

CAPÍTULO 15

Los estudiantes como investigadores comerciales en casos reales.

Gema López Martínez

glopezm@Ucm.Es

Resumen

El aprendizaje de la asignatura de investigación de mercados pasa por aplicar la teoría y saber llevar a cabo el proceso. Por ello es imprescindible un Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) donde los estudiantes pudieran convertirse en auténticos investigadores comerciales y probar los conocimientos que van adquiriendo en el curso. Este proyecto tiene como objetivo general: incorporar metodologías activas y colaborativas, que impacten en una mejora en la autonomía, autorregulación y autoeficacia del estudiante. En grupos llevan a cabo una investigación comercial completa y real: objetivo, preparación, desarrollo de campo, análisis, conclusiones e informe.

Palabras clave: Investigación Comercial, Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Desarrollo Integral.

1. Introducción

La asignatura de investigación comercial tiene como objetivo principal: conseguir información útil sobre el cliente, datos abundantes acerca de los competidores, distribuidores y otros participantes y fuerzas del mercado, y saber utilizar esa información en la toma de decisiones de marketing (Merino, 2010).

Figura 1. Imagen del proyecto



Fuente: Imagen creada con ChatGPT

Este reto es fácil de entender en su teoría, pero en la práctica es más complejo y cambiante. Por ello nace este proyecto, para probar qué saben hacer nuestros estudiantes y que puedan actuar como auténticos investigadores comerciales.

El rol activo de los estudiantes les permite ganar confianza en su objetivo de investigación, otorgarles la capacidad de demostrar que entienden el proceso, saben y pueden aplicarlo y con ello dar respuesta a su necesidad de información de mercado para apoyar sus decisiones de marketing. La confianza ganada en este proyecto les permite ser capaces de aplicarlo posteriormente en el grado a cualquier otro proyecto que lleven a cabo y en el que necesiten investigación comercial, incluido el Trabajo Fin de Grado.

Esta metodología de trabajo fomenta la puesta en práctica de habilidades y competencias que potencian el desarrollo integral de nuestros estudiantes mediante un aprendizaje práctico.

2. Objetivos

Objetivo general: incorporar metodologías activas y colaborativas, que impacten en una mejora en la autonomía, autorregulación y autoeficacia del estudiante.

Objetivo específico de la asignatura: valor del trabajo bien orientado y organizado para la obtención de frutos reales: “soy capaz”.

El proyecto daría respuesta a la siguiente pregunta:

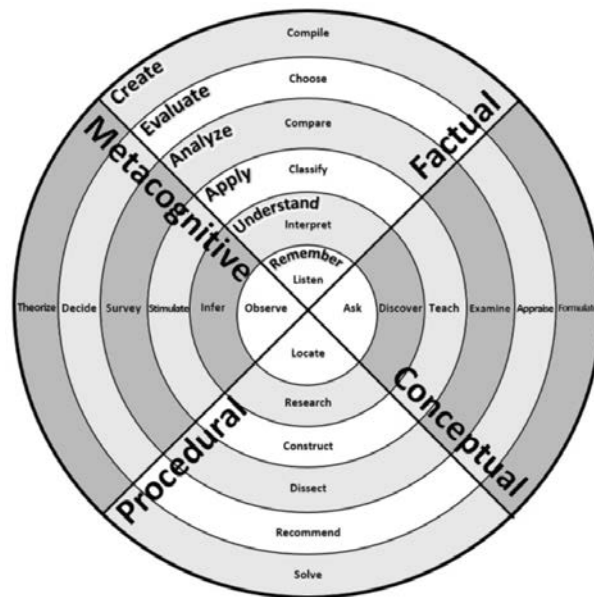
Después de plantear vuestro objetivo de investigación comercial, *¿habéis dado respuesta, cumpliendo con el objetivo de marketing, a la necesidad de información planteada?*

Se plantea un aprendizaje basado en Competencias transversales:

1. Presentación. Hablar en público.
2. Trabajo en equipo. Con sus ventajas y desventajas (ver punto 3.2)
3. Retroalimentación. Comentar de manera constructiva y positiva.
4. Responsabilidad. Con las tareas del equipo.

