

# Aprender la aplicación práctica de la contabilidad financiera usando nuevas tecnologías

## Introducción y Contexto

- Actividad de (1) investigación, (2) resolución de problemas, (4) análisis crítico (5) presentación y defensa en clase de un problema contable específico conectado a un tema docente, (6) conectar el tema con una empresa, (7) ilustrar el tema docente con la situación específica de la empresa.
- Los objetivos son fomentar el aprendizaje colaborativo entre los estudiantes, así como el trabajo en grupo y el auto aprendizaje que consiga aumentar el interés del estudiante en la asignatura y que les ayude a entender y poner en valor su aplicación práctica.
- Con este sistema se pueden evaluar diferentes capacidades de los estudiantes que no estaban contempladas en la anterior metodología de evaluación de la asignatura (e.j. comunicación escrita, oral, trabajo en equipo, análisis crítico, defensa de ideas, colaboración para el bien común) entre otras.

## Desarrollo del Proyecto

- ¿Cómo se ha desarrollado el proyecto?

### 1. Fase Primera

-Identificar un problema contable de una empresa. El problema ha de estar asociado a un tema de la asignatura.  
-El problema se comunica al profesor que aprueba y da feedback sobre la orientación más adecuada.  
-Se realizan varias iteraciones entre profesor y equipo de trabajo para asegurar la orientación correcta del trabajo.

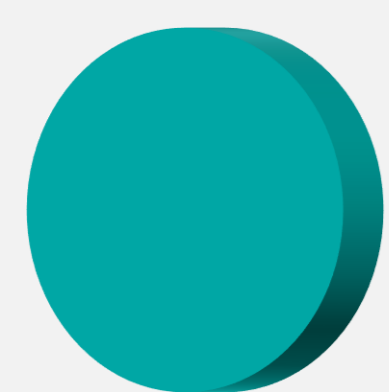
### 2. Fase Segunda

-Preparar un informe de 10 páginas máximo explicando el problema contable y la solución propuesta.  
-Preparar una presentación describiendo el problema contable y la solución. Han de participar todos los miembros del equipo (max. 4 personas).  
- Grabar la presentación y subirla a My media/Media Gallery.

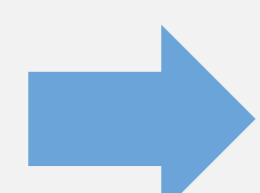
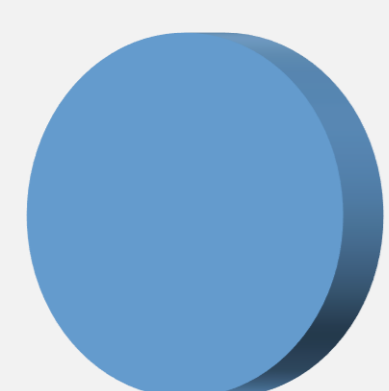
### 3. Fase Tercera

-Se proyecta el video con la presentación de los estudiantes.  
-Breve presentación del equipo.  
-Discusión y defensa en clase. El resto de los compañeros de clase preguntan y cuestionan el problema descrito.  
-Evaluación por el profesor basada en el documento escrito, el video presentación y la defensa realizada.

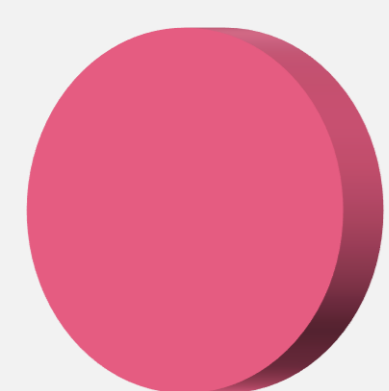
## Resultados



Participación en el proyecto 100% de los estudiantes. Se han formado 6 grupos con todos los estudiantes de la clase y todos han participado activamente en la preparación, presentación y defensa del trabajo. Todos los equipos de trabajo han realizado la presentación.



90% de los estudiantes han conseguido la máxima nota en este proyecto de investigación. Los trabajos se han realizado con excelencia con lo que la mayoría de los grupos han obtenido la máxima nota (2 puntos sobre nota final 10). Uno de los grupos, ha sido penalizado por el trabajo escrito y por no realizar la presentación (1,5 puntos sobre la nota final 10).



Los estudiantes han manifestado su satisfacción con el trabajo de investigación y confirman que les ha ayudado a mejorar sus conocimientos de contenidos de la asignatura, comunicación y uso de tecnologías. Los estudiantes son más activos y más entusiastas en el aprendizaje cuando usan las tecnologías y así lo manifiestan en las encuestas y en las preguntas que les realizamos para obtener feedback.

## Aplicación

Los estudiantes investigan temas relacionados con los contenidos de la asignatura. El trabajo les ayuda a recordar y a entender mejor la aplicación práctica.



Uso de tecnologías para preparar los contenidos y compartirlos en clase. Les incentiva el poder usar las herramientas tecnológicas que mejor conocen.



Defensa y análisis crítico de su proyecto frente a sus compañeros.



Evaluación por el profesor de varias capacidades: 1) Análisis crítico de problemas y soluciones 2) presentación, 3) uso tecnologías, 4) comunicación y defensa crítica de contenidos.

La incorporación de este proyecto de innovación en otras asignaturas es factible y fácil de operacionalizar.

Se trata de pedir a los estudiantes que preparen contenidos de la asignatura mediante la resolución de problemas con una visión crítica. Para incentivar el uso de las nuevas tecnologías se les pide que los contenidos los presenten ellos mismos y los expliquen a sus compañeros en el aula y también con el visionado del video previamente grabado y subido a aula global. Finalmente, para la evaluación del equipo de trabajo se les pide que defiendan su trabajo y contesten a las preguntas/dudas de sus compañeros de clase en una sesión presencial.



# Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



## Indica a continuación:

X Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos

X Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos

X Línea 3: Nuevas formas de evaluar

X Línea 4: Nuevas metodologías educativas

Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)

X Línea 6: Proyectos de Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)



**Sí X No  - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión**