

# Título: El alumnado como actor en la asignatura “habilidades directivas” del Máster en Dirección Turística: una forma de adquirir y mejorar las habilidades directivas.

Nombre José María Biedma Ferrer\*, Margarita Ruíz Rodríguez

\*Departamento de Organización de Empresas, Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

[josemaria.biedma@uca.es](mailto:josemaria.biedma@uca.es)

**RESUMEN:** La literatura señala que aprender a través del hacer (*Experiential Learning*) es un proceso por medio del cual las personas adquieren conocimientos y habilidades de forma directa desde su propia experiencia. En este trabajo se presenta el proyecto de innovación docente realizado con alumnos del Máster en Dirección Turística y los resultados obtenidos.

El presente trabajo, consecuencia de la apuesta por considerar a los estudiantes como auténticos actores de la asignatura “Habilidades Directivas” del Máster en Dirección Turística, plantea varios objetivos: la adquisición y mejora de las habilidades directivas para la dirección en las organizaciones turísticas; el fomento de la crítica constructiva en el alumnado a partir de los casos prácticos realizados; el aumento de la participación e implicación del alumnado en la asignatura; y la mejora de la satisfacción del alumnado con el aprendizaje.

La metodología se ha basado en la realización de casos prácticos por parte del alumnado utilizando la técnica de la escenificación.

Los resultados del proyecto de innovación docente son positivos. Se pueden destacar los siguientes: en primer lugar, la nota media de las calificaciones de la parte práctica de la asignatura durante el curso 2017-18 se ha incrementado. En segundo lugar, la mayor parte del alumnado considera que los casos prácticos resueltos han contribuido a la adquisición de habilidades directivas. En tercer lugar, un porcentaje muy elevado de los estudiantes entiende que los casos prácticos resueltos contribuyen al fomento de la crítica constructiva. Finalmente, los estudiantes de forma mayoritaria se muestran satisfechos con la asignatura.

**PALABRAS CLAVE:** habilidades directivas, innovación docente, escenificación, actor.

## INTRODUCCIÓN

Aprender a través del hacer (*Experiential Learning*) es un proceso por medio del cual las personas adquieren conocimientos y habilidades de forma directa desde su propia experiencia (1).

La técnica de la escenificación permite aproximarnos al denominado aprendizaje integrado. Es decir, aquel proceso por el cual se construyen nuevos significados y se mejoran tanto las estructuras como las habilidades cognitivas (2). Se considera como un método eficaz y popular (3)

Los efectos formativos de las escenificaciones son varios (4). Así se pueden citar, entre otros, el aumento tanto de la cohesión del grupo como de la conciencia. También se puede indicar que la escenificación puede ayudar al aprendizaje de habilidades de comunicación y competencias profesionales. Por ello, se considera que la escenificación es una técnica que puede ser útil y válida para el ámbito universitario.

El presente documento se estructura del siguiente modo: en primer lugar, se realiza una breve introducción. En segundo lugar se indican los objetivos y las fases desarrolladas en la realización del proyecto de innovación docente, con inclusión de los resultados del mismo. En tercer lugar, se establecen las conclusiones. Finalmente, se indica las referencias.

## OBJETIVOS Y FASES DESARROLLADAS EN LA REALIZACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

Los objetivos del proyecto de innovación docente son cuatro: La adquisición y mejora de las habilidades directivas para la dirección en las organizaciones turísticas; el fomento de la crítica constructiva en el alumnado a partir de los casos prácticos realizados; el aumento de la participación e implicación del alumnado en la asignatura; y la mejora de la satisfacción del alumnado con el aprendizaje.

Para el cumplimiento de los objetivos anteriormente descritos, el proyecto se ha desarrollado en varias fases, que se describen a continuación.

El número de alumnos participantes asciende a 24.

La metodología se ha basado en la realización de casos prácticos por parte del alumnado utilizando la técnica de la escenificación. La escenificación de los casos prácticos ha sido grabada con videocámara.

Se realizó una encuesta al alumnado, en una escala de Likert de 1 a 5, siendo el valor 1 (totalmente en desacuerdo) y 5 (totalmente de acuerdo).

Para el cumplimiento de los objetivos anteriormente descritos, el proyecto se ha desarrollado en varias fases, que se describen a continuación.