Los objetivos planteados ayudan a nuestros estudiantes en el máximo nivel de aprendizaje. Recordando la taxonomía de Bloom con 6 niveles cognitivos (Waite *et al.*, 2020), el proyecto produce un trabajo nuevo u original de grado 6: crear.

Figura 2. Continuo de las dimensiones del conocimiento y del proceso cognitivo en la taxonomía de Bloom revisada.



Fuente: Waite *et al.*, 2020.

Todos los objetivos recogidos anteriormente se comparten y explican a los estudiantes cuando comienza el proyecto, ya que son su guía y de obligado conocimiento.

3. Metodología

Existen diferentes metodologías docentes que se utilizan a lo largo del proyecto.

3.1. La Plataforma Moodle y las clases como punto de encuentro y avance

La guía y seguimiento es clave en el proyecto. Los estudiantes deben plantear los objetivos de investigación, planificar, realizar las actividades oportunas (trabajo de campo) y controlar, pero debe haber una “supervisión” por parte del docente sobre los avances. Para ello se utilizarán dos puntos de encuentro eficaces:

- Plataforma Moodle. Utilizada para publicar información y contenidos necesarios.
- Clases. Gran parte de las clases se destina al seguimiento de los pasos, responder preguntas y guiar el proyecto. Es un espacio muy eficaz porque los estudiantes trabajan en sus equipos de modo presencial y receptiva junto con el docente, lo que supone un avance en el proyecto. Varios autores resaltan este aspecto de la docencia como clave del aprendizaje (Gallardo & Reyes, 2010; García-Rangel *et al.*, 2014).

3.2. Trabajo Cooperativo

Como hemos visto con la Taxonomía de Bloom, el proyecto es de creación propia y el trabajo en equipo es constante. Ello supone que la suma de los miembros afecta en el resultado final. El trabajo colaborativo o cooperativo es vital, como se ha comentado en las competencias transversales (punto 2). Al ser un proyecto tan práctico no solo los estudiantes más académicos aportan y brillan, sino también aquellos que se manejan con competencias sociales. Los estudiantes llegan a entender que individualmente no se logran resultados óptimos y que solo si colaboran se cumple con los objetivos. Las tareas del proyecto son tan diferentes y continuas que todos ellos encuentran un hueco de trabajo en el equipo. Esta metodología resulta muy eficaz para el desarrollo de competencias clave para la demanda social y laboral (Marín *et al.*, 2019)

Figura 3. Imagen creada para el proyecto



Fuente: Imagen creada con ChatGPT

Lo mencionado anteriormente no exime de que algún miembro del equipo decida ser pasivo y no participativo, para ellos hay una medida de control, la evaluación de los compañeros, que tendrán que aprobar para obtener la nota final (además de la prueba de las actas de reuniones y el trabajo en las sesiones de clase); ello será explicado en el punto 3.4.6 “Evaluación por pares”.

3.3. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Partiendo del reto de llevar a cabo una investigación comercial cualitativa que ayude en la toma de decisiones de marketing, con la guía de la profesora, los estudiantes cubrirán distintos pasos que harán posible conseguir su objetivo. Es un gran desafío, pero esta metodología, abierta y con una gran involucración, lo hace posible (Rekalde & García, 2015). El proyecto se basa en un caso real y su aplicación es total, lo que hace que el margen sea pequeño para equivocarse en la toma de decisiones. El resultado está relacionado directamente con el empeño y esfuerzo que el equipo aplique. Es decir, planteamos este proyecto para que los estudiantes realicen una profunda

meditación de la asignatura, entendiendo los pasos a dar y su significado, como aplicación real, completa y directa de lo que supone la investigación comercial, esperando la necesaria motivación para su aprendizaje (Mora *et al.*, 2019).

En esta metodología encontramos que es importante que los equipos no quieran simplemente pasar el expediente a cualquier precio, sino que comprendan que el mayor resultado es el aprendizaje para afrontar futuros planteamientos o retos, incluido el examen final. Esto, por supuesto, requiere un mayor compromiso de los estudiantes y una auténtica reflexión por su parte (Berná, 2020).

