

DESARROLLO Y APLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE “UN MINUTO, UN CONCEPTO”

Cortés Navajas, Máximo, Gragera Pizarro, Enrique

1: Departamento de Economía y Finanzas
Facultad de Ciencias Sociales
Universidad Europea de Madrid
C/ Tajo s/n, Villaviciosa de Odón, 28670 Madrid
e-mail: maximo.cortes@uem.es, web: <http://www.uem.es>

2: Departamento de Empresa
Facultad de Ciencias Sociales
Universidad Europea de Madrid
C/ Tajo s/n, Villaviciosa de Odón, 28670 Madrid
e-mail: enrique.gragera@uem.es, web: <http://www.uem.es>

Resumen. *Siguiendo el espíritu y las premisas características del sistema educativo inspirado en Bolonia, se propone una actividad docente aplicable a los alumnos de grado universitario, quienes tras elegir un concepto de entre varios propuestos por el profesor relacionados directamente con la asignatura o materia en cuestión, tienen que documentarse previamente sobre el mismo, y desarrollar la suficiente capacidad de concreción y creatividad para elaborar una presentación de un minuto de duración, utilizando para ello un medio tecnológico innovador y un adecuado soporte donde va a quedar convenientemente registrada y expuesta.*

Al destinarse un minuto de duración a la presentación, de ahí se deriva el nombre de la actividad: “Un minuto, un concepto”. Durante ese tiempo, y una vez realizado un guion previo, los alumnos tienen que captar la esencia del concepto y reflejarlo en su trabajo, otorgando el enfoque que consideren más relevante u oportuno. A través de esta práctica se fomentan diversas competencias, como el trabajo autónomo y colaborativo, la planificación, la creatividad, la capacidad de análisis, la capacidad de síntesis, y la utilización de nuevas tecnologías en su aplicación al ámbito docente.

Palabras clave: Trabajo autónomo, Trabajo colaborativo, Creatividad, Síntesis, Tecnologías.

1. INTRODUCCIÓN

En el marco del proceso de renovación pedagógica que ha supuesto el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y dentro de los de los planes de estudio de los diferentes grados del área de empresa, resulta necesario y conveniente proporcionar un mayor punto de protagonismo y participación a los alumnos en las sesiones docentes buscando su implicación, además de conseguir una interactividad que potencie la conexión en las aulas entre todos los partícipes, así como el trabajo cooperativo (Romero & Amante, 2007). De hecho, está comprobado que los profesores se esfuerzan cada vez más en implementar actividades que favorezcan esta dinámica, y que permitan desarrollar las capacidades y competencias propuestas en los programas educativos de los grados

universitarios. La tendencia educativa actual aparece firmemente decantada a fomentar un concepto de clases donde el discurso y la enseñanza magistral queda en un segundo plano, con objeto de dar paso a la iniciativa y las inquietudes de los estudiantes, que deberán así demostrar su afán real de aprender, conocer, destacar y demostrar su competitividad bien entendida (Prieto, 2007). Y todo ello sin olvidar la repercusión y el impacto de los avances tecnológicos y las transformaciones consiguientes que se producen en la educación formal e informal (Cobo & Moravec, 2011).

En este sentido se enmarca la propuesta de esta actividad que se expone en el presente artículo, intentando a su vez dar un toque diferenciador y motivador que sorprenda en cierto modo al alumno, para que lo pueda percibir como un reto donde aparte de adquirir conocimientos, se potencie su capacidad innovadora y creativa, y algo muy importante hoy en día, la capacidad de análisis y concreción necesaria para encontrar las claves o la esencia de las cosas a describir, y saber contarlas y transmitir las.

De forma complementaria, la actividad pretende fomentar el uso de las nuevas tecnologías en el ámbito docente, lo que puede suponer una predisposición añadida para el perfil actual de los estudiantes de grado, muy proclives al uso de diversas aplicaciones y soportes, ya que su trabajo tendrá que quedar registrado y formateado a través de uno de estos medios o canales innovadores, que se han incorporado o se están incorporando a la vida profesional y personal de forma cotidiana.

