

PREPARANDO A LOS UNIVERSITARIOS PARA EL MUNDO PROFESIONAL: TORNEO 10 EN 5 “IDEA DE NEGOCIO”

**Suárez Falcón, Heriberto; Fernández Monroy, Margarita; Galván Sánchez,
Inmaculada; Dávila Cárdenes, Nancy; González Betancor, Sara;**

Grupo de Innovación Educativa ATECE
Universidad de Las Palmas de Gran Canaria
Módulo C del Edificio Departamental de la Facultad de Economía, Empresa y Turismo
35017 Las Palmas de Gran Canaria
e-mail: mfernandez@dede.ulpgc.es, web: <http://www.webs.ulpgc.es/atece/>

Resumen. *En este trabajo se plantea la importancia de fomentar las habilidades comunicativas entre los estudiantes universitarios, con el fin de mejorar sus habilidades interpersonales y mejorar su nivel de empleabilidad al dotarles de un mayor nivel competencial. El grupo Análisis, transferencia y evaluación de competencias para la empleabilidad (ATECE), que se constituye en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria como Grupo de Innovación Educativa, organiza y celebra el Torneo 10 en 5 de Presentación Exprés “Idea de Negocio”. El objetivo de este Torneo consiste en animar a los estudiantes de la Universidad, independientemente de su perfil académico, a exponer una idea de negocio de acuerdo a un formato de presentación oral rápida, en los que la calidad y la brevedad deben estar muy relacionadas. El desarrollo de esta actividad formativa propició que los estudiantes pusieran a prueba tanto sus competencias de comunicación oral como su creatividad. Además, se evidenció que esta experiencia de innovación educativa es transferible a cualquier ámbito de trabajo donde se deban de desarrollar competencias de comunicación oral.*

Palabras clave: Empleabilidad, Habilidades comunicativas, Idea de negocio, Presentación oral rápida.

Agradecimientos. Queremos mostrar nuestro agradecimiento al proyecto Prometeo del Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria por el apoyo técnico prestado para la grabación del Torneo.

1. INTRODUCCIÓN

El Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) ha impulsado un cambio de modelo de las enseñanzas universitarias, lo que atribuye a las instituciones de educación superior un nuevo rol que supone un punto de inflexión en el papel que juega la universidad en este proceso.

La universidad asume, dentro del EEES, la responsabilidad de capacitar a los estudiantes para que estos puedan desarrollar efectivamente una actividad profesional. En este marco, los títulos de grado han de servir para que los estudiantes adquieran las competencias necesarias que faciliten su empleabilidad, pero no la empleabilidad entendida como inserción profesional.

Frente a la visión a corto plazo de la inserción, se debe potenciar la visión a largo plazo de la empleabilidad. Los nuevos planes de estudio han de potenciar las competencias

que desarrollen la capacidad de los estudiantes de integrarse en el mercado de trabajo y permanecer en él a lo largo del tiempo, e incluso poder volver a él si lo abandonan temporalmente.

Entre estas competencias se encuentran el aprendizaje autónomo, el trabajo en equipo, la búsqueda de información, las habilidades comunicativas, etc.

Si la empleabilidad es un factor clave dentro del nuevo paradigma educativo y ésta se potencia mediante la adquisición y desarrollo de competencias profesionales, tanto de carácter genérico como específico, es lógico pensar en la relevancia que adquieren en este marco aquellas actividades que fomentan entre los estudiantes la adquisición de estas competencias. Como ejemplo de actividades de este tipo se pueden citar las ligas de debate o las prácticas en empresa.

En consecuencia, un sistema educativo que pretenda ser de calidad debería promover actividades que desarrollen aquellas competencias profesionales que, siendo demandadas por el mercado laboral, no estén dominadas por los estudiantes, aumentando su empleabilidad y su aptitud para participar como ciudadano en la vida pública y en la sociedad del conocimiento.

El grupo *Análisis, transferencia y evaluación de competencias para la empleabilidad* (ATECE) se constituye en la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria como Grupo de Innovación Educativa. Entre sus objetivos se puede destacar el análisis de las competencias con las que ingresan los estudiantes a la universidad, el estudio de las competencias demandadas por el mercado laboral, el fomento de la transferencia de dichas competencias mediante acciones específicas y la evaluación del proceso, a través de promover acciones formativas en habilidades comunicativas y en otros aspectos relacionados con el empleo, como la organización del tiempo, la gestión de reuniones, la orientación para el empleo, etc.