El aprendizaje basado en proyectos proporciona un aprendizaje útil para la vida profesional de los estudiantes, competencia que el estudio teórico no confiere. Este aprendizaje tiene parte de su éxito en fomentar la innovación de los estudiantes propiciando su autonomía (Guo *et al.*, 2020). De esta manera pueden conseguir competencias como: pensamiento crítico, comunicación, colaboración, creatividad, el trabajo en equipo, la responsabilidad, la resolución de problemas, las ideas nuevas y creativas, la asunción de riesgos, las habilidades de comunicación verbal y no verbal (Baird, 2019).

3.4. El Proyecto en su aplicación

Se parte de la técnica a realizar es una cuantitativa de encuestas. El área que investigar es el tema del proyecto y quedan abiertos, a la elección de los grupos de estudiantes, los casos y objetivos que investigarán. Durante el proyecto se solicitan 5 entregas con sus propias rúbricas y se realiza seguimiento y retroalimentación durante las sesiones de clase.

El proyecto comienza con la conformación de equipos. Después tendrán que elegir el objetivo de investigación. Se recomienda que la investigación se centre en participantes universitarios, por su fácil acceso. Para los temas, se sugiere que sean accesibles y que interese al conjunto del equipo. Además, se manifiesta de forma explícita que no se evalúa la dificultad que se haya creado por el equipo (al elegir el tema u objetivo), sino el proceso de realización.

Se realizan los siguientes pasos:

Tabla 1. Plan de trabajo y tiempos. Estipulado para el primer cuatrimestre del curso.

| | | |
|-------|--------|--------------------------------------------------------------------------------|
| | | Presentación del proyecto. |
| Sept. | Tema 1 | Realización de equipos. Búsqueda y aprobación de objetivo. |
| Oct. | Tema 2 | Entrega 1 (benchmark) y presentación. |
| | Tema 3 | |
| | Tema 4 | Entrega 2 (ficha técnica) y presentación. |
| Nov. | Tema 5 | Entrega 3 (cuestionario). |
| | Tema 6 | Entrega 4 (libro de códigos). |
| Dic. | Tema 7 | Entrega final del proyecto. Presentación de los proyectos de investigación. |

Fuente: Elaboración propia.

Es necesario explicar que el primer día de clase se proporcionan los apuntes de la asignatura, con la teoría y ejemplos como base del curso y el proyecto.

Previamente a todas las entregas la profesora explica el contenido específico de esa presentación o entrega, lo que hace posible a los diferentes grupos afrontar la tarea.

Como se puede comprobar en el cronograma, el trabajo es constante y relacionado, no hay una semana en la que no haya trabajo a preparar o corregir. Es necesario un plan de evaluación y seguimiento continuo que es imprescindible para que el resultado final sea óptimo y se consigan los objetivos de aprendizaje. El proyecto es ambicioso, real y práctico. Sin este seguimiento la entrega final no llegaría al mismo destino y no se comprenderían los errores o mejoras pertinentes.

Este planteamiento de trabajo en el aula persigue la finalidad de “Autoconocimiento y toma de consciencia”. Durante la sesión de clase los equipos se reúnen y trabajan en el proyecto y la profesora se reúne con cada uno dedicando tiempo a la explicación de mejoras, correcciones de errores importantes, validación de ideas y explicación de los siguientes avances. El enfoque no es unidireccional, hay debate y reflexión. El equipo debe entender en qué se basa el error y subsanarlo con reflexión, por ello la docente pregunta más que contesta (Anijovich, 2019). Con el debate, el grupo afianza sus pasos, toma conciencia de lo válido y correcto para seguir trabajando en esa línea y hacer suyo el proceso de aprendizaje. Al involucrarse en las sesiones de trabajo en el aula comprenden, con la guía de la profesora, que sus pasos pueden avanzar de forma correcta, que ellos son los ejecutores y que es posible lograr un buen resultado final. El grupo se afianza al entender que solo la involucración y trabajo de todos podrá llevar el proyecto al buen resultado y con ello aprobar la asignatura.

También hay espacio para las presentaciones de los diferentes equipos, que permiten que todos los estudiantes vean diferentes propuestas y aplicaciones. Pueden comparar sus avances y ser críticos con el trabajo de sus compañeros ya que, al haber trabajado el paso pedido, los estudiantes pueden asimilar los comentarios realizados y entender las mejoras al respecto.