Hay que refrendar así el papel que desempeñan las tecnologías en la sociedad de la información y también especialmente en las aulas, donde se manifiestan las competencias digitales propias del entorno actual que deben presentar los estudiantes y los profesores, así como las herramientas y desarrollos que son más adecuados en cada caso (Cabero & Barroso, 2013). Se busca utilizarlas como instrumentos que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje, el trabajo cooperativo y el uso crítico y responsable de las mismas (Martínez & Suñé, 2011).

2. OBJETIVOS ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Con este enfoque establecido para la aplicación de la actividad propuesta, se pretenden conseguir los siguientes objetivos principales:

1. Aportar valor añadido a la realización de una actividad docente, interaccionando varias tareas y planteando un reto motivador a los alumnos, implementando las competencias establecidas para fomentar la capacidad innovadora y creativa, el trabajo autónomo y colaborativo, y la capacidad de análisis y concreción.
2. Conseguir una mayor inmersión en la aplicación de nuevas tecnologías al servicio del aprendizaje y como medio de expresión.

En los nuevos planes de estudios elaborados dentro del EEES, se determinan una serie de competencias con objeto de definir el perfil profesional del futuro egresado, y que pueden ser tanto transversales o genéricas, como técnicas o específicas (*Tuning Educational Structures in Europe*, 2006).

Para determinar las competencias que podemos considerar más adecuadas o representativas para este caso, nos podemos basar en estudios de referencia sobre las mismas y sus implicaciones en el ámbito docente (Zabalza, 2005), así como descriptores comúnmente aceptados, a partir de análisis y paneles de expertos, donde se reflejan los conocimientos y las capacidades que debe poseer el estudiante al finalizar su formación (Rauret, 2004; Pozo, 2009).

A partir de los dos objetivos principales y de los referentes mencionados, se concretan competencias o capacidades a desarrollar, que quedan reflejados en la normativa elaborada:

- Responsabilidad, profesionalidad.
- Espíritu competitivo y exigencia.
- Habilidades para estructurar las ideas y planificar las propuestas.
- Gestión del tiempo y gestión de la presión.
- Capacidad de síntesis.
- Aplicación de herramientas tecnológicas.
- Habilidades de comunicación y transmisión.
- Capacidades cooperativas y colaborativas, trabajo en equipo.

3. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad se desarrolla a través de la siguiente secuencia:

1. Se realizan grupos en clase de 4 o 5 alumnos, siempre dependiendo de la composición de la clase.
2. El profesor propone 10 conceptos concretos relacionados con la asignatura que aún no han sido abordados en las clases o no se han tratado en profundidad, por lo que en algunos casos son desconocidos para ellos.
3. Cada grupo tiene unos días para seleccionar un concepto de entre los propuestos, no pudiéndose repetir los ya seleccionados por algún grupo.
4. Una vez designado concepto y grupo, el profesor indica que cada grupo, haciendo trabajo autónomo, tiene que traer suficiente información de ese concepto (unos dos o tres hojas de contenido), habiendo utilizado al menos 4 fuentes de información distintas; una de ellas tiene que ser un libro académico, otra un artículo científico o divulgativo, y otras dos pueden ser fuentes digitales.
5. Se fija un día para entregar al profesor la información recabada y cada grupo mantiene una reunión informal con él, comentando los pormenores.
6. A continuación cada grupo hace un extracto intentado explicar en 10 minutos al resto de la clase el significado de ese concepto.
7. A partir de aquí, el profesor propone la actividad final: “Un minuto, un concepto”. A partir de un guion o script previo, deben realizar una presentación de un minuto de duración a través de un vídeo, animación, secuencia de imágenes, viñetas, o elaboración similar, elaborado por ellos, donde se describa de forma creativa lo que supone o significa ese concepto.
Pueden utilizar para ello los soportes y aplicaciones tecnológicos que consideren, apps, videocámara, Prezi, Youtube, Instagram, etc. Y también aplicaciones más avanzadas o específicas como por ejemplo VideoScribe (<http://www.sparkol.com/products/videoscribe>), o bien nuevos soportes o medios tecnológicos innovadores que ellos propongan.
8. Se entrega directamente al profesor en un soporte digital o se envía el enlace por email.
9. Las presentaciones quedan a disposición de los alumnos en un archivo especial donde figuran los links que dan acceso a las mismas.
10. Los alumnos pueden optar por subirlas a plataformas o redes sociales públicas para su difusión.

