

# **Informe de finalització del Projecte d'Innovació Docent:**

## **“INTRODUCCIÓ DE JOCS DE ROL I ESTUDIS DE CAS A L'ASSIGNATURA D'ECONOMIA DEL SECTOR PÚBLIC”**

**Responsable:** Albalate, Daniel

**Participants:** Daniel Albalate (46698506L); Xavier Fageda (40995166N); Laura Fernández (38837840V); Augusto Voltes (78517568F); Jordi Rosell (47833202X); Germà Bel (40921536M).

**Facultat:** Economia i Empresa

**Ensenyaments:** Economia, Administració i Direcció d'Empreses.

### **Resum**

*(150- 200 paraules)*

El projecte d'innovació docent pretenia adoptar durant el curs 2013-2014 la metodologia dels casos d'estudi i els jocs de rol a l'assignatura d'Economia del Sector Públic, impartida als graus d'Economia i ADE. Aquestes metodologies complementen les sessions teòriques tradicionals de contingut promovent la participació reflexiva (individual o en petit grup) dels estudiants i permetent combinar l'anàlisi intel·lectual amb l'execució i la presa de decisions. En aquest sentit, s'ha optat per dues metodologies pròpies del model pedagògic de l'aprenentatge reflexiu-experiencial, que parteixen de situacions reals o pròximes a l'estudiant, i que només requereixen un coneixement bàsic teòric previ, el que queda ben cobert amb els materials i les sessions teòriques presencials. L'equip investigador ha creat els materials i procediments necessaris per dur a terme aquesta metodologia, utilitzant 4 casos d'estudi i 2 jocs de rol que han començat a aplicar-se a tres grups d'alumnes diferenciats. Els resultats de les sessions i la valoració de l'alumnat de la metodologia han estat satisfactòries gràcies a l'increment de la participació activa i la reflexió posterior dels alumnes sobre les activitats desenvolupades. Els alumnes mostren una elevada valoració d'aquestes sessions i una forta preferència per aquestes sessions respecte les classes teòriques tradicionals.

### **Paraules clau**

Estudi de cas, Joc de rol, Aprenentatge reflexiu-experiencial.

## 1. Introducció

El nou espai europeu d'educació superior requereix que els alumnes prenguin una actitud més activa i participativa en el seu procés d'aprenentatge. En els darrers anys, alguns professors de l'assignatura d'Economia del Sector Públic hem fet un esforç en la homogeneïtzació dels continguts programats, així com en la constitució d'un Equip Docent que ha treballat intensament durant els últims dos anys en el treball coordinat de tots els professors de l'assignatura. Un dels resultats d'aquests esforços ha estat l'elaboració de materials docents que cobreixen àmpliament els continguts teòrics fonamentals de l'assignatura i sobre els quals els professors podem cada vegada aportar menys valor afegit als estudiants amb les classes teòriques tradicionals. Els continguts, per tant, queden avui ben coberts amb els materials docents, els manuals i les pròpies sessions presencials. Malauradament, la mida dels grups (superior a 100 estudiants en molts casos) i la pròpia estratègia docent adoptada fins el moment no ha aconseguit promoure una actitud més activa i participativa per part dels estudiants dels graus d'ADE i Economia d'acord amb la filosofia dels nous graus, el que limita la formació generalista i la capacitat d'aprenentatge al llarg de la vida d'aquests estudiants.

En aquest context diversos professors d'Economia del Sector Públic hem proposat adoptar la metodologia dels casos d'estudi i jocs de rol per complementar les sessions teòriques tradicionals de contingut. Aquestes metodologies han estat les escollides per la seva capacitat de promoure la participació reflexiva (individual o en petit grup) dels estudiants i permetre combinar l'anàlisi intel·lectual amb l'execució i la presa de decisions. En aquest sentit, s'ha optat per dues metodologies pròpies del model pedagògic de l'aprenentatge reflexiu-experiencial. Les dues metodologies, molt pròximes entre elles que parteixen de situacions reals o pròximes a l'estudiant, requereixen un coneixement bàsic teòric previ a la seva aplicació, el que queda ben cobert amb els materials i les sessions teòriques presencials. Mentre l'estudi de cas es planteja en el pla intel·lectual, els jocs de rol, en canvi, pretenen també despertar emocions i exercitar maneres noves de comportament. Amb la dramatització dels jocs de rol sovint pot arribar-se a solucions diferents de les que sorgeixen del procés purament intel·lectual i racional. És amb la retroacció i l'experiència quan s'arriba a la millora de l'activitat docent (Kolb, 1984).