Como línea de actuación para promover estas acciones, el grupo ATECE, a través de una convocatoria de proyectos en Innovación Educativa realizada por el Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa de la citada Universidad, presentó el proyecto *Preparando a los universitarios para el mundo profesional: Torneo 10 en 5 de Presentación Exprés "Idea de Negocio"*. El objetivo del torneo era animar a los estudiantes de la Universidad, independientemente de su perfil académico, a exponer una idea de negocio de acuerdo a un formato de presentación oral adecuado a los nuevos tiempos, en los que la calidad y la brevedad deben estar muy relacionadas. A través de esta actividad los estudiantes podrían poner a prueba tanto sus competencias de comunicación oral como su creatividad.

En este trabajo, a continuación de esta introducción, se plantearán diversas experiencias en las que se utiliza la presentación oral como actividad formativa en habilidades comunicativas, para posteriormente describir la experiencia del torneo con respecto a la idea, el desarrollo y sus resultados, así como las conclusiones que el grupo ATECE ha extraído de esta actividad de innovación educativa.

2. LA PRESENTACIÓN ORAL COMO ACTIVIDAD FORMATIVA

Tanto en el mundo laboral como en cualquier otra actividad humana, la forma en que hablemos, en que nos comuniquemos, será el patrón por el cual se nos juzgará, se nos aceptará o rechazará. Hablar con orden, con claridad, con entusiasmo, con persuasión... en resumidas cuentas, con eficacia, no es un lujo sino una necesidad. En efecto, los expertos enfatizan la importancia del proceso de comunicación y la necesidad de lograr una comunicación eficaz, dado que una mala comunicación es una frecuente causa de

conflictos entre las personas (Robbins, 2004). Sin embargo, el hecho de tener que hablar en público, o en una simple reunión de trabajo, no es una tarea sencilla y se encuentra entre las actividades que más temor producen. Se puede saber el contenido (el qué), pero, si no se sabe expresarlo oralmente (el cómo), el mensaje estará incompleto. Así pues, saber expresar una idea es tan importante como la idea misma. Es más, la comunicación implica no solo la transferencia de significados sino también asegurarse de que han sido comprendidos por la otra parte. En consecuencia, es fundamental tratar de fomentar estas habilidades comunicativas entre los estudiantes universitarios, con el fin de mejorar sus habilidades interpersonales y favorecer el desempeño exitoso del grupo u organización.

Al objeto de desarrollar la competencia genérica de la comunicación eficaz, se puede planificar una serie de actividades formativas, entre las cuales destacan las relacionadas con la comunicación oral; si bien no siempre se ha prestado la atención debida a esta competencia (Tuning, 2005). Entre los trabajos que han analizado la competencia oral se puede citar el de Berrios et al. (2006), que presenta un programa de entrenamiento de las competencias para trabajar en equipo y hablar en público; Cruz et al. (2008), que realiza la evaluación de la competencia oral junto con la evaluación de diferentes competencias transversales; Santana y Santana (2009), en el que se estudia la comunicación efectiva en la defensa del Proyecto Fin de Carrera en Ingeniería; los trabajos de Pérez (2007) y Vaquero y Alonso (2009), en los que se trata la experiencia del desarrollo de esta competencia a la hora de estudiar lenguas extranjeras; así como el de Gracia (2011), que presenta una comparación en el desarrollo de la competencia oral en dos asignaturas de informática, y la integración de esta competencia a través de exposiciones orales en la evaluación de dichas asignaturas.

Asimismo, Gallego et al. (2010) presentan un ejemplo de actividad formativa dirigida a la adquisición de la competencia de comunicación oral eficaz correspondiente a varias asignaturas de una titulación del ámbito de la telecomunicación, que desarrollan en tres niveles competenciales: planificar la comunicación, utilizar estrategias para preparar y llevar a cabo sus presentaciones orales, y comunicarse de forma clara y eficaz utilizando los medios adecuados. Para ello plantean a los estudiantes la realización de tres tareas: una autograbación de una presentación personal, que se utiliza para que los alumnos se vayan conociendo entre sí, al tiempo que detectan ejemplos de buen y mal uso de la utilización de la voz y la actitud; la elaboración de un vídeo del tema de cada experto durante el desarrollo de la técnica del rompecabezas¹, y la grabación de la presentación oral del trabajo final solicitado en la asignatura correspondiente.