El peso de este proyecto dentro de la evaluación del estudiante será estudiado con anterioridad. En la tabla 2, se propone un posible reparto.

Tabla 2. Posibles pesos para la nota final del estudiante.

| Tarea | % sobre la nota final |
|----------------------------------------------|------------------------------|
| 1ª, 2ª, 3ª y 4ª entrega | 4 entregas x 2,5% = 10% |
| Entrega final y presentación proyecto | 20% |
| TOTAL | 30% |

Fuente: Elaboración propia.

Al ser un proyecto exigente que transcurre durante todo el cuatrimestre el porcentaje dentro de la nota final debe ser relevante. Obviamente es un cálculo que dependerá de la memoria del grado y condiciones de la guía docente.

3.4.1. Entrega I. Benchmark

Se pide realizar un análisis comparativo de la empresa/entorno/competencia que se ha elegido para el proyecto de investigación. El objetivo es obtener conocimiento del mercado que se va a investigar. Esta información ayudará con el cuestionario que se debe desarrollar después y saber más del mercado que los participantes del estudio. Para la realización de la tarea los estudiantes deben entender la técnica para poder realizarla correctamente. Este punto de partida es importante porque ayuda a los estudiantes a conocer el mercado.

Las entregas con presentación (I, II y final) se suben al campus virtual, al menos, un día antes de la presentación. Después los grupos presentan su trabajo a la clase y la profesora da comentarios en directo y comenta sobre los diferentes ejercicios que se comparten, ya que son diferentes. Posteriormente se aplica una evaluación y se recogen los comentarios cualitativos en el campus virtual, de esta manera se aseguran las correcciones.

Los criterios para la evaluación de la primera entrega son:

Tabla 3. Rúbrica de la entrega I. Benchmark.

| Selección y razonamiento de competidores | Selección y razonamientos correctos. 1 puntos | | O la selección o el razonamiento no es correcto. 0.5 puntos | | | No está bien aplicado o es inexistente. 0 puntos | |
|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| Al menos 10 ítems bien aplicados con sus fuentes (cita y referencia). | 10 ítems bien aplicados con sus fuentes. 6 puntos | 9 ítems. 5 puntos | 8 ítems. 4 puntos | 7 ítems. 3 puntos | 6 ítems. 2 puntos | 5 ítems. 1 puntos | 4 o menos ítems. 0 puntos |
| Conclusiones del análisis. | Conclusiones correctas. 2 puntos | | Algún aspecto de las conclusiones incorrecto o incompleto. 1 puntos | | | Conclusión incorrecta o inexistente. 0 puntos | |
| Presentación: contenido claro, en tiempo y uso de citas y referencias. | Todo correcto. 1 puntos | | No se realiza bien algún aspecto. 0.7 puntos | No se realizan bien dos aspectos. 0.4 puntos | | No se realizan bien varios aspectos o ausencia injustificada. 0 puntos | |

Fuente: Elaboración propia.

3.4.2. Entrega II. Ficha técnica

Los grupos deben realizar la ficha técnica del proyecto de investigación. El objetivo es definir, calcular y decidir los elementos que conformarán la investigación. El resultado final será lo que se aplique en la investigación.

Los criterios para la evaluación de la segunda entrega tienen la siguiente rúbrica. Se parte de 9 puntos.

- Por cada campo incorrecto o que falte hasta – 1 punto.
- Objetivo incorrecto hasta – 2 puntos.
- Presentación: Exposición clara de los diferentes campos, interacción entre los compañeros y tiempo correcto. + 1 punto total.

3.4.3. Entrega III. Cuestionario

Se debe diseñar el cuestionario del proyecto de investigación. El objetivo es definir y decidir las preguntas a realizar y entender cómo debe plantearse un cuestionario. El cuestionario originado será el que se aplique en la investigación.

La evaluación se realizará de la siguiente manera. Se parte de un 10 y se van quitando puntos según la importancia del error. Por ejemplo, no aplicar alguna de las indicaciones mencionadas en la tarea puede restar hasta 1 punto ya que han sido indicadas.