L'aplicació de les metodologies d'estudi de cas i de joc de rols permet aprofundir en els continguts teòrics de l'assignatura al mateix temps que ajuda a l'estudiant a connectar-los amb la realitat i amb el seu context. En aquest sentit l'aplicació d'aquestes metodologies pretén promoure la participació de l'estudiant i treballar tant les competències pròpies de l'assignatura i del grau, com les competències transversals de la Universitat de Barcelona. Algunes de les competències que poden desenvolupar-se mitjançant aquestes activitats són: **Capacitat crítica i autocrítica, Capacitat de mostrar actituds coherents amb les concepcions ètiques, capacitat d'anàlisi, de síntesi, de visions globals i d'aplicació dels sabers a la pràctica, Capacitat de prendre decisions i d'adaptació a noves situacions, capacitat de col·laborar amb els altres i de contribuir a un projecte comú, Capacitat de formular, Capacitat de cercar i integrar nous coneixements i actituds, Capacitat de manifestar visions integrades i sistèmiques, Capacitat de comprendre i**

***d'expressar-se oralment i per escrit amb domini del llenguatge especialitzat de la disciplina i Capacitat de cercar, usar i integrar la informació.***

## **2. Actuació d'innovació docent**

**a. Context:** Aquest projecte ha involucrat a diferents professors de l'assignatura d'Economia del sector públic però la seva aplicació ha començat el curs 2013-2014 en tres grups diferenciats. Un grup de gran mida, d'uns 100 alumnes, un de mida mitjana, d'uns 50 alumnes, i un de mida reduïda, amb 17 alumnes. Els grups també corresponen als dos ensenyaments d'aplicació, Economia i ADE. Els professors membres del projecte d'innovació docent han reflexionat i elaborat els materials necessaris per a dur a la pràctica aquesta metodologia. El fruit d'aquest esforç és el document adjunt "Casos d'estudi i jocs de rol en Economia del Sector Públic", que consta de 4 casos d'estudi i 2 jocs de rol. Aquest document està encara obert a noves incorporacions de casos d'estudi i jocs de rol, i pretén convertir-se en un nou material docent publicable.

**b. Objectius:** (1) Aplicació de les metodologies d'estudi de cas i jocs de rol a l'assignatura d'Economia del Sector Públic al curs 2013-2014. (2) Formació dels professors que vulguin seguir les metodologies d'estudi de cas en aquesta assignatura. (3) Elaboració d'indicadors que permetin seguir i avaluar els resultats docents d'aquestes metodologies.

**c. Metodologia:** Estudis de cas i Jocs de Rol. Elaboració de casos d'estudi i jocs per part dels professors pensats per a aprofundir en el coneixement ja obtingut pels estudiants mitjançant les classes teòriques presencials i els materials docents de contingut.

- *Casos d'estudi:* Els estudiants reben el cas d'estudi mitjançant el campus virtual. Aquest cas els planteja una situació real i més pròxima a la seva realitat, i els proposa que es posin en el lloc del protagonista de la història descrita i prenguin decisions o accions, intentin entendre la situació creada i les conseqüències de les seves decisions, sempre basant-se en els coneixements teòrics i conceptuals de la lliçó o lliçons a les que el cas d'estudi fa referència. Els estudiants elaboren les seves respostes a les 4-7 preguntes plantejades en el cas d'estudi. Són preguntes amb resposta oberta i no existeix necessàriament una única resposta correcta. El més important és la reflexió de l'alumne i la seva articulació teòrica per a respondre les qüestions plantejades. L'alumne envia mitjançant el campus virtual el seu document de respostes. El cas d'estudi és posteriorment presentat de nou a classe, i es demana la discussió i participació dels diferents alumnes per tal d'anar responnent les preguntes. El professor, en conèixer les respostes enviades pels alumnes pot guiar millor la sessió de grup. Finalment, el professor i el grup intenten elaborar un document resumit de conclusions. Aquest document serà penjat en el campus virtual de l'assignatura. Cada grup presentarà les seves conclusions, i el grup de professors del projecte d'innovació docent escollirà el millor document de conclusions, de forma que els estudiants escollits obtenen punts addicionals en la seva avaluació de l'assignatura. Tots els grups podran veure els documents de conclusions dels altres grups.

En general, tots els casos d'estudi intenten ser generalistes i per tant fer referències a diferents apartats del curs. Això implica que el millor moment per a aplicar aquests casos és a final de curs, ja que la major part de la teoria ja s'ha impartit.