Entre los diferentes modelos de presentación oral, el grupo ATECE optó por desarrollar una experiencia en forma de presentación rápida. El formato *10 en 5* permite a cada orador usar 10 imágenes o diapositivas, que se muestran durante un total de 5 minutos de presentación, tras lo que se hace una breve pausa y sube el siguiente orador al escenario.

La finalidad de este tipo de presentación es compartir las ideas de diversos oradores, manteniendo un alto nivel de atención a partir de exposiciones cortas. Se trata de un

¹ La técnica del rompecabezas (o *jigsaw*) es una actividad de aprendizaje colaborativo que consiste en formar grupos para trabajar un material, el cual se ha dividido en tantas secciones como miembros del grupo, de manera que cada uno se encargue de preparar su parte. Posteriormente, los miembros de los diversos equipos que han estudiado lo mismo se reúnen en “grupos de expertos” para discutir sus secciones y después regresan a su grupo original para compartir y enseñar su sección respectiva a sus compañeros.

formato rápido de presentación de ideas, proyectos, diseños, que obliga a que las presentaciones sean breves, concisas y muy dinámicas, con el objetivo de captar la atención del público.

3. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

3.1. La idea

Sobre la base del formato *10 en 5* como modelo de presentación, y considerando que entre los objetivos del grupo ATECE se cita el promover acciones formativas en habilidades comunicativas y en otros aspectos relacionados con el empleo, se decidió organizar un *Torneo 10 en 5 de Presentación Exprés*.

Además, dado que la Comisión de las Comunidades Europeas (2003, 2006), considera imprescindible fomentar la mentalidad empresarial mediante la educación y la formación en el ámbito universitario, se decidió que el tema sobre el que podría versar la primera edición del mismo fuera la *Idea de Negocio*.

Por último, tomando como referente un reciente estudio realizado en 664 instituciones europeas de Educación Superior, llevado a cabo también por la propia Comisión de las Comunidades Europeas (2008), con el objetivo de analizar el estado de la educación emprendedora en este nivel educativo, se observó, entre otras cosas, que:

1. Más del 50% de los estudiantes universitarios no tiene acceso a ningún tipo de acción relacionada con el desarrollo del espíritu emprendedor.
2. Las universidades europeas muestran un considerable retraso en este campo con respecto a EEUU y Canadá.
3. Existe muy poca cooperación entre las instituciones para intercambiar buenas prácticas.

Partiendo de estas tres premisas se decidió finalmente organizar el *Torneo 10 en 5 de Presentación Exprés “Idea de Negocio”*, lo que conllevó, previo a su realización, elaborar un reglamento de competición, incluyendo las bases y el sistema de competición, seleccionar la sede en la que se desarrollaría, seleccionar y formar a los jueces y difundir toda la información relacionada con el torneo.

Con el fin de orientar a los posibles participantes en cuanto a la temática de esta primera edición, se publicó en la página web del grupo ATECE una breve descripción de lo que se entiende por idea de negocio y se dio una serie de pautas meramente orientativas sobre los contenidos que podría tener una presentación que abordara este tipo de temática. Así, se les dijo que la idea de negocio es un paso previo al plan de negocio, que es el que verdaderamente determina si es factible o no llevar adelante el proyecto, por lo que bastaba con tratar de forma superficial los aspectos más importantes como la definición de la idea, el público al que iba dirigida y la descripción de los competidores. Además, para orientar a los participantes se definieron algunas pautas que les pudieran ayudar, sugiriéndoles dónde se podían encontrar ideas, animándoles a que mirasen a su alrededor, centrándose en sus necesidades y sus aficiones. De forma orientativa se les indicó que la presentación podría tratar aspectos relacionados con el producto, el mercado, la competencia y las claves del éxito empresarial.