La idea es que los alumnos capten la esencia del concepto con objeto de que su

presentación sea lo suficientemente explicativa y tenga la necesaria transmisión para que cualquier otra persona pueda entenderlo. SI es un concepto amplio, pueden proponer una interpretación o enfoque más específico, e incluso darle un matiz diferente a lo convencional siempre dentro de unos límites coherentes, con una nueva visión o forma de entender el mismo

4. APLICACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La actividad propuesta se ha aplicado en los grados de empresa de la Universidad Europea de Madrid, en asignaturas como “Economía de la Empresa”, donde la diversidad de temática permite jugar con variados conceptos relacionados con la materia y con las habilidades directivas y de gestión, y en la asignatura de “Contabilidad Financiera”, que siendo una materia más técnica y con connotaciones más cuantitativas, permite incluir un guiño en su programa en el que los alumnos también puedan poner a prueba su capacidad creativa y su ingenio, trabajando a su vez con conceptos que necesitan asimilar.

También se ha realizado en la asignatura “Gestión Empresarial” para alumnos de grado y dobles grados del área de Comunicación Publicitaria, quienes por las características propias de sus titulaciones se muestran muy proclives a abordar este tipo de retos.

En principio se destina a alumnos de primeros cursos, que tiene más desconocimiento en algunos casos de conceptos fundamentales, aunque la actividad es perfectamente válida para alumnos de cursos más avanzados y de postgrados, que incluso pueden tener una visión e interpretación más madurada respecto a los conceptos sobre los que tienen que trabajar. A su vez, es una actividad perfectamente extrapolable a todo tipo de titulación de cualquier área de conocimiento.

Los conceptos propuestos en las asignaturas de Economía de Empresa y Gestión Empresarial, y los indicados en Contabilidad Financiera, figuran a continuación en la tabla 1.

ASIGNATURAS: Economía de la Empresa / Gestión Empresarial	ASIGNATURA: Contabilidad Financiera
Conceptos propuestos	Conceptos propuestos
Innovación	Balance
Emprendimiento	Cuenta de pérdidas y ganancias
Outsourcing	Principios Contables
Benchmarking	Valoración de existencias
Imagen de Marca	Pérdidas por deterioro
DAFO	Amortización
Marketing Mix	Periodificación
Matriz BCG	Fondo de Maniobra
Comunicación	Solvencia
Motivación	Liquidez

Tabla 1: Conceptos propuestos para cada asignatura

Varios de los conceptos referidos para Economía de la Empresa tienen además directa relación con diferentes competencias convenientes de desarrollar por los estudiantes: espíritu de emprendimiento, comunicación, motivación o innovación.

En el caso de la asignatura de Contabilidad Financiera, los términos son más

específicos, por lo que el enfoque tiene que ser quizá más explicativo y concreto, aunque siempre está la capacidad de los estudiantes para sorprender positivamente ante el reto planteado, que se fundamenta en explicar de forma lo más clara posible y con una presentación creativa de un minuto, el concepto seleccionado.

5. EVALUACIÓN Y VALORACIÓN DE LA ACTIVIDAD

La evaluación de la actividad corresponde al profesor, que tendrá en cuenta las siguientes ponderaciones:

1. La parte preliminar referida a la recopilación de información, uso adecuado de las fuentes de información, y exposición preliminar del significado, características y derivaciones de cada concepto propuesto, tendrá un 20% de peso en la calificación de la práctica.
2. La parte correspondiente a la actividad en sí y con la presentación formateada y disponible para su visualización, tendrá un peso del 80%.

Para evaluar esta segunda parte, el profesor podrá recurrir a una rúbrica o un panel de observación (Benito & Cruz, 2005), donde se refleja una estimación global teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

- Que la presentación se ajuste al significado del concepto y sea suficientemente explicativa y coherente.
- Que la presentación sea creativa e innovadora y se ajuste al tiempo marcado.
- Que la presentación tenga visualidad, transmita y comunique.
- Que se utilice un soporte, aplicación o medio tecnológico más o menos innovador y de forma adecuada.
- La sensación de implicación e interés puesto en la realización, y el adecuado trabajo en equipo.

Para valorar la opinión de los alumnos respecto a la práctica realizada, se realiza posteriormente una encuesta con el formato que aparece expuesto a continuación en la figura 1.