3.4.4. Entrega IV. Libro de códigos

Se debe diseñar el documento que recoja los códigos del cuestionario elaborado. El objetivo es definir los códigos que representen las diferentes variables a analizar, así como entender el uso de este paso necesario para el análisis de datos posterior. Los códigos que se definan serán aplicados en la investigación.

La evaluación se realizará de la siguiente manera. Se parte de un 10 y se van quitando puntos según la importancia del error. Por ejemplo, no aplicar alguna de las indicaciones mencionadas puede restar hasta 1 punto ya que han sido indicados.

3.4.5. Entrega V. Informe de la investigación

Después de preparar, implementar y analizar los datos recogidos se debe elaborar un informe. El objetivo es elaborar un informe que transmita la investigación realizada, así como entender en qué consiste dicho informe y cómo debe realizarse.

La rúbrica aplicada es la siguiente:

Tabla 4. Rúbrica de evaluación del informe final.

| | | | | | | |
|------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Portada | Incluye: Título, asignatura, universidad, fecha, nombre de los autores por orden alfabético de apellido. 0.25 puntos | | Falta o es incorrecto alguno de los elementos solicitados. 0.15 puntos | | Faltan o son incorrectos dos o más de los elementos solicitados. 0 puntos | |
| Resumen ejecutivo | Incluye: El objetivo, metodología, resultados, conclusiones y recomendaciones. No excede de una página. 0.5 puntos | Falta o es incorrecto uno de los elementos solicitados. 0.4 puntos | Faltan o son incorrectos dos de los elementos solicitados. 0.3 puntos | Faltan o son incorrectos tres de los elementos solicitados. 0.2 puntos | Faltan o son incorrectos cuatro de los elementos solicitados. 0.1 puntos | Faltan o son incorrectos todos los elementos solicitados. 0 puntos |
| Índice | Incluye: todos los puntos y subpuntos y aparece igual en el documento. Utiliza jerarquías. Página. 0.25 puntos | | Falta o es incorrecto uno de los elementos solicitados. 0.15 puntos | | Faltan o son incorrectos dos o más de los elementos solicitados. 0 puntos | |
| Objetivos | Es correcto según lo solicitado. 0.5 puntos | | Hay algún aspecto incorrecto o falta mencionar algún aspecto importante. 0.25 puntos | | Hay varios errores en el planteamiento del objetivo. 0 puntos | |
| Metodología | Es correcto según lo solicitado. 1.5 puntos | Hay algún campo incorrecto. 1 puntos | Hay dos campos incorrectos, o hay una corrección de la entrega 2 no realizada. 0.5 puntos | Hay tres campos incorrectos, o hay dos correcciones de la entrega 2 no realizadas. 0 puntos | | |
| Resultados - Frecuencias | Realizados para todas las variables correctamente y recogiendo valores absolutos y relativos. 0.5 puntos | | Falta o es incorrecto algún análisis. 0.25 puntos | | Faltan o son incorrectos más de un análisis. 0 puntos | |
| Resultados - Medidas de tendencia | Realizados para todas las variables métricas correctamente. 1 puntos | | Falta o es incorrecto algún análisis. 0.5 puntos | | Faltan o son incorrectos más de un análisis. 0 puntos | |
| Resultados - Desviación típica | Realizados para todas las variables métricas correctamente. Incluye la aplicación del resultado. 1 puntos | | Falta o es incorrecto algún análisis. Los análisis son correctos pero falta la aplicación del resultado. 0.5 puntos | | Faltan o son incorrectos más de un análisis. 0 puntos | |
| Resultados - NPS | Cálculo correcto en resultado y forma. 0.25 puntos | | | Falta o es incorrecto. 0 puntos | | |
| Resultados - Chi-cuadrado | Hay al menos dos cálculos correctos y uno de ellos valida la hipótesis alternativa. 1 puntos | | Hay más de dos cálculos correctos pero ninguno de ellos valida la hipótesis alternativa. 0.5 puntos | | Los cálculos son incorrectos. 0 puntos | |
| Conclusiones | No repite resultados, sino que avanza en el análisis. Recoge lo más significativo y responde a todos los objetivos planteados. 1 puntos | Falta o es incorrecto algún elemento solicitado. 0.75 puntos | Faltan o son incorrectos dos elementos solicitados. 0.5 puntos | Faltan o son incorrectos tres elementos solicitados. 0.25 puntos | Faltan o son incorrectos más de cuatro elementos solicitados. No son conclusiones, son resultados. 0 puntos | |
| Recomendaciones | Están centradas en marketing. Se apoyan en los datos recogidos. Avanza en el análisis. 1 puntos | | Falta o es incorrecto algún elemento solicitado. 0.5 puntos | | Faltan o son incorrectos dos elementos solicitados. 0 puntos | |
| Anexos | Organizado y utilizado correctamente. Se menciona en el texto principal. 0.25 puntos | | Falta o es incorrecto algún elemento solicitado. 0.15 puntos | | Faltan o son incorrectos dos elementos solicitados. 0 puntos | |
| Presentación grupal | 1. Adecuación al tiempo. 2. Presentación innovadora y contenido correcto y bien expresado. 3. Responde al objetivo. 4. Interrelación entre los compañeros. 5. | Falta o es incorrecto 1 elemento solicitado. 0.8 puntos | Faltan o son incorrectos 2 elementos solicitados. 0.6 puntos | Faltan o son incorrectos 3 elementos solicitados. 0.4 puntos | Faltan o son incorrectos 4 elementos solicitados. 0.2 puntos | Faltan o son incorrectos todos los elementos solicitados. No presenta y no justifica. 0 puntos |
| | Respuestas a la profesora. 1 puntos | | | | | |