3.2. El desarrollo

La participación en el torneo estaba abierta a todos los estudiantes de la ULPGC independientemente de la Facultad o Escuela en la que estuvieran matriculados. Dado que la experiencia en la organización de otro tipo de eventos, como la Liga de Debate

Universitario, nos decía que la participación en estas actividades no suele ser muy elevada entre los estudiantes universitarios, se planteó la posibilidad de buscar algún tipo de incentivo que motivara e incrementara el nivel de participación. Con esta finalidad ofrecimos: un crédito de libre configuración por la participación y otro por llegar a la final; un diploma al mejor orador/a y otro a la presentación más creativa, y, por último, el equipo ganador obtendría un libro electrónico de última generación. Finalmente los equipos se inscribieron a través de la página web de ATECE; cada uno de ellos compuesto por dos integrantes, uno de los cuales actuaba como orador.

En el procedimiento de competición estaba prevista la realización de una fase clasificatoria y una fase final. En la fase clasificatoria se sorteó, en primer lugar, el orden de las presentaciones. A continuación, cada equipo procedió a realizar su presentación ante el jurado como único público, para la que disponían en la sala de un atril, un ordenador, una pantalla de proyección, un cañón y un cronómetro. Tras cada intervención, el jurado realizó un *feedback* a cada equipo, que les sirvió como formación de cara a la siguiente fase. En la fase final participaron los equipos mejor clasificados, que presentaron ideas de negocio innovadoras en el ámbito del turismo, la consultoría industrial y las nuevas tecnologías.

El jurado estuvo compuesto en ambas fases por un juez principal y dos auxiliares, todos ellos profesores de la ULPGC. El juez principal actuó además como moderador de la sesión, siendo el responsable de mantener la imparcialidad entre el resto de los jueces y la unidad de criterios. Cada miembro del jurado valoró individualmente cada presentación rellenando un acta en la que puntuaba la actuación de cada equipo con una escala de 0 a 2, siendo el 0 la peor puntuación y 2 la mejor. Los ítems a evaluar fueron la idea de negocio (creatividad y rigor), la presentación (calidad y adecuación de las imágenes, orden y claridad, y relación del discurso con las imágenes) y la oratoria (naturalidad, expresividad, contacto visual y dominio del espacio; dominio del tiempo, y uso correcto del lenguaje). A partir de estas actas individuales se elaboró el acta final, como suma de las puntuaciones individuales. El equipo ganador fue el que obtuvo la mayor puntuación global; el diploma a la presentación más creativa se otorgó al equipo con mayor puntuación en los ítems referidos a la presentación, y el diploma al mejor orador se concedió al que recibió una mayor puntuación en el apartado referido a la oratoria.

3.3. Los resultados

Con el fin de investigar la coherencia de las puntuaciones otorgadas, además de las valoraciones de los jueces, solicitamos a los participantes que se autoevaluaran y evaluaran al resto de equipos, utilizando el mismo formato que el jurado.

Por otra parte, el Torneo fue grabado en vídeo con el fin de su utilización posterior como elemento de análisis para la mejora de las presentaciones individuales y para servir de ejemplo a los interesados en participar en las próximas ediciones. Este vídeo estará disponible a través de la página web de ATECE para su difusión pública.

Por último, tras la finalización del Torneo, el grupo ATECE realizó una entrevista en profundidad a los participantes, con el fin de que ofrecieran su valoración crítica de la actividad y de la experiencia, así como su opinión sobre el veredicto del jurado, centrándose en el antes, durante y después del Torneo, así como en su nivel de satisfacción. Del análisis de estas entrevistas cabe comentar los siguientes resultados:

- Todos los entrevistados destacaron que, cuando conocieron la celebración del torneo, les pareció una buena idea y pensaron que era una actividad necesaria

dentro de la Universidad. En la misma entrevista hacían hincapié en la importancia que tenían las habilidades de comunicación oral para su desarrollo laboral y añadían que, a veces, con las actividades desarrolladas dentro del aula a través de la exposición de trabajos en clase no era suficiente, ya que el “público” al que va dirigida dicha exposición es muy conocido y poco experto. Los participantes se sintieron motivados por que los profesores fueran los jueces, a la vez que destacaron de forma muy positiva que éstos le dieran una primera valoración crítica en la fase preliminar, que les permitiría mejorar su presentación en la fase final.

- Los estudiantes declararon que una de las dificultades para preparar el torneo fue utilizar únicamente 10 imágenes estáticas y 5 minutos para exponer su idea de negocio, admitiendo que ello les obligó a hacer un esfuerzo de síntesis importante: debían ser capaces de incluir todas las ideas básicas de su negocio en tan solo 5 minutos, así que no se podía perder tiempo y las imágenes debían ser muy impactantes. Esta coordinación necesaria entre discurso e imágenes les hizo esforzarse en conseguir que las imágenes no anularan las palabras, ni viceversa. De hecho, todos los jueces también estuvieron de acuerdo en valorar de forma muy positiva el esfuerzo de síntesis que hicieron todos los participantes, logrando exponer sus ideas de negocio en solo 5 minutos.
- Con respecto a la valoración de la idea de negocio, los propios participantes comunicaron que, al saber que los jueces iban a valorar criterios de aplicabilidad o puesta en práctica de la idea, tuvieron que hacer un esfuerzo por darle veracidad a su idea, buscando información que les acercara a la realidad y no solo centrándose en sus “ideas felices”. Tras las evaluaciones se evidenció la unidad de criterios entre participantes y jueces, pues, aunque las puntuaciones no coincidieran exactamente, todos los participantes estuvieron de acuerdo con el resultado final del Torneo.

4. CONCLUSIONES

Partiendo del objetivo principal de esta actividad de innovación docente de fomentar la participación de estudiantes de la ULPGC en un torneo de oratoria y habilidades comunicativas, en el marco de la emprendeduría y la innovación empresarial, estimulando el pensamiento creativo y utilizando formas originales de comunicación, podemos concluir que hemos logrado este objetivo. Más concretamente, se pueden esbozar las siguientes conclusiones respecto a la realización del Torneo *10 en 5* como actividad formativa:

- El propio formato de exposición al que se deben ajustar los participantes del Torneo *10 en 5* es una herramienta de comunicación oral original y creativa. Hemos conseguido aplicar en la Universidad un formato de presentación muy parecido a lo que se está exigiendo en el mercado laboral. Hemos trasladado la experiencia de la empresa y de los negocios al ámbito académico, con el objetivo de que la Universidad cumpla con el papel de formar a los estudiantes en las competencias de comunicación exigidas en el mercado laboral. Dentro del contexto empresarial, los clientes y los inversores son muy exigentes a la hora de dedicar tiempo a escuchar la presentación de nuevos productos y nuevos negocios.
- Ha propiciado que el estudiante tome un papel activo dentro de su proceso de formación. Al ser una actividad voluntaria no relacionada con la evaluación de una materia concreta, se ha logrado que los participantes decidan libremente si quieren

poner a prueba sus competencias de comunicación. Participar en el Torneo ha sido para ellos un reto personal dentro de sus motivaciones como individuos, sin tener una contraprestación directa en los criterios de evaluación de una asignatura. Esto implica que el estudiante pasa a jugar un rol proactivo en su proceso de formación, donde no solamente se ajusta a cumplir con los objetivos marcados en un proyecto docente, sino que se preocupa de adquirir competencias necesarias para el mercado laboral que mejoran su empleabilidad, más allá de que esto se vea reflejado o no en su certificado de notas.