ENCUESTA: VALORACIÓN DE LA ACTIVIDAD PROPUESTA					
1.-Considero apropiada la actividad para esta materia	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	2	3	4
1	2	3	4		
2.-Considero que he aprendido gracias a esta actividad	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	2	3	4
1	2	3	4		
3.-Ha sido una práctica con la que he estado motivado e interesado	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	2	3	4
1	2	3	4		
4.-He comprendido los objetivos y pasos a seguir	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	2	3	4
1	2	3	4		
5.-Valoración conjunta de la experiencia	<table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr></table>	1	2	3	4
1	2	3	4		

<u>COMPETENCIAS DESARROLLADAS</u>					
Trabajo en equipo	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> </table>	1	2	3	4
1	2	3	4		
Creatividad e innovación	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> </table>	1	2	3	4
1	2	3	4		
Capacidad de análisis y síntesis	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> </table>	1	2	3	4
1	2	3	4		
Planificación y control	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr> </table>	1	2	3	4
1	2	3	4		
<u>OBSERVACIONES</u>					
1.- Qué fue lo más destacable o positivo	2.- Qué fue lo más complicado de realizar y dificultades encontradas				
3.- Qué modificarías o añadirías	4.- Qué presentación de otros compañeros te ha gustado especialmente				

Figura 1. Encuesta de valoración de la actividad.

Las respuestas de los distintos alumnos han sido bastantes positivas, ya que un 85% consideran muy interesante la práctica y se encuentran satisfechos con el trabajo realizado. Los alumnos de las áreas de conocimiento relacionadas con Comunicación Publicitaria no han tenido problemas tecnológicos en general para aplicar diversos medios y soportes, al estar más acostumbrados a realizar actividades de este tipo con otros fines. Los alumnos de las titulaciones de empresa se han visto un poco más sorprendidos con la propuesta, aunque los resultados finales han terminado siendo similares. Además se pueden destacar las siguientes observaciones:

- Entre las competencias más desarrolladas a través de la actividad, figuran según su percepción la creatividad e innovación y la capacidad de análisis y síntesis, con valoraciones medias cercanas al 3,5 sobre 4. La planificación y el trabajo en equipo aparece en varios casos más como una complicación que han tenido que solventar, algo que suele ser frecuente en las actividades que tienen que realizar en grupo los alumnos de grado.
- Respecto a la creatividad e innovación, son varios los que indican que se han enfrentado por primera vez a un reto de estas características, donde han tenido que tirar de ingenio para dar un enfoque original y diferenciado al concepto elegido, más allá del puro significado técnico o definición académica con la que están más acostumbradas a trabajar.
- En cuanto a la capacidad de análisis y síntesis, destacan el hecho de tener que ser muy específicos y concretos para llegar a la esencia de ese concepto en un solo minuto, reflejando a su vez de la forma más completa posible las ideas que puede englobar. Suelen partir de mucha información que tienen que sintetizar y saber dar prioridad a los aspectos claves y relevantes. Esto se ha convertido a su vez en una de las mayores dificultades a solventar según reseñan en las encuestas.
- En bastantes casos han utilizado por primera vez el medio tecnológico aplicado a su presentación, lo que supone una inmersión en el uso de tecnologías alternativas a las más habituales para exponer prácticas de clase, comunicarlasy transmitirlas.

- Respecto a posibles modificaciones sobre el planteamiento de la actividad, en principio no destacan en cuanto al procedimiento nada especialmente relevante, aunque sí hay menciones en cuanto al trabajo en grupo, relativo al reparto de tareas y la mayor o menor participación de cada miembro de los equipos formados, aspecto que convendrá ser más controlado para futuras ocasiones, aunque realmente en la mayor parte de los casos los grupos los han constituido los propios alumnos seleccionando a sus compañeros de tarea.
- Entre los aspectos más positivos, en definitiva destacan el enfoque creativo de la actividad y la posibilidad de utilizar medios tecnológicos novedosos con fines educativos. Lo han visto como un desafío del que han podido salir airosos. Además se muestran gratificados por poder difundir sus presentaciones en canales o medios de acceso público.

6. CONCLUSIONES

Una vez experimentada la actividad propuesta en varios grupos y en dos materias distintas, podemos indicar que ha resultado muy positiva su aplicación, y que realmente permite conseguir los objetivos propuestos de esta práctica en cuanto al desarrollo de competencias descritas y el grado de implicación y motivación del alumno para su realización.