Fuente: Elaboración propia.

3.4.6. Evaluación por pares

La evaluación por pares de los compañeros de equipo busca cumplir con el trabajo cooperativo mencionado en el punto 3.2. Para ello se hace un cuestionario y la nota media que otorguen los otros miembros del equipo será su calificación. Los requisitos del cuestionario son los siguientes:

- Dichas notas serán anónimas para el evaluado.
- Las notas cuantitativas estarán justificadas con unas líneas explicativas, valorando: participación en las reuniones de equipo, realización de las tareas asignadas y aportación al trabajo de otros compañeros.
- Se solicitarán después de entregar el documento final.

Si la nota media de las calificaciones es inferior a 5, la entrega final quedará automáticamente suspensa para ese miembro. Se recuerda la necesidad de aprobar este proyecto por las consecuencias en la nota final y la pérdida de aprendizajes realizados durante el proyecto.

Independiente de esta medida de control, se puede aplicar otra como es la “entrega individual”. Aunque el trabajo es en equipo, todos los miembros deben subir la tarea. Los retrasos o no entregas penalizan. De esta forma se trabaja la responsabilidad de cada miembro y si alguno no ha trabajado adecuadamente no debería tener el documento que entregar.

Para terminar con este apartado, hay que mencionar que se sabe que en la evaluación continua es muy importante realizar evaluaciones cualitativas. Es sabido que el alumno tiende a fijarse y quedarse con la nota numérica, pero esta no le indica cómo mejorar o dónde exactamente están las carencias, algo vital para el aprendizaje (Steyn *et al.*, 2019).

4. Resultados y discusión

En ocasiones nos encontramos con estudiantes a los que no les atraen las asignaturas teóricas o poco actuales. Con este proyecto se pretende abrir las puertas de la realidad, la aplicación y la creatividad, lo cual les motiva y resulta imprescindible en la docencia (Montico, 2004). Por ello vemos importante poder comunicar proyectos de innovación docente y aprender de nuestro entorno.

El resultado de este proyecto es tangible y real. El objetivo es encontrar información, lo que es medible y entendible. En cada entrega se puede observar el avance y se lleva a cabo un seguimiento que determinará el éxito de sus decisiones y acciones sin quedarnos en un plano teórico o hipotético. El enfoque es profesional y maduro, se les trata como verdaderos investigadores y se les pide objetivos relacionados con su función.

En este proyecto podemos alcanzar la satisfacción y reconocimiento de las competencias de los estudiantes como investigadores comerciales. Relacionado con el resultado tangible de poder tomar decisiones, hace que los estudiantes sientan orgullo y satisfacción de sus capacidades y de lo que pueden conseguir como equipo. Encontrar información, además, supone independencia y desarrollo profesional, lo cual es muy apreciado por cualquier individuo y por supuesto nuestros estudiantes.

