and D, each with a score of 0. Below this is a 'TURNO' (Turn) section showing '1/8' and a dice icon. The bottom of the browser window shows the Windows taskbar with various application icons and the system clock displaying '11:29' on '28/06/2013'.

RÚBRICA

**VNIVERSIDAD
D SALAMANCA**

VALORACIÓN DEL CONTENIDO Y EL FORMATO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSUFICIENTE 0	NORMAL 0,05	EXCELENTE 0,1
Ordenación lógica del trabajo			
Correcto uso de conceptos teóricos Se utilizan adecuadamente conceptos relacionados con la asignatura			
Resolución de enunciados propuestos Se transmite de forma clara y precisa la opinión del grupo respecto a los apartados del trabajo			
El desarrollo del trabajo muestra que se ha profundizado en la recogida de información Se aportan datos/argumentos a lo largo del trabajo			
El trabajo no contiene errores tipográficos, de ortografía, ni de sintaxis			
El desarrollo del trabajo utiliza formato atractivo Se utilizan adecuados tamaños de letra, tablas, colores, etc.			
Existe coherencia en el trabajo No se encuentra inconsistencia en denominaciones, subíndices, etc.			

PUNTUACIÓN TOTAL GRUPO: