

EFICACIA Y COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA: INNOVAR EN COMPETENCIAS PARA EL FUTURO

Marta Esmeralda VIDAL GARCÍA
Universidad Europea de Madrid

Marta ABANADES SÁNCHEZ
Universidad Europea de Madrid

Resumen: El capítulo presenta una experiencia educativa innovadora implementada en la Universidad Europea, centrada en el aprendizaje experiencial, en el modelo académico de la Universidad Europea y en la aplicación de metodologías activas para el desarrollo de competencias clave en los estudiantes. Los principales objetivos son: implementar los pilares del modelo académico mediante metodologías activas, promover el desarrollo de competencias profesionales alineadas con las demandas del entorno laboral, y combinar espacios y herramientas digitales para facilitar la interacción entre estudiantes presenciales y *online*. La metodología utilizada es mixta, a través de un reto colaborativo en el que participan estudiantes de titulaciones, cursos y modalidades distintas. Entre los participantes tienen que evaluarse a través de una rúbrica y completar un cuestionario para valorar la actividad. Los resultados muestran como la actividad se considera muy útil, principalmente por su transdisciplinariedad, destacando especialmente el desarrollo del trabajo en equipo como principal competencia adquirida, así como las habilidades comunicativas, el pensamiento crítico, la gestión del tiempo y la capacidad de análisis. Las conclusiones evidencian que la práctica permitió alcanzar los objetivos planteados, favoreció la participación activa del alumnado y consolidó competencias profesionales y transversales. Además, demuestra el potencial de las metodologías activas y del aprendizaje combinado para promover la innovación educativa y mejorar la empleabilidad futura.

Palabras clave: aprendizaje experiencial, competencias profesionales, innovación educativa, comunicación estratégica.

I. INTRODUCCIÓN

La Universidad Europea se enfoca en proporcionar una educación innovadora, integral y de calidad, formando a profesionales capaces de afrontar y dar respuesta a los retos de la sociedad actual, desde una perspectiva ética y global. Las metodologías activas sitúan al estudiante en el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, quien es responsable de su propio aprendizaje y desarrollo formativo. Para ello, la universidad cuenta con un modelo académico centrado en el aprendizaje experiencial, que responde a las demandas del entorno profesional y se adapta a las necesidades de los estudiantes (en todas sus modalidades: presencial, online y semipresencial). El modelo académico de la Universidad Europea se desarrolla e implementa a través de metodologías propias de los seis pilares que lo integran (Soto *et al.*, 2024):

1. Currículum integrado: Supone un aprendizaje que va más allá de la propia asignatura, al relacionar contenidos, conocimientos y competencias entre materias de una misma titulación, para tener una visión más amplia y global de una profesión.
2. Educación transdisciplinar: Trabajar estrechamente con otras titulaciones para fomentar la colaboración entre distintas profesiones, el trabajo en equipo, la comprensión de diversas disciplinas, así como una mejor toma de decisiones.
3. Entornos profesionales: Acercar al estudiante el entorno profesional a través de metodologías activas como el estudio de casos, retos y proyectos relacionados con el mundo empresarial, presentaciones y ponencias de expertos, o visitas organizacionales.
4. Enfoque *data driven* e inquietud investigadora: Garantizar un buen uso y selección de las fuentes de información, desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo, así como el uso que se hace de la inteligencia artificial, de forma que todo ello permita una mejor toma de decisiones, a la vez que se fomenta la innovación y la creatividad.
5. Entornos simulados: Acercar al estudiante a la realidad profesional mediante diversas metodologías basadas en simulaciones, gamificación, *role playing*, etcétera.
6. Visión *One World*: Iniciativas encaminadas a desarrollar estudiantes y ciudadanos responsables desde una perspectiva social, ética y medioambiental. Asimismo, comprometidos con la igualdad y la diversidad en un entorno en constante cambio.

Los seis pilares pedagógicos del modelo académico resultan cruciales para garantizar el desarrollo competencial de los estudiantes, así como su empleabilidad en el entorno profesional, tanto si cursan su

titulación en modalidad presencial como a distancia (Universidad Europea, 2024). Igualmente, la Universidad Europea ha hecho frente a la transformación digital, fomentando y facilitando la digitalización en los procesos formativos. En este sentido, las herramientas de aprendizaje digital nos han permitido llevar a cabo la iniciativa que presentamos a continuación, fomentando la interacción entre estudiantes de distintas titulaciones y modalidades de estudio (en formato online y estudiantes presenciales) (Universidad Europea, 2024).

Las instituciones educativas, atentas a los cambios que se están produciendo en la educación, están optando por metodologías y herramientas que las acompañen. Estas metodologías priorizan una mayor participación del estudiante tanto en el aula como fuera de ella, mediante métodos de enseñanza basados en proyectos o retos, y de forma más interdisciplinaria, la clase invertida, metodologías basadas en actividades, problemas o juegos, donde cada estudiante aprende a su propio ritmo e interactúa con otros grupos, bajo la supervisión del profesor (Sabec *et al.*, 2020).

En este sentido, el uso de metodologías activas basadas en el aprendizaje experiencial mejora los conocimientos y las habilidades académicas de los estudiantes, a la vez que resulta eficaz en la formación de numerosas habilidades y competencias, como el liderazgo, el trabajo en equipo, las habilidades comunicativas, el pensamiento crítico y un largo etcétera (Al Murshidi, 2021). Ello resalta la importancia de situar a los estudiantes en contextos auténticos de aprendizaje y de resolución de problemas, que les permita mejorar su desempeño académico a la vez que desarrollan competencias profesionales. Por ejemplo, se ha demostrado que el uso de la tecnología (concretamente a través de videgrabaciones) aumenta la motivación de los estudiantes para aprender nuevos conceptos y para coordinarse con otros equipos para compartir conocimientos e ideas. Ello genera una fuerte sensación de logro en los estudiantes, lo que sirve como motor de motivación en el rendimiento académico (Al Murshidi, 2021).

Con metodologías de aprendizaje activo, los estudiantes asimilan un mayor volumen de contenido, retienen la información durante más tiempo y disfrutan más de las clases (Sabec *et al.*, 2020). En este contexto, el uso de las tecnologías digitales puede fomentar una participación más activa del alumnado en su proceso de aprendizaje y sugerir posibles cambios en las prácticas pedagógicas. De la mano de la tecnología, el aprendizaje combinado, concebido como la combinación de actividades presenciales y en línea, y en sentido más amplio como la combinación de diferentes metodologías y espacios, puede considerarse el futuro de las actividades educativas. Las investigaciones demuestran que, al combinar metodologías activas con las tecnologías de la información y la comunicación, generan una mayor motivación

e implicación del alumnado. Si bien estas estrategias no mejoran la retención inmediata del conocimiento, sí desarrollan habilidades más complejas en comparación con los métodos educativos tradicionales, como la resolución de problemas, la transferencia del conocimiento a la realidad o la retención del conocimiento a largo plazo (Mattar & Ramos, 2019).

La importancia de la educación transdisciplinar radica en que combina disciplinas para construir nuevos conocimientos y desarrollar habilidades y competencias en el individuo. La transdisciplinariedad en la educación superior implica desarrollar competencias, habilidades y destrezas que permiten la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en diversas disciplinas, en aras a desenvolverse con éxito en el entorno profesional, garantizar una mejor toma de decisiones, así como una eficaz resolución de problemas (Udovychenko *et al.*, 2022). La transdisciplinariedad y el currículo integrado (como pilares esenciales del modelo académico) están estrechamente relacionados con la sostenibilidad y el desarrollo de competencias transversales, destacando su importancia para abordar problemas sociales y ambientales complejos e inciertos. Las universidades son agentes estratégicos clave en el proceso de transformación hacia la sostenibilidad. Por tanto, deben comprometerse a promover dichas habilidades en sus estudiantes a través de currículos sostenibles mediante la implementación de metodologías activas. La clave del éxito en la educación para el desarrollo sostenible es mejorar el desarrollo del pensamiento estratégico, el pensamiento colaborativo y la autoconciencia, además de fomentar el pensamiento sistémico, crítico y resolutivo (Peña Miguel *et al.*, 2020). En otras palabras, la universidad tiene el reto de formar profesionales y líderes capaces de dar respuesta a los desafíos y retos actuales, en un entorno caracterizado por su volatilidad, hostilidad e incertidumbre.

En este contexto, resulta clave igualmente el uso que hacen los estudiantes de las fuentes de información y la significativa popularidad que ha ganado la inteligencia artificial (IA) entre los estudiantes en sus actividades académicas. Es una realidad que los estudiantes universitarios muestran altos niveles de comprensión, conocimiento y percepción de las ventajas y desventajas del uso de la inteligencia artificial, muestran una actitud positiva hacia la misma y una clara intención de utilizar tecnologías de IA generativa en el proceso de aprendizaje (Obenza *et al.*, 2024). Los estudiantes universitarios presentan una percepción positiva hacia las herramientas de escritura impulsadas por IA, y reconocen sus beneficios en la revisión gramatical y ortográfica, la detección de plagio, la traducción de idiomas o la elaboración de esquemas o resúmenes. Además, la IA también ha demostrado tener una influencia positiva en la escritura académica al mejorar las habilidades de escritura, la autoeficacia y la comprensión de la integridad académica de los estudiantes. Sin embargo, también son conscientes

del posible impacto que puede tener en la creatividad, el pensamiento crítico y las prácticas éticas de escritura (Malik *et al.*, 2023). El reto aquí se fundamenta en la importancia de mantener un equilibrio entre la creatividad y el pensamiento lógico en los proyectos académicos, y para ello los estudiantes deben poseer la suficiente madurez, juicio crítico y reflexivo para utilizar las herramientas digitales a su alcance de forma correcta, ética y responsable. En este sentido se enfoca el pilar de inquietud investigadora y *data driven* del modelo académico de la Universidad Europea (2024).

1. Aprendizaje experiencial

Dentro del modelo académico de la Universidad Europea, tienen como pilar fundamental el aprendizaje experiencial. Según Abanades (2019) El aprendizaje experiencial es una metodología que cada vez tiene más aceptación en los centros educativos. Su efectividad para trabajar introduciendo conceptos, ampliándolos, interiorizándolos, poniéndolos en práctica e interactuando con los demás, propone una serie de ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje muy diferentes a los métodos tradicionales del sistema educativo. Además, la propia incorporación de las competencias en el escenario universitario pone de manifiesto preparar cada vez más a los alumnos para la incorporación al mundo profesional.