Durante la explicación del proyecto se percibe el reto que supone para ellos. Al respecto, es muy conveniente que dos alumnos del año anterior colaboren en la explicación y les hagan entender posibles errores que no deben cometer, por ejemplo: que el tema les guste, pero sea una industria sin acceso a datos/información; no revisar bien la entrega de la recogida de datos, que suele tener muchas faltas de ortografía; y otros comentarios de ayuda.

Si bien, el propio lector ha podido tener diferente opinión sobre las áreas explicadas: objetivos, metodología, pasos, contenido de las entregas, tiempos, evaluación por pares, etc. Es cierto que no hay una fórmula exacta de éxito y que, en este caso, la propuesta presentada se puede adaptar a las características de nuestros alumnos, por lo que existen posibles adaptaciones o flexibilizaciones que se pueden llevar a cabo.

La mayor fricción y conflicto que se puede encontrar es la relación entre los mismos estudiantes y el problema que surge cuando uno o varios no trabajan en consonancia. Nos encontramos con diferentes estudiantes con distintas motivaciones y ello hace que no todos trabajen por igual llegando al conflicto. La intermediación es necesaria cuando el avance no es el óptimo o cuando el aprendizaje se merma ante el reto de la conciliación. Por experiencia, la mejor forma de mediar es con pruebas objetivas que demuestren la involucración de estos estudiantes: las actas de reunión, la asistencia a clase, revisión de las partes trabajadas por los estudiantes, etc. Si el conflicto es por falta de entendimiento el grupo puede dividirse, aunque deben entender que el trabajo será mayor, pero si el problema reside en la pasividad el miembro puede resultar expulsado.

Comparto la explicación de este proyecto para mostrar una experiencia docente y planteamiento que pueda inspirar y guiar otros ejercicios de innovación docente. Todo ello es adaptable y revisable, aunque habría aspectos que recomendaría no cambiar:

- El carácter práctico y aplicado del proyecto. Una salida fácil sería plantear el proyecto desde la teoría, siendo los equipos los que creen el contenido sin participantes o caso real, pero esto haría perder la esencia al mismo. El trabajo de campo es vital y ello no puede realizarse de forma teórica, por lo que la técnica de investigación debe planificarse, supervisarse y llevarse a cabo. Durante el camino, los estudiantes encontrarán éxitos y fracasos, como la vida misma que les espera fuera del aula. La toma de decisiones del equipo es clave y de ello aprenderán de manera práctica.
- El seguimiento en clase. Tanto antes como después de cada tarea. Habrá algunas actividades que resultarán más desafiantes que otras, sin embargo, es fundamental que el docente supervise todas ellas antes y después de su ejecución. Esto implica la necesidad de una comunicación personal directa. Aunque los comentarios sobre las tareas quedarán registrados por escrito en el campus virtual, es esencial transmitir de forma presencial los aspectos más cruciales de la supervisión, especialmente asegurándose de que sean comprendidos. El lenguaje escrito puede dar lugar a diversas interpretaciones, mientras que la comunicación oral es más efectiva. Las clases proporcionarán un entorno óptimo para este diálogo. Los grupos se centrarán en el proyecto, brindando un espacio para la colaboración, y el docente asignará un período específico a cada grupo para llevar a cabo la revisión.
- Las diferentes entregas graduales. Al ser un proyecto tan largo, con tanto contenido, en el que se permite poco margen de error y en el que el avance de una fase afecta en la siguiente, es necesario un seguimiento exhaustivo. Realizar unas entregas mínimas nos ayuda con esto. Los equipos trabajan afianzándose en cada paso y el docente no se llevará sorpresas innecesarias en la entrega final cuando sería demasiado tarde para reaccionar.

5. Conclusiones

En la Universidad Complutense de Madrid, buscamos preparar profesionales que sepan adaptarse a su entorno. En este planteamiento se refleja la importancia de trabajar de forma práctica

habilidades y competencias que ayuden a potenciar el desarrollo integral de nuestros alumnos para el día de mañana. Como dice el título del artículo “Los estudiantes como investigadores comerciales en casos reales”, solo si tratamos a los estudiantes como profesionales y les damos las herramientas apropiadas sentirán que lo son y aprenderán las competencias necesarias.