- *Jocs de rol:* Els jocs de rol es plantegen com una activitat presencial. Als estudiants se'ls presenta una situació real o pròxima a la seva realitat. Se'ls presenten diferents

agents que tenen possibilitats de prendre decisions i es demana als alumnes que es posin en el lloc d'aquests agents (Empreses, consumidors, governs, etc.). Davant la situació creada, el professor guia als alumnes sobre diferents qüestions que han de resoldre. Aquests jocs de rol acostumen a ser jocs d'interacció, on els resultats de l'experiment no depenen només de la resposta individual de l'alumne, sinó també de la interacció amb les decisions individuals de la resta del col·lectiu. D'aquesta manera es reforça la idea que els resultats col·lectius depenen del que fan tots i cadascun dels individus. Els jocs de rol intenten mostrar experiencialment el compliment de diferents teories econòmiques i, per tant, traslladen aquestes teories de l'abstracte a la realitat dels estudiants. Un cop finalitzats els jocs de rol el professor fa veure als estudiants les connexions entre la teoria i els resultats de l'experiment a classe.

**d. Recursos i suports emprats:** Aquest projecte ha necessitat poc recursos materials per a la seva aplicació. Tanmateix, hem necessitat el suport de l'ICE per a la formació dels professors, així com l'ús d'alguns consumibles per a elaborar els materials necessaris per a fer les activitats a classe. També s'ha fet ús intensiu del campus virtual per tal d'aportar els documents necessaris, i rebre el feedback i valoració dels estudiants. A partir de la finalització del document de casos d'estudi i jocs de rol, valorarem la seva inclusió al dipòsit digital de la UB o la seva publicació en altres formats no digitals.

### 3. Resultats i conclusions

Els principals resultats poden presentar-se d'acord amb els objectius establerts en el punt anterior:

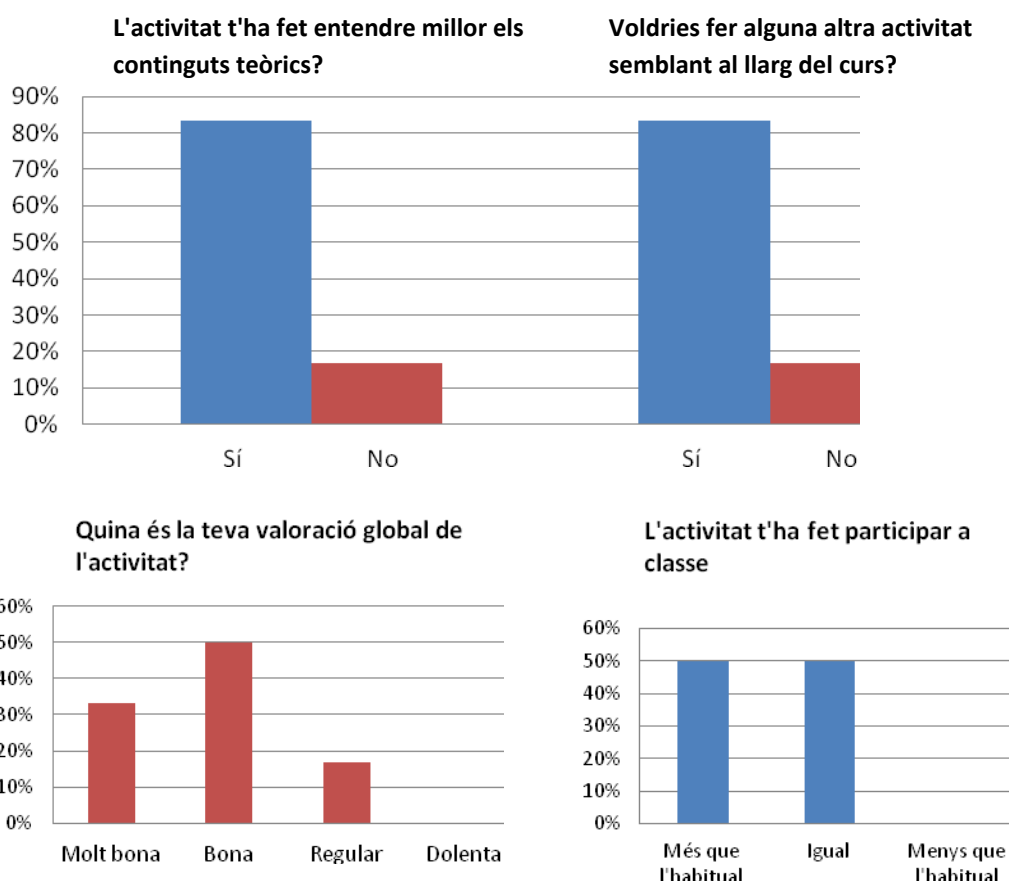
- 1) Aplicació de les metodologies: Hem incorporat al curs 2013-2014 les metodologies d'estudi de cas i jocs de rol. Hem començat amb l'elaboració de 5 casos d'estudi i 2 jocs de rol que s'adjunten a aquest document. La primera part del curs es dedica a les sessions més teòriques, així que de moment només hem pogut aplicar a classe un estudi de cas i un joc de rol. A més, aquests estan pensats per introduir-se a final de curs ja que intenten combinar el coneixement de diferents lliçons teòriques. Tanmateix, la seva aplicació ha assolit els objectius docents marcats i s'han desenvolupat d'acord amb el que l'equip docent havia planificat.
- 2) Formació de professors: Hem rebut l'assessorament de l'ICE de la UB, en la persona de la professora i vicedegana de la facultat de pedagogia Anna Forés amb qui hem mantingut sessions de formació i orientació.
- 3) Indicadors: Hem elaborat uns primers indicadors sobre l'aplicació de la metodologia on els estudiants es situen en el centre de l'avaluació de la mateixa. Aquests indicadors els hem construït a partir de la participació dels estudiants a classe i a la resposta de consultes i enquestes mitjançant els recursos tecnològics de la plataforma del campus virtual. Els primers indicadors mostren un elevat interès dels estudiants per aquest tipus de metodologia. De fet, mostren una forta preferència per aquest tipus de sessions respecte altres sessions més teòriques. A més, reconeixen un major grau de comprensió i aprenentatge amb aquesta metodologia respecte la mera transferència de coneixements de les classes teòriques o de la seva lectura dels materials docents.