El aprendizaje experiencial en los centros educativos parece una metodología innovadora y reciente, pero los primeros estudios se remontan a comienzos del siglo xx donde la educación empezó a demandar un cambio y aparecieron nuevos filósofos con diferentes métodos de aprendizaje. John Dewey (1980) es considerado como el padre del aprendizaje experiencial. Para Dewey el aprendizaje experiencial es el proceso mediante el cual se adquieren nuevas habilidades, conocimientos, conductas y eventualmente hasta valores, como resultado del estudio de la observación y la experiencia. A continuación, se describen sus ideas más relevantes:

- Los alumnos necesitan ser involucrados y poder participar en aquello que están aprendiendo.
- El aprendizaje debe darse tanto dentro como fuera del aula y además no debe ser solamente transmitido por los profesores, sino que la comunidad educativa y los padres deberían formar parte de ese aprendizaje.
- El aprendizaje debe ser importante y motivador para los alumnos.
- El aprendizaje debe preparar a los alumnos para un mundo cambiante y en constante evolución.

Aunque hay numerosas contribuciones y estudios en este campo, Guzmán *et al.* (2016) señalan las siguientes características como esenciales para que el aprendizaje experiencial sea efectivo:

- La confianza: Entendida como la llave que abre la puerta a la experiencia. El poder compartir sin miedo, sin temor al ridículo o a ser ignorados. El docente cumple el rol del guía o facilitador, desde el inicio su modelo debe de ser abierto, decidido y sensible, para que los integrantes del grupo puedan aprender del otro.

- La comunicación: Esta competencia está ligada con la confianza. Permite compartir con el resto los puntos de vista propios, aprender de las experiencias de otros y nutrir un ambiente donde se puede hablar con libertad. El estilo de comunicación puede ser tan influenciable como lo que se quiere comunicar. Debe existir una escucha atenta.

- La cooperación: Incrementa la habilidad para trabajar en equipo y facilita el sentido de grupo.

- La diversión: Generalmente no se asocia a la educación, al menos tradicionalmente. Sin embargo, la diversión no deja de ser una estrategia muy poderosa en programas educativos. Es esencial en la educación experiencial ya que incentiva la motivación, la atención y la energía, permitiendo obtener resultados exitosos.

Como veremos, en la práctica realizada se cumplen todas las características propias del aprendizaje experiencial, sin necesidad de exista un orden predefinido en la implementación de los distintos conceptos.

1.1. *Evaluación de competencias mediante aprendizaje experiencial*

Para los estudiantes siempre es una oportunidad poder poner en práctica las competencias en el aula. Hace más de 10 años se instauró el plan de Bolonia en el escenario universitario y desde entonces los docentes han tenido gran preocupación por desarrollar diferentes competencias en sus estudiantes. El desarrollo de competencias no solo supone transmitir contenidos en sentido tradicional, sino ser capaces de transmitir, reforzar e implementar conceptos concretos. Como se ha comentado, uno de los objetivos del aprendizaje experiencial es que los alumnos pongan en práctica las competencias propias de cada materia. El estudiante ha dejado de ser un receptor pasivo para llegar a ser el agente activo involucrado en su proceso de enseñanza-aprendizaje. Teóricamente, según Zabala y Arnau (2008), cuando decimos que queremos evaluar competencias, estamos diciendo que vamos a reconocer la capacidad que un alumno ha adquirido para dar respuesta a situaciones más o menos reales, o a problemas que pueden llegar a afrontar. En este sentido, evaluar competencias a través de experiencias siempre puede parecer complejo. En la práctica presentada se ha diseñado una rubri-

ca de evaluación que han utilizado los estudiantes para poder evaluar diversas habilidades comunicativas de sus compañeros.

2. Innovar en el aula

Para desarrollar competencias en el marco del modelo académico de la Universidad Europea, resulta crucial implementar estrategias que permitan innovar en las aulas. En este sentido, Rodríguez de las Heras y Tiana (2015) señalan que innovar en educación no quiere decir que hay que cambiar sin más, como se puede cambiar un objeto viejo u obsoleto por otro; sino que conlleva el reto de desplegar y aplicar en consecuencia todo lo que implica el concepto de innovación: imaginación, incertidumbre, riesgo, cooperación, crítica, ética, etcétera.

La experiencia de innovación educativa puede definirse en función de diversos parámetros: los recursos que emplea, quiénes participan, cómo se organiza, el contexto institucional y comunitario en el que se desarrolla, las dificultades que afrontan, los logros que alcanza, etc. Para ser crítico con la innovación, se proponen distintos puntos de vista respecto a los cuales identificar la experiencia de innovación educativa:

- Poder ubicar la experiencia en un marco de referencia conceptual: ¿A qué hace alusión la innovación? ¿A la organización del centro, al diseño e implementación de la enseñanza, a la generación de materiales, etc.?