**FASE 1. PREPARACIÓN Y ELABORACIÓN DE CASOS PRÁCTICOS.** En la fase 1, el profesorado de la asignatura ha preparado y elaborado cuatro casos prácticos dirigidos al alumnado de la asignatura, con el fin de los estudiantes puedan resolverlos y,

ulteriormente, defiendan la solución en público, a través de la técnica de la técnica de la escenificación de los casos prácticos.

#### FASE 2. EXPLICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE. CONSTITUCIÓN DE EQUIPOS PARA LA DISCUSIÓN Y RESOLUCIÓN DE LOS CASOS PRÁCTICOS PROPUESTOS. EXPLICACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE.

En la primera clase, los profesores han explicado al alumnado el proyecto y sus objetivos. EL profesorado ha explicado la importancia de que el alumnado realice una inmersión profunda en los casos prácticos propuestos y que se convierta, durante la representación de los casos prácticos, en un auténtico actor o actriz.

En esta segunda fase se han constituido los equipos de trabajo del alumnado, para la discusión y resolución de los casos prácticos planteados. Los equipos formados han sido culturalmente diversos, aprovechando que en el Máster se encuentran matriculados estudiantes de diversas nacionalidades. La diversidad de los equipos aporta diferentes puntos de vistas para la resolución de los casos prácticos propuestos.

#### FASE 3. FUNCIONAMIENTO Y DINÁMICA DE TRABAJO DE LOS EQUIPOS.

En cada caso, el profesorado ha repartido en formato papel los casos prácticos a los distintos equipos. El alumnado ha realizado preguntas acerca de los casos y el profesorado ha dado respuesta a las mismas, con el fin de dejar claro los contenidos de los casos prácticos.

El tiempo de resolución de los casos ha sido de veinte minutos. Una vez transcurrido el tiempo máximo marcado para la resolución de cada caso práctico, ha comenzado la escenificación de cada caso. Antes de iniciar la representación del caso, se ha preparado el escenario en el que iba a actuar el alumnado.

Para representar los distintos roles de cada caso práctico, el profesorado ha elegido al alumnado de entre los miembros de los equipos. Todos los estudiantes han participado.

Mientras que el alumnado representaba cada caso, el profesorado ha grabado dicha representación con videocámara.

#### FASE 4. ANÁLISIS CRÍTICO DE LA RESOLUCIÓN DE LOS CASOS PRÁCTICOS.

Una vez resuelto cada caso, de acuerdo con el parecer de los estudiantes, se ha procedido a proyectar los videos con la representación del alumnado.

Tras ser visionados los videos por los estudiantes, se ha dado paso al debate entre los estudiantes. En primer lugar, ha intervenido los miembros del equipo que han representado el caso. Después, han participado todos en el debate.

En las intervenciones de los actores del caso práctico, los protagonistas han realizado un ejercicio de autocrítica muy interesante, destacando aquello que han realizado bien y aquello que es mejorable. La participación del resto del alumnado (público durante la representación de la escena) ha sido alta, criticando de forma constructiva la actuación de sus compañeros.

Se puede considerar que la implicación del alumnado con el proyecto de innovación docente ha sido muy alta.

Por tanto, a lo largo del visionado de todos los casos se ha producido un debate interesante y enriquecedor, contando siempre con el profesorado como moderador y guía.

La realización del proyecto ha servido a los estudiantes para descubrir sus fortalezas y debilidades, así como la forma de mejorar y superar las debilidades.

#### FASE 5. REALIZACIÓN DE UNA ENCUESTA.

El último día de la impartición de la asignatura, se encuestó de forma anónima a los estudiantes, para comprobar el grado de cumplimiento de los objetivos propuestos en el proyecto.

EL número de alumnos participantes en la encuesta asciende a 24.

#### FASE 6. RESULTADOS.

A continuación, se presenta un resumen de los resultados obtenidos con la realización del proyecto de innovación docente:

La media aritmética de las calificaciones de la parte práctica de la asignatura de los alumnos que cursan la asignatura durante el curso 2017-18 los se ha incrementado en 0,4 puntos respecto a la del curso pasado. Por tanto, el objetivo de incrementar la media de las calificaciones se ha logrado.

En la encuesta realizada al alumnado se le preguntó si la interpretación como actor/actriz, a partir de los distintos casos planteados y resueltos, contribuye a mejorar y adquirir habilidades directivas.