- Ha fomentado la generación de ideas de negocio innovadoras (turismo, consultoría industrial, nuevas tecnologías), que pueden ser transferidas a la realidad empresarial. Al centrar el tema del torneo en una idea de negocio, se exigió a los participantes a que se esforzaran en pensar qué negocio serían capaces de desarrollar una vez que finalizasen sus estudios. De esta forma, también pretendíamos valorar la creatividad y la originalidad de las ideas presentadas, así como su posible aplicabilidad. En consecuencia, se alcanzó el objetivo de generar en los estudiantes cierto pensamiento crítico aplicado a su propia idea de negocio. Cuando una empresa quiere desarrollarse con éxito, es el propio emprendedor el que tiene que ser realista y crítico con su negocio.
- Todos los participantes se mostraron satisfechos con su participación y preguntaron sobre la realización del torneo en los próximos cursos académicos, con intención de volver a presentarse o de animar a otros compañeros a hacerlo.
- Finalmente, es de destacar que esta experiencia de innovación educativa es transferible a cualquier ámbito de trabajo donde se deban de desarrollar competencias de comunicación oral. Por un lado, los participantes en el Torneo *10 en 5* eran estudiantes de diferentes titulaciones de la ULPGC, no todas del ámbito de las ciencias sociales, sino también de las técnicas. Por lo tanto, diferentes perfiles de estudiantes se vieron motivados a participar, al margen de su titulación. Por otro lado, después de esta primera experiencia, algunos de los profesores, miembros del grupo ATECE, estarían dispuestos a incorporar el formato de presentación *10 en 5* en las exposiciones de clase realizadas por sus estudiantes en diferentes titulaciones como, por ejemplo, Grado en Relaciones Laborales, Grado en Turismo y Grado en Diseño Industrial. Además, este formato exige al comunicador centrarse en las cuestiones importantes de su mensaje, sin perderse en detalles que solo aportan ruido a la presentación. Por este motivo, una de las propuestas que hacemos es que este formato de presentación *10 en 5* sea utilizado en cualquier ámbito o contexto en los que sea necesario utilizar las competencias de comunicación oral como, por ejemplo, congresos y jornadas.

REFERENCIAS

Berrios Martos, M.P., Aguilar Luzón, M.C., Casa Quesada, S. y García Jiménez, M. (2006). Programa de entrenamiento de las competencias para trabajar en equipo y para hablar en público: un estudio con estudiantes universitarios. *4º Congreso Internacional de Docencia Universitaria e Innovación*, Barcelona.

Comisión de las Comunidades Europeas (2003). *Libro verde. El espíritu empresarial en Europa. Bruselas*. Disponible en:
http://europa.eu.int/comm/enterprise/entrepreneurship/green_paper/green_paper_final_es.pdf

Comisión de las Comunidades Europeas (2006). *Aplicar el programa comunitario de Lisboa: Fomentar la mentalidad empresarial mediante la educación y la formación*. Bruselas. Disponible en:

<http://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2006:0033:fin:es:pdf>

Comisión de las Comunidades Europeas (2008). *Survey of Entrepreneurship in Higher Education in Europe*. Bruselas. Disponible en:

<http://www.ncge.com/files/biblio1174.pdf>

Cruz, J.L., López, D., Sánchez, F. y Fernández, A. (2008). Evaluación de competencias transversales mediante un examen no presencial. *V Congreso Internacional de Docencia Universitaria e Innovación*, Lleida.

Gallego, I.; Rubio, J.; Valero, M.; Salami, E.; Rodríguez, E.; Santamaría, E.; del Canto, P. y López, J.M. (2010). Aprendizaje por competencias: Itinerario competencial para la comunicación oral. *XVIII Congreso Universitario de Innovación Educativa en las Enseñanzas Técnicas*. Santander.

Gracia Morán, J. (2011). Descripción de una experiencia para el desarrollo de las exposiciones orales en Informática. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 4 (2), 115-125.

Pérez Sánchez, S. (2007). Experiencia práctica en el desarrollo y evaluación de la comunicación oral en lengua extranjera. *XV Congreso Universitario de Innovación Educativa en las Enseñanzas Técnicas*. Valladolid.

Robbins, S.P. (2004). *Comportamiento organizacional*. 10ª edición. Pearson Educación, México.

Santana Hidalgo, A. y Santana Hidalgo, M.A. (2009). Comunicación efectiva en la defensa de Proyecto Fin de Carrera en Ingeniería. *XVII Congreso Universitario de Innovación Educativa en las enseñanzas Técnicas*. Valencia.

Tuning Educational Structures in Europe Project (2005). *Approaches to teaching, learning and assessment in competence based degree programmes*. Disponible en: <http://www.unideusto.org/tuning>.

Vaquero Marino, J.A. y Alonso González, C. (2009). Experiencia en el desarrollo de competencias transversales entre las asignaturas de Inglés y Electrónica. *XVII Congreso Universitario de Innovación Educativa en las enseñanzas Técnicas*, Valencia.