- Poder ubicar la experiencia de innovación en un marco de referencia contextual: Conocer dónde se ha llevado a cabo, en qué situación, qué circunstancias desencadenaron la innovación, etcétera.

- Poder dimensionar su valor: Qué impacto ha tenido (en número de personas, duración, consolidación, consecuencias, satisfacción que ha generado, etc.).

- Poder comunicar la experiencia.

- Poder consolidar la experiencia, asentándola en el marco en el que se creó, y convirtiéndola en una situación cotidiana, aceptada y normalizada dentro de la institución.

En este contexto, en la actividad desarrollada con los estudiantes se cumplen todos los parámetros necesarios para identificar una experiencia en innovación educativa.

II. OBJETIVOS

Comprometidas con la innovación educativa, con formar estudiantes preparados para el futuro, y combinando diferentes metodologías y espacios, planteamos un reto a los estudiantes a través del cual se im-

plementan varios pilares del modelo académico (currículum integrado, educación transdisciplinar, inquietud investigadora y *One World*) a la vez que contribuye al desarrollo de competencias profesionales.

Los objetivos perseguidos con el reto planteado son los siguientes:

— Implementar los pilares del modelo académico a partir de metodologías activas, reflejando el impacto de un modelo académico innovador tanto en las prácticas docentes como en el desarrollo competencial de los estudiantes.

— Desarrollar competencias profesionales en los estudiantes, que les permitan hacer frente a los desafíos actuales y futuros, y actuar como ciudadanos comprometidos a nivel social, ético y medioambiental.

— Combinar actividades presenciales y en línea, a través de diferentes metodologías, herramientas digitales y espacios, entre estudiantes de distintas titulaciones y modalidades de estudio: en formato online y estudiantes presenciales.

III. METODOLOGÍA

Para alcanzar los objetivos planteados, implementar los pilares del modelo académico y fomentar el desarrollo de competencias transversales tanto académicas como profesionales, se lleva a cabo un reto entre estudiantes de distintas titulaciones y modalidades.

La metodología utilizada es mixta y los instrumentos utilizados son un cuestionario y una rúbrica de evaluación con preguntas abiertas y cerradas. La muestra está formada por estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas, Empresariales y de la Comunicación de la Universidad Europea. Por una parte, los estudiantes de la asignatura de Dirección Estratégica I (denominados los estrategas), de segundo curso del Grado de Administración y Dirección de Empresas online deben realizar un trabajo integrador de la materia al finalizar el semestre. Dicho trabajo consta de dos partes: un trabajo escrito y una exposición oral del mismo. En la primera parte deben aplicar los conceptos estudiados a lo largo del curso, y por tanto realizar un análisis estratégico completo de una compañía. Concretamente, el trabajo está organizado en cuatro apartados: orientación básica de la compañía (misión, visión, valores corporativos, *stakeholders*, responsabilidad social corporativa), análisis externo (del entorno general actual y futuro, y del entorno específico), análisis interno de la empresa, y conclusiones. Una cuestión relevante en esta parte del trabajo es que debía tratarse de una empresa real y se valoraría positivamente aquellos que eligieran empresas de pequeño o mediano tamaño, familiares, socialmente responsables y concienciadas con el desarrollo sostenible, la diversidad y la multiculturalidad.

La segunda parte del proyecto consta de una exposición oral del trabajo ante el profesor y los demás compañeros, en un seminario virtual. Aquellos estudiantes que no pudieran presentar en el seminario virtual reservado para ello podían grabarse previamente haciendo la exposición y subir el video al campus virtual. Una vez se tienen todas las grabaciones de las exposiciones orales (ya sea bien en el seminario o los videos que los estudiantes han subido al campus), se almacenan en la nube para que éstas puedan ser compartidas con estudiantes de otra titulación y modalidad, y continuar con la segunda parte del reto.

Por su parte, los estudiantes de Eficacia Personal y Profesional (denominados los comunicadores), de primer curso del Grado de Marketing presencial, organizados por grupos de trabajo, acceden a las presentaciones compartidas en la nube. Su trabajo consiste en visualizar las presentaciones de sus compañeros los estrategas, analizarlas y evaluarlas mediante una rúbrica de presentaciones orales. A lo largo del curso los comunicadores han trabajado los conceptos incluidos en dicha rúbrica: técnicas de comunicación como la escucha activa o el *feedback*, así como las habilidades comunicativas necesarias para realizar presentaciones orales con éxito: control del tiempo, contenido y énfasis en los conceptos principales, dinamismo, lenguaje verbal y no verbal, herramientas tecnológicas y didácticas utilizadas. Una vez realizado el análisis, valoración y evaluación de las diferentes exposiciones orales, los comunicadores envían a los estrategas sus conclusiones a través de grabaciones en video. Los videos que elaboran los comunicadores tienen el objetivo de proporcionar a los estrategas una retroalimentación constructiva, indicando sus puntos fuertes, así como los aspectos de mejora en sus presentaciones.

En la tabla 1 se adjunta la rúbrica utilizada por los alumnos para evaluar a sus compañeros (formada por cinco ítems medidos en una escala Likert de cinco puntos). La rúbrica permite a los estrategas conocer en qué aspectos van a ser evaluados y así tenerlos en cuenta para preparar su presentación, y a los comunicadores conocer qué ítems tienen que evaluar en las presentaciones de sus compañeros.