Los resultados han sido muy positivos. De acuerdo con la encuesta realizada, más del 90% del alumnado de la asignatura Habilidades Directivas considera que los casos prácticos resueltos han contribuido a la adquisición de habilidades directivas (Figura 1).

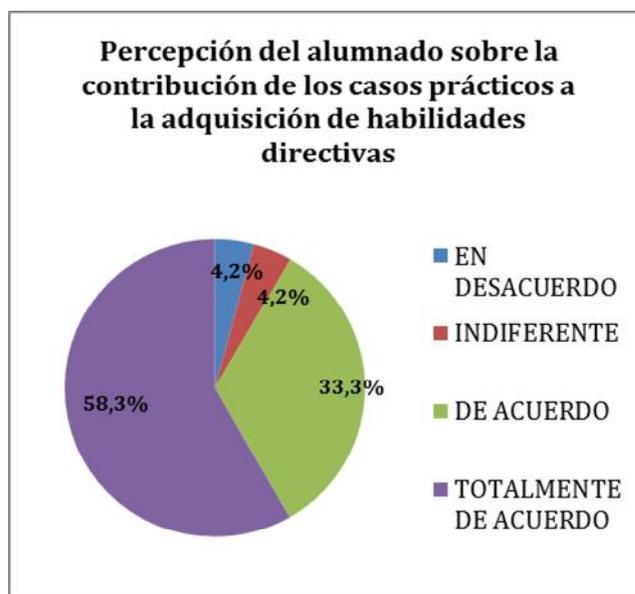


Figura 1. Percepción del alumnado sobre la contribución de los casos prácticos a la adquisición de habilidades directivas.

Con respecto a la fomento de la crítica constructiva en el alumnado, A partir de las grabaciones realizadas, se ha medido el número de intervenciones. Además, se ha realizado una encuesta al alumnado. Los resultados son positivos.

Respecto al número de intervenciones, el alumnado ha participado una media de 4 en las sesiones de clase del Máster. El Máster ha dedicado 8 sesiones de 2 horas cada una, equivalentes a 2 créditos. A través de la participación, los estudiantes han adoptado tanto el rol de participante (actor) en la escenificación o de crítico tras la escenificación.

En la encuesta realizada al alumnado se le preguntó si la interpretación como actor/actriz, a partir de los distintos casos planteados y resueltos, contribuye a fomentar la crítica constructiva.

Los resultados de la encuesta son muy positivos, porque más del 87% del alumnado considera que los casos prácticos resueltos contribuyen al fomento de la crítica constructiva (Figura 2).

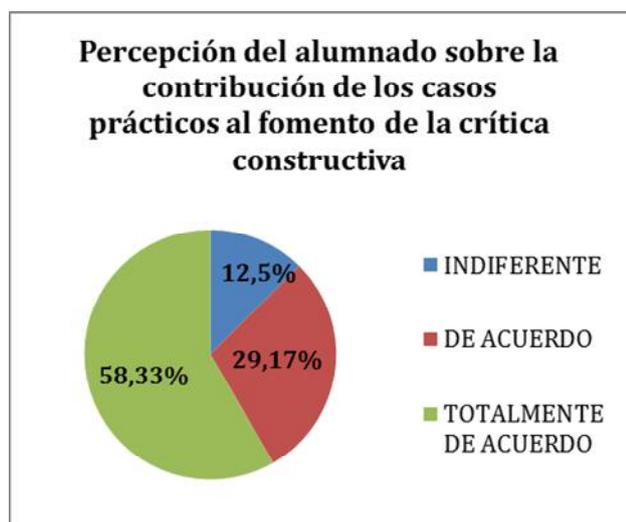


Figura 2. Percepción del alumnado sobre la contribución de los casos prácticos resueltos al fomento de la crítica constructiva.

Con respecto al objetivo del aumento de la participación e implicación del alumnado en la asignatura, en la encuesta se preguntó a los estudiantes en qué medida la participación como actor/actriz en el proyecto ha aumentado su participación e implicación en la asignatura. Los resultados de dicha encuesta son bastante favorables. De acuerdo con los datos de la citada encuesta, más del 83% del alumnado considera que el impacto del proyecto de innovación docente en su participación e implicación por la asignatura es positivo (Figura 3).

