

Actividad de Storytelling para la asignatura “Deontología y Profesionalismo”

Andrés Boza, Marta Fernández-Diego, Juan V. Oltra
 Universitat Politècnica de València. Dpto. Organización de Empresas.
aboza@doe.upv.es; marferdi@omp.upv.es; jvoltra@omp.upv.es

PALABRAS CLAVE

Diseño de actividades, Storytelling, responsabilidad ética, responsabilidad profesional, debate, rúbrica

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVO

El proyecto institucional sobre competencias transversales que esta realizando la Universitat Politècnica de València esta impulsando el desarrollo de nuevas actividades y nuevos mecanismos de evaluación de las mismas.

Este trabajo presenta la puesta en marcha de una nueva actividad en el marco del proyecto institucional sobre competencias transversales en la asignatura “Deontología y Profesionalismo” de 2º curso del Grado de Informática.

El objetivo principal es el desarrollo de la competencia transversal CT-04 (Innovación, creatividad y emprendimiento) en el aula mediante el diseño de una nueva actividad y su correspondiente evaluación.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Storytelling es una técnica que permite fomentar la creatividad contando historias.

- Tras definir en clase lo que es un dilema ético y dar algunos ejemplos, se indica a los alumnos que propongan un dilema ético en el ámbito de la informática para ser debatido en la siguiente sesión.
- Los alumnos desarrollan el dilema ético de forma individualizada y autónoma fuera del aula.
- En la segunda sesión se forman grupos donde:
 - Se Reflexiona sobre las propuestas,
 - se proponen planes de acción y
 - se analizan los posibles resultados/consecuencias de la implantación de dichos planes de acción.

INTEGRACIÓN CON LA EVALUACIÓN

Se valora que el alumno aporte planteamientos novedosos, con fluidez y bien elaborados.

Para ello se utiliza para la evaluación de los mismos la rúbrica CT-4 de Nivel de dominio I utilizando como evidencias:

- Dilema ético propuesto,
- Planes de acción para los dilemas presentados en su grupo,
- Análisis de posibles resultados de los planes de acción,
- Evaluación de los compañeros de grupo mediante la rúbrica.

RÚBRICA UPV CT-04. INNOVACIÓN, CREATIVIDAD Y EMPRENDIMIENTO

Nivel de dominio I

Resultado de aprendizaje: cuestionarse la realidad, identificando necesidades de mejora e ideas que puedan generar valor.

INDICADORES	DESCRIPTORES				EJEMPLOS DE POSIBLES EVIDENCIAS
	D. No alcanzado	C. En desarrollo	B. Bien /adecuado	A. Excelente/ejemplar	
Se cuestiona la realidad	No se cuestiona la realidad	Se plantea alguna pregunta sobre la realidad pero sin salirse de los límites establecidos	Se cuestiona la realidad formulando preguntas divergentes	Se cuestiona la realidad formulando preguntas divergentes identificando necesidades de mejora	o Plantea preguntas abiertas, sin respuesta única, cuestionando la situación dada e identificando necesidades de mejora.
Aporta ideas	No aporta ideas y muestra actitud pasiva ante las tareas	Plantea alguna idea ante situaciones nuevas	Aporta sus propias ideas, elaboradas con suficiente detalle	Aporta una gran variedad de ideas y planteamientos novedosos, con fluidez, bien elaborados	o Enumera ideas elaboradas (vía oral/escrito/post-it de diferentes colores en tareas grupales para distinguir alumnos...). Si además, estas ideas son muchas, variadas, nuevas, bien descritas... obtendría la máxima puntuación.
Plasma de manera formal las ideas	No plasma de manera formal las ideas	Plasma de manera limitada las ideas que se han generado	Plasma de manera correcta las ideas que se han generado	Plasma de manera enriquecida las ideas que se han generado	o Presenta de manera organizada las ideas generadas, utilizando la herramienta y/o técnica adecuada (PowerPoint, Business Model Canvas-BMC-, mapa mental, una estructura, maqueta, dibujo, lienzo, etc.).
Identifica resultados	No identifica resultados	Identifica de manera limitada resultados	Identifica adecuadamente resultados	Define parámetros asociados a los resultados identificados	o Identifica los resultados (el profesor puede ofrecer a los alumnos proyectos reales llevados a cabo omitiendo la parte de resultados).

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Se trata de una actividad que hace uso de la técnica de Storytelling para fomentar la creatividad de los estudiantes y se plantean escenarios realistas donde se puedan presentar dilemas éticos en el ámbito de la informática para así analizar situaciones que se dan o se pueden dar en su campo profesional.

Al ser producto suyo, los dilemas éticos surgidos son vividos como algo propio, no artificial, pues por mucho que se empleen casos reales y no ficticios, nada hay como generar el propio esquema de trabajo para poder interiorizarlo.