TABLA 1. Rúbrica de evaluación de presentaciones orales.

<i>Criterio</i>	<i>Escala de valoración</i>
Control del tiempo durante la presentación.	1. Muy deficiente: No respeta el tiempo asignado; hay interrupciones o finaliza abruptamente. 2. Deficiente: Muestra dificultades importantes para controlar el tiempo. 3. Aceptable: Presenta ciertos desajustes, pero logra cumplir con el tiempo. 4. Bueno: Buena gestión del tiempo con leves desvíos. 5. Excelente: Controla el tiempo con precisión, sin apresurarse ni extenderse.

Criterio	Escala de valoración
Precisión en el contenido y énfasis en los conceptos principales (de acuerdo con el tema a explicar)	1. Muy deficiente: Información incorrecta o irrelevante; sin énfasis en lo esencial. 2. Deficiente: Varios errores conceptuales o falta de claridad. 3. Aceptable: Información general correcta con poco énfasis en lo principal. 4. Bueno: Contenido preciso con énfasis adecuado en los conceptos clave. 5. Excelente: Presentación rigurosa, clara y centrada en los conceptos fundamentales.
Dinamismo de la presentación (tono de voz, entusiasmo mostrado...)	1. Muy deficiente: Monótona, sin variación del tono de voz, nula interacción. 2. Deficiente: Limitada expresividad o escasa conexión con el público. 3. Aceptable: Muestra algo de entusiasmo y variación en el tono de voz. 4. Bueno: Presentación dinámica y con buena interacción y entusiasmo mostrado. 5. Excelente: Muy dinámica, con excelente manejo del tono de voz, entusiasmo e interacción.
Confianza mostrada y control del lenguaje corporal (postura, gestos, movimientos, contacto visual...)	1. Muy deficiente: Evidente nerviosismo, lenguaje corporal inadecuado. 2. Deficiente: Muestra inseguridad, contacto visual limitado. 3. Aceptable: Lenguaje corporal aceptable con signos ocasionales de nerviosismo. 4. Bueno: Postura segura, contacto visual adecuado y buena expresión corporal. 5. Excelente: Muestra plena confianza y seguridad, expresividad y dominio del lenguaje corporal.
Medios tecnológicos y didácticos usados (para apoyar o respaldar la presentación)	1. Muy deficiente: No usa o utiliza mal los recursos disponibles. 2. Deficiente: Uso limitado o poco pertinente de recursos. 3. Aceptable: Uso funcional, pero con áreas de mejora. 4. Bueno: Medios bien utilizados y adecuados al contenido. 5. Excelente: Uso óptimo de recursos que enriquecen y refuerzan la presentación.

Fuente: Elaboración propia.

Las grabaciones de video con el *feedback* de los comunicadores son visualizadas por los estrategas en un seminario virtual, el cual se utiliza para realizar un análisis y reflexión crítica del trabajo desempeñado. Si bien cada estudiante estratega ha recibido a nivel individual su rúbrica evaluada y calificada (tanto por sus compañeros los comunicadores como por la profesora de la materia), en la sesión de retroalimentación recibida por los comunicadores se realiza una puesta en común de los aspectos generales reconocidos como fortalezas y aquellos aspectos en los que los estudiantes deben enfocarse para mejorar. En este contexto, se ha demostrado como las habilidades comunicativas, así como la comunicación digital resultan cruciales para tener éxito en el entorno profesional actual (Polakova *et al.*, 2023).

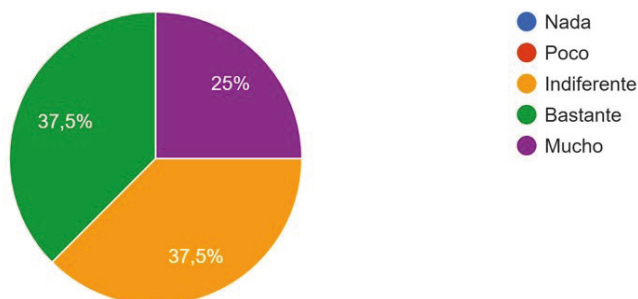
Finalmente, todos los estudiantes responden un cuestionario para evaluar la utilidad, eficacia y relevancia de la actividad. El cuestionario está formado por cinco preguntas con respuesta tipo Likert de cinco puntos, las cuales les permite destacar las habilidades y competencias que el reto llevado a cabo les ha permitido desarrollar y poner en práctica. Así mismo, en el cuestionario se les solicita que indiquen las herramientas de inteligencia artificial utilizadas y el propósito de su uso. A continuación, se exponen los principales resultados obtenidos en la experiencia con estudiantes de diferentes titulaciones y modalidades.