En la parte preliminar de la actividad los alumnos se ejercitan en la tarea de buscar y utilizar fuentes documentales académicas y divulgativas, y en saber seleccionar información veraz y relevante.

En la parte final se fomenta especialmente su creatividad, unida con la capacidad de concretar los aspectos claves del concepto estudiado, además de saber transmitir esos aspectos con coherencia, visualidad y claridad.

Consideramos que debe ser una práctica exigente por parte del profesor, donde ellos mismos aprecien el trabajo realizado, a pesar de que al final se vea reducido a un minuto de exposición. El procedimiento para calificarlo debe acompañarse del necesario intercambio de información entre profesor y alumnos, para que no sea únicamente un proceso de evaluación, y se convierta también en un proceso de formación, con la idea de utilizar el proceso para ayudar a los estudiantes a aprender, no solo para clasificar y jerarquizar sus esfuerzos (Bain, 2004).

Es recomendable para conseguir los objetivos propuestos, explicar con claridad todo el proceso de la actividad y la finalidad de la misma. La práctica puede abarcar conceptos relativos a la globalidad de la asignatura, siendo en este caso más lógico realizarla en los inicios del curso, cuando gran parte de los contenidos y el temario aún es desconocido por los estudiantes y son ellos quienes tienen que descubrir los significados y las claves de esos términos indicados, o bien pueden proponerse conceptos más específicos relativos a un tema o temática del programa, como complemento al resto de la formación recibida.

Consideramos que es una actividad productiva y agradable, aplicable a toda variedad de alumnos y materias, que sintoniza plenamente con tendencias o propuestas actuales dentro del ámbito docente y educativo, como el concepto de aprendizaje invisible (Cobo & Moravec, 2011), el trabajo autónomo y colaborativo, o la dinámica de las clases inversas o al revés, conocida con la expresión *flipped classroom*, donde en las sesiones presenciales prima la interactividad y la participación directa de los alumnos (Tourón & Santiago, 2013; Bergmann & Sams, 2012).

REFERENCIAS

Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Barcelona: Publicacions de la Universitat de Valencia.

Benito, A., Cruz, A. (coordinadoras) (2005). *Nuevas claves para la docencia universitaria en el EEES* (2005). Madrid: Narcea S.A. de Ediciones.

Bergmann, J., Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Virginia: ASCD.

Cabero, J., Barroso, J. (2013). *Nuevos escenarios digitales* Madrid: Pirámide

Cobo, C., Moravec, J.W. (2011). El aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación. Barcelona: Colección Transmedia XXI. Laboratorio de Mitjans Interactius / Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.

Pozo, M^a M. (2009). El proceso de Bolonia en las aulas universitarias. Una perspectiva europea. *Cuestiones pedagógicas*, nº 19, 55-73.

Prieto L. (2007). *El aprendizaje cooperativo*. Madrid: PPC.

Rauret, G. (2004). La acreditación de Europa. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 18(1), 131-147.

Romero, C., Amante, B. (2007). Formación de competencias utilizando la metodología del aprendizaje cooperativo, Jornada sobre *Aprendizaje Cooperativo*, Valladolid.

Martínez, I.S., Suñe, F.X., (2011). *La escuela 2.0 en tus manos: Panorama, Instrumentos y Propuestas*. Madrid: Anaya Multimedia.

Tourón, J., Santiago, R. y col. (2013). *“The Flipped Classroom” España: experiencias y recursos para dar ‘la vuelta’ a la clase*. Disponible en: <http://www.theflippedclassroom.es/> , consultado 14 de enero de 2014.

Tuning Educational Structures in Europe (2006). La contribución de las universidades al proceso de Bolonia.
http://www.unideusto.org/tuningeu/images/stories/documents/General_Brochure_Spanish_version.pdf , consultado 14 enero 2014.

Zabalza, A. (2005). *Trabajar por competencias: implicaciones para la práctica docente*, Programa de Formación Permanente del Profesorado Universitario. Universidad de Sevilla. Curso 2004/2005. Disponible en http://www.uhu.es/convergencia_europea/temas/competencias.htm#libros, consultado 14 de enero de 2014.