Les preguntes elaborades a l'enquesta anònima de l'alumnat ha tingut una participació del 25%. Les preguntes han sigut:

- L'activitat t'ha fet participar: Més que l'habitual, igual, menys que l'habitual

- L'activitat t'ha fet entendre millor els continguts teòrics? Sí, No
- Voldries fer alguna altra activitat semblant al llarg del curs? Sí, No
- Què milloraries de l'activitat?
- Quina és la teva valoració global de l'activitat? Molt bona, bona, regular, dolenta.

Els resultats obtinguts són:



Les respostes sobre els aspectes a millorar han sigut: “res” i “l’organització i que fos un tema realment important per entendre l’assignatura.

De l’anàlisi de les respostes, es desprèn que l’activitat ajuda a entendre els conceptes teòrics, fa participar igual o més als alumnes, voldrien més activitats com aquesta al llarg del curs i la satisfacció és més que bona. Dels aspectes a millorar seria l’organització, degut a què potser s’ha fet per primera vegada, i potenciar activitats que agafin quants més temes de l’assignatura millor.

Aquests indicadors seran ampliat amb la participació de tots els grups que hauran participat en aquesta metodologia al llarg del curs 2013-2014. Per això aquests resultats es plantegen com a resultats preliminars. Un cop obtinguda una mostra més ample de respostes en grups i ensenyaments (Economia i Ade) diferents, podrem elaborar un article sobre innovació docent que permeti avaluar el seu impacte sobre la percepció d’aprenentatge dels estudiants.

**Conclusions:**

L'equip docent ha satisfet tots els objectius als que s'havia compromès (aplicació de nova metodologia, formació i valoració de les activitats) en el projecte d'innovació docent. A més, hem constatat com aquesta metodologia té un enorme potencial per a millorar l'aprenentatge o comprensió dels conceptes i continguts teòrics gràcies a l'experimentació personal dels alumnes. Els alumnes mostren una forta preferència per aquesta metodologia i valoren la seva contribució al seu seguiment de l'assignatura. Un cop s'hagin fet tots els casos d'estudi i obtinguem totes les respostes a les valoracions dels estudiants sobre la metodologia, pretenem elaborar un article sobre innovació docent i difondre l'experiència en jornades de docència universitària, com a les *Jornadas de Docencia en Economía* o en el *Congrés Internacional de Docencia Universitaria i Innovació*. De la mateixa manera, ens interessaria incorporar els casos d'estudi i jocs de rol en un material docent que pugui incorporar-se al dipòsit digital de la UB. Els outputs de difusió esperables d'aquest project són doncs els materials docents en sí mateixos i un article d'innovació docent sobre l'impacte de la metodologia sobre els estudiants i el seu aprenentatge i motivació.

**Referències bibliogràfiques citades en l'informe**

Kolb, D. *Experiential Learning*. Londres: Prentice-Hall, 1984.