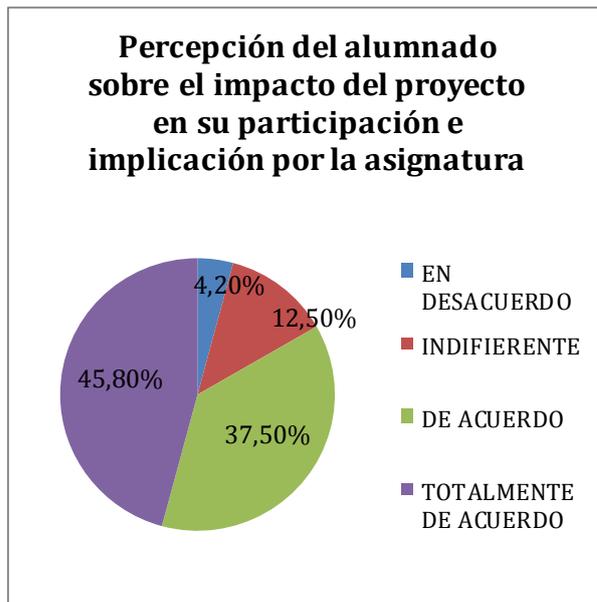


Figura 3. Percepción del alumnado sobre el impacto del proyecto en su participación e implicación por la asignatura.

En lo que se refiere al objetivo de la mejora de la satisfacción del alumnado con el aprendizaje, en la encuesta se preguntó a los estudiantes sobre el grado de satisfacción con la asignatura. Los resultados son positivos. Más del 87% del alumnado se muestra satisfecho con la asignatura (Figura 4).

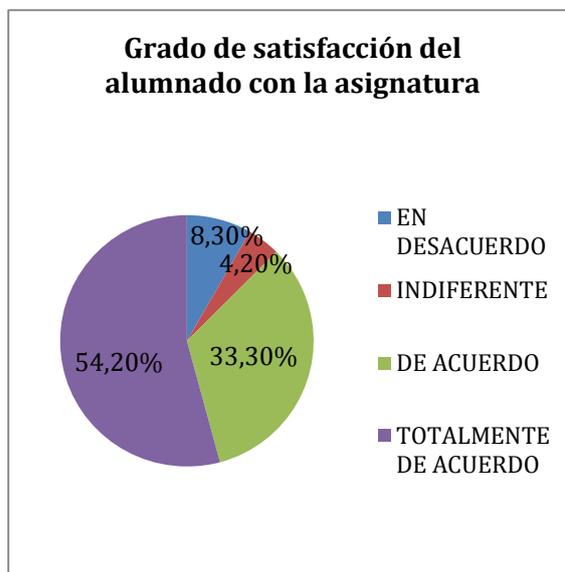


Figura 4. Grado de satisfacción del alumnado con la asignatura.

Otros resultados del proyecto dignos de destacar son los siguientes:

En el curso 2017-2018, tanto la tasa de éxito como la de rendimiento se mantienen en el mismo valor que en el curso 2016-2017. Ambos datos son muy positivos, por cuanto se alcanza el máximo valor posible.

La tasa de éxito del curso 2017-2018 alcanza el nivel más alto, al igual que en el curso 2016-2017. Con respecto a la tasa

de rendimiento, cabe señalar que se encuentra en la misma línea que la del curso 2016-2017, alcanzando 98%.

En lo referido al porcentaje de estudiantes que considera que los elementos de innovación y mejora docente aplicados en la asignatura han favorecido su comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura. Cabe señalar que alcanza el 83%. Es un dato positivo, importante y significativo.

Por último, el 87,5% del alumnado entiende que la participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en su formación. Este dato estimula al Coordinador de la asignatura a seguir invitando a ponentes externos.

## CONCLUSIONES

La realización del proyecto de innovación docente permite extraer las siguientes conclusiones:

- La escenificación tiene diversos efectos positivos sobre la formación (4), que se consideran interesantes para el ámbito universitario.
- La nota media de las calificaciones de la parte práctica de la asignatura durante el curso 2017-18 se ha incrementado.
- La mayor parte del alumnado considera que los casos prácticos resueltos han contribuido a la adquisición de habilidades directivas
- Un porcentaje muy elevado de los estudiantes entiende que los casos prácticos resueltos contribuyen al fomento de la crítica constructiva.
- Los estudiantes de forma mayoritaria se muestran satisfechos con la asignatura.
- Un amplio porcentaje del alumnado considera que el impacto del proyecto en su