IV. RESULTADOS

Tal y como se ha comentado, al finalizar la actividad, se solicitó a los estudiantes que respondieran un cuestionario con el objetivo de conocer la utilidad y relevancia de la práctica llevada a cabo, así como de las herramientas de inteligencia artificial utilizadas. En total participaron 53 estudiantes, 28 estrategias (de la asignatura de Dirección Estratégica I, de segundo curso de Administración y Dirección de Empresas) y 25 comunicadores (de la asignatura de Eficacia Personal y Profesional, de primer curso de Marketing). Los resultados fueron los siguientes:

En general, la actividad «Eficacia y comunicación estratégica», en la que intercambiaron feedback sobre habilidades comunicativas con estudiantes de otra titulación, les pareció muy útil (es decir, les permitió llevar a la práctica los conceptos teóricos vistos) al 25% de los encuestados, bastante útil al 37,5% y se mostraron indiferentes el 37,5% restante.

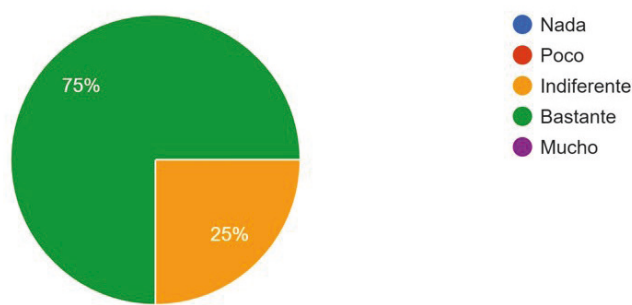
GRÁFICO 1. Utilidad de la actividad.



Fuente: Elaboración propia.

Al 75% de los encuestados les pareció bastante relevante, al permitirles interactuar e intercambiar conocimiento con estudiantes de otras titulaciones, y el 25% restante se mostraron indiferentes.

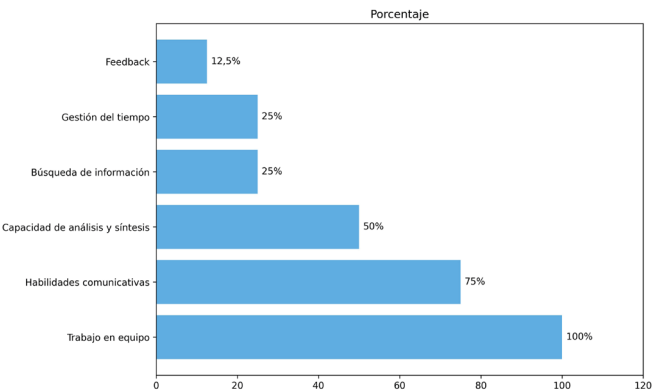
GRÁFICO 2. Relevancia de la actividad.



Fuente: Elaboración propia.

Así mismo, calificaron la actividad como interesante y gratificante, puesto que les permitió poner en práctica y mejorar habilidades y competencias clave. Concretamente, el 100% de los encuestados coincidieron en el trabajo en equipo como principal habilidad desarrollada, seguida de las habilidades comunicativas (valorada por el 75% de los participantes), la capacidad de análisis y síntesis (50%), búsqueda de información (25%), gestión del tiempo (25%) o *feedback* (12,5%).

GRÁFICO 3. Competencias y habilidades.

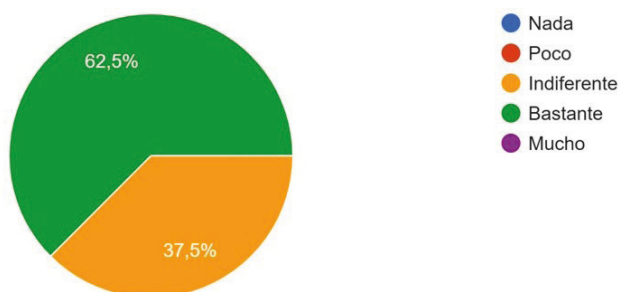


Fuente: Elaboración propia.

El 62,5% considera que la realización de la actividad le ha permitido conocer organizaciones innovadoras, sostenibles y responsables

con el entorno y el medioambiente, mientras que el 37,5% restante se muestra indiferente al respecto.

GRÁFICO 4. Organizaciones sostenibles.

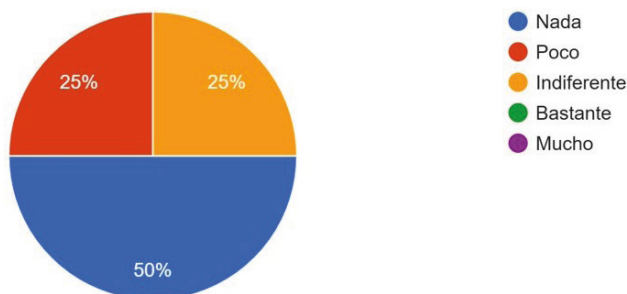


Fuente: Elaboración propia.

El 50% de los estudiantes indica que no ha utilizado la inteligencia artificial en la elaboración de la actividad (ya sea en la elaboración del trabajo escrito: análisis interno y externo de una compañía, en la elaboración de la presentación, o a la hora de proporcionar feedback sobre lo anterior). Solamente el 25% indica que ha utilizado algunas herramientas de inteligencia artificial en su trabajo. Concretamente, coinciden en el uso de herramientas como Chatgpt, utilizada principalmente con los siguientes objetivos:

- Explicar algunos términos que no entendían.
- Ayudarles a realizar resúmenes, a organizar las ideas que tenían en mente y a hacer guiones.
- Generar nuevas ideas, además de contrastarlas con otras.