Figura 4. Imagen 2 creada para el proyecto



Fuente: Imagen creada con ChatGPT

Este proyecto nace de la reflexión de una asignatura impartida durante varios años y cuya madurez ha supuesto un despertar a la necesidad de salir de la zona de confort y plantear a los estudiantes dinámicas reales y profesionales. El diseño de este se inspira en aquellos estudiantes que destacan y quieren ir más allá de pasar expediente. Estos alumnos son los que disfrutan con el aprendizaje y dan un paso al frente con los retos, por ellos debemos buscar nuevas fórmulas de enfocar nuestras asignaturas y pasar a un nivel superior de aprendizaje.

Referencias

- Anijovich, R. (2019). Orientaciones para la Formación Docente y el Trabajo en el aula: Retroalimentación Formativa. *SUMMA*. https://www.summaedu.org/wp-content/uploads/2019/07/RETROALIMENTACION-FORMATIVA_2019_apaisado.pdf
- Baird, M. (2019). Project based learning to develop 21st century competencies. *Technology and the Curriculum: Summer 2019*. <https://pressbooks.pub/techandcurr2019/chapter/pbl-competencies/>

- Berná, J. V. (2020). Metodología para la Evaluación Continua en el Aprendizaje Basado en Proyectos. En REDINE (ed.), *Conference Proceedings CIVINEDU 2020* (pp. 193-194). Madrid: REDINE.
<https://iris.unimore.it/bitstream/11380/1224199/1/CIVINEDU2020.pdf#page=222>
- Gallardo, G., & Reyes, P. (2010). Relación profesor-alumno en la universidad: arista fundamental para el aprendizaje. *Calidad en la Educación*, 32, 78-108.
<https://doi.org/10.31619/caledu.n32.152>
- García-Rangel, E. G., Rangel, A. K. G., & Angulo, J. A. R. (2014). Relación maestro alumno y sus implicaciones en el aprendizaje. *Ra Ximhai*, 10(5), 279-290.
<https://link.gale.com/apps/doc/A396431358/IFME?u=anon~471baf13&sid=googleScholar&xid=d175ba01>
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International journal of educational research*, 102, 101586. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2020.101586>
- Instituto de Innovación (2023). *Innovación para la relación. Convocatoria de ayudas a la Innovación Docente 2022-23*. Universidad Francisco de Vitoria.
<https://innovacionufv.com/convocatorias-de-ayuda-a-la-innovacion-docente/convocatoria-2022-23/>
- Marín, F. J. S., Meroño, M. C. P., & Peña-Acuña, B. (2019). Experiencias de trabajo cooperativo en la educación superior. Percepciones sobre su contribución al desarrollo de la competencia social. *Vivat Academia*, 147, 87-108. <http://doi.org/10.15178/va.2019.147.87-108>.
- Merino, M. J. (2010). *Introducción a la Investigación de Mercados*. 2ª edición. Madrid: ESIC.
<https://docta.ucm.es/rest/api/core/bitstreams/70c9dbeb-9e73-4979-ab47-926ddae0b98c/content>
- Montico, S. (2004). La motivación en el aula universitaria: ¿una necesidad pedagógica? *Ciencia, docencia y tecnología*, 15(29), 105-112.
<https://www.redalyc.org/pdf/145/14502904.pdf>
- Mora, W, Salazar, L., & Palíz, C. (2019). El aprendizaje basado en proyecto: Realidad y perspectivas. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 4(4), 22-33.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/article/view/687>
- Rekalde, I., & García, J. (2015). El aprendizaje basado en proyectos: un constante desafío. *Innovación educativa*, 25. <https://doi.org/10.15304/ie.25.2304>
- Steyn, C., Davies, C., & Sambo, A. (2019). Eliciting student feedback for course development: the application of a qualitative course evaluation tool among business research students. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 44(1), 11-24.
<https://doi.org/10.1080/02602938.2018.1466266>

Waite, L. H., Zupec, J. F., Quinn, D. H., & Poon, C. Y. (2020). Revised Bloom's taxonomy as a mentoring framework for successful promotion. *Currents in Pharmacy Teaching and Learning*, 12(11), 1379-1382. <https://doi.org/10.1016/j.cptl.2020.06.009>