GRÁFICO 5. Uso de inteligencia artificial.



Fuente: Elaboración propia.

V. DISCUSIÓN

Los resultados obtenidos muestran como la actividad ha permitido a los estudiantes implementar los conceptos teóricos vistos, poner en práctica y mejorar habilidades y competencias clave como el trabajo en equipo, las habilidades comunicativas, la capacidad de análisis y síntesis, la búsqueda de información o la gestión del tiempo. Se cumplen los resultados de aprendizaje de ambas materias, no solo por trabajar con los contenidos teóricos en el aula, sino también por saber transmitirlos a iguales en cada uno de los grupos de las actividades realizadas. Además de las competencias propias de su titulación, refleja la adquisición de las competencias transversales propias de la Universidad Europea: creatividad, comunicación estratégica, competencia digital, trabajo en equipo, análisis crítico y competencia ético-social. De la misma forma, esta iniciativa ha permitido implementar la casi totalidad de los pilares del modelo académico: currículum integrado, educación transdisciplinar, enfoque *data driven*, entornos profesionales y *one world*.

Las metodologías activas que hacen uso de la tecnología para acercar a diferentes grupos de estudiantes pueden extenderse a la mayoría de los ámbitos y conocimientos, así como a cualquier escenario de enseñanza y disciplina. Se ha demostrado que enriquece el conocimiento, fomenta el aprendizaje combinado y el enfoque de aprendizaje experiencial, lo cual resulta útil para toda la comunidad educativa y el proceso de enseñanza y aprendizaje. En línea con los resultados obtenidos en otras investigaciones, el uso de las videograbaciones impulsa el ritmo de aprendizaje de los estudiantes, aumenta su interés y hace que todo el proceso de aprendizaje sea más agradable (Al Murshidi, 2021).

Los estudiantes que experimentan este método ganan más confianza en sus decisiones y en la aplicación de los conocimientos en situaciones prácticas, mejoran la relación con los compañeros, aprenden a expresarse mejor oralmente y por escrito, adquieren gusto por la solución de problemas y experimentan situaciones que exigen tomar decisiones por sí mismos, reforzando la autonomía en el pensamiento y la acción (Sabec *et al.*, 2020).

Aún en el entorno dominado por la tecnología en el que nos encontramos inmersos, existe una enorme demanda de profesionales con habilidades blandas, como el pensamiento crítico y analítico, la resolución de problemas, las habilidades comunicativas y la creatividad. Además, las personas deben poseer un dominio equilibrado tanto en habilidades blandas como digitales para prosperar en un futuro caracterizado por los rápidos avances tecnológicos (Polakova *et al.*, 2023).

VI. CONCLUSIONES

Con la práctica llevada a cabo se ha podido corroborar como el alumnado se muestra más participativo y activo colaborando de manera multidisciplinar a través de metodologías activas e interactuando con estudiantes de otras titulaciones, cursos y modalidades. Se han alcanzado los resultados de aprendizaje de cada asignatura, y desarrollado las competencias incluidas en las correspondientes guías académicas. Este tipo de prácticas permite impulsar la utilización de la inteligencia artificial con un uso metodológico, consciente y responsable de la misma. Igualmente, ha resultado satisfactoria para los estudiantes, potenciando el trabajo en equipo y por la oportunidad de poder evaluar a iguales. Todo ello ha permitido alcanzar los objetivos planteados. Varios pilares del modelo académico han sido implementados a partir de metodologías activas:

- Educación transdisciplinar: integrando diferentes titulaciones, cursos y modalidades de estudio.

- Currículum integrado: al relacionar los contenidos y las diferentes competencias de las materias, para tener una visión más amplia y global de cualquier profesión que requiere del manejo de habilidades comunicativas y búsqueda y análisis de información.

- Entornos profesionales: si bien no se ha desarrollado de forma directa, la iniciativa ha permitido desarrollar habilidades críticas que los estudiantes necesitarán para tener éxito en el entorno profesional.

- Enfoque *data driven* e inquietud investigadora: en el uso de fuentes de información, discernir la información relevante, desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo, uso responsable de la IA en la elaboración de los trabajos, la evaluación de las presentaciones y la retroalimentación ofrecida.

- Visión *One World*: en aras a desarrollar estudiantes y ciudadanos responsables desde una perspectiva social, ética y medioambiental, debían elegir empresas de pequeño o mediano tamaño, familiares, socialmente responsables y concienciadas con el desarrollo sostenible, la diversidad y la multiculturalidad.

Estos pilares se implementan por tanto en la práctica docente, permitiendo desarrollar competencias profesionales de los estudiantes y contribuyendo a mejorar su empleabilidad.

Con lo anterior, se confirman igualmente el resto de los objetivos planteados, ya que mediante la combinación de actividades presenciales y en línea, herramientas digitales y espacios diversos en los que han cooperado estudiantes de distintas titulaciones y modalidades de estudio, se han desarrollado competencias profesionales en los estudiantes.

Por todo lo expuesto, se confirma la consecución de los objetivos propuestos en nuestra investigación, obteniendo resultados satisfactorios mediante la participación, colaboración y compromiso de los estudiantes. Así mismo, se confirman los buenos resultados obtenidos en los diferentes instrumentos utilizados: con el uso de la rúbrica de evaluación y el cuestionario para medir la satisfacción de los estudiantes. Con todo ello se evidencia la implementación de diferentes prácticas de innovación educativa, combinando las modalidades de estudio presencial y online.

VII. LIMITACIONES

Cuando se trabaja con los alumnos en acciones y metodologías activas muy diferentes a una clase teórica, suele haber una mayor predisposición y atención por parte de ellos, pero este tipo de actividades también tienen sus propias limitaciones.

Para obtener resultados satisfactorios se necesita una participación notable, donde la totalidad de los estudiantes involucrados pueda colaborar en las actividades presentadas (tanto en la realización de las presentaciones, como en la evaluación de estas y elaboración del *feedback*). Conseguir que todo el alumnado se involucre, asista a las sesiones necesarias para realizar la actividad, colabore con su equipo y lleve a cabo el trabajo solicitado puede ser una tarea compleja para aquellos que no se involucran lo suficiente o no que no realizan un seguimiento constante de las sesiones (ya sean presenciales u online).

Por otro lado, aunque los alumnos están totalmente acostumbrados al uso de la tecnología, algunos pueden mostrar reticencias a la hora de hacer uso de las grabaciones y que otros compañeros las visualicen. A pesar de todas las limitaciones mencionadas, conseguimos un notable nivel de involucración por parte de los estudiantes.

VIII. AGRADECIMIENTOS

Agradecemos especialmente a la Universidad Europea por su innovación constante y compromiso con un modelo académico global, integral y de calidad, que nos permite implementar experiencias innovadoras en nuestra práctica diaria y la posibilidad de compartirlas y darles visibilidad.

Nuestro reconocimiento también a los estudiantes, que en su gran mayoría colaboran con compromiso e ilusión en las diferentes propuestas realizadas.

IX. REFERENCIAS

- ABANADES, S. M. (2019). «Recorrido y marco del aprendizaje experiencial como metodología exitosa en educación superior». En V. BAENA (ed.), *El aprendizaje experiencial como metodología docente. Buenas prácticas* (pp. 16-24). Madrid: Narcea.
- AL MURSHIDI, G. (2021). «Videotaped teaching and learning methodology – an experiential learning and action research approach». *Journal of International Education in Business*, 14(1), 144-158.
- DEWEY, J. (1980). *Art as experience*. Perigee Books.
- GUZMÁN, J.; GONZÁLEZ, C. & GENTES, G. (2016). «Educación experiencial en Psicología Clínica». *Revista de Extensión Universitaria +E*, (6), 388-395.
- MALIK, A. R., PRATIWI, Y., ANDAJANI, K., NUMERTAYASA, W., SUHARTI, S., DARWIS, A. & MARZUKI (2023). «Exploring Artificial Intelligence in Academic Essay: Higher Education Student's Perspective». *International Journal of Educational Research Open*, 5, 100296.
- MATTAR, J. & RAMOS, D. K. (2019). «Active methodologies and digital technologies: En defense of a de-centered pedagogy». *International Journal of Innovation Education and Research*, 7(3), 1-12.
- O BENZA, B., SALVAHAN, A., RIOS, A. N., SOLO, A., ALBURO, R. A. & GABILA, R. J. (2024). «University Students' Perception and Use of ChatGPT: Generative Artificial Intelligence (AI) in Higher Education». *International Journal of Human Computing Studies*, 5(12), 5-18.
- PEÑA MIGUEL, N., CORRAL LAGE, J. & MATA GALINDEZ, A. (2020). «Assessment of the Development of Professional Skills in University Students: Sustainability and Serious Games». *Sustainability*, 12(3), 1014.
- POLAKOVA, M., SULEIMANOVA, J., MADZIK, P., COPUS, L., MOLNAROVA, I. & POLEDNOVA, J. (2023). «Soft skills and their importance in the labour market under the conditions of Industry 5.0.». *Heliyon*, 9(8), e18670.
- RODRÍGUEZ DE LAS HERAS, A. & TIANA, A. (2015). «Educación superior. Mutación digital». *Telos: cuadernos de comunicación e innovación*, 101, 48-51.
- SABEC, G. Z., JESUS, R. A., TEIXEIRA, D. G., ALEXANDRE, M. M. & JUNIOR, A. J. R. (2020). «Changing education with active methodologies». *Brazilian Journal of Development*, 6(6), 41524-41539.
- SOTO, F., ÁLFAROVIZ, A. L. & CAMACHO, J. (2024). *Desafíos que transforman: experiencias y reflexiones sobre el aprendizaje basado en retos*. Dykinson.
- UDOVYCHENKO, W. L., PYATNITSKA-POZDNYAKOVA, I., SKLIAR, I., PAVLIV, A. & FONARIUK, O. (2022). «A transdisciplinary approach to teaching and building a higher education system». *Revista Eduweb*, 16(3), 91-105.
- UNIVERSIDAD EUROPEA (2024). *Guía del docente 2024-2025*.
- ZABALA, A. & ARNAU, L. (2008). *11 Ideas clave: Como aprender y enseñar competencias*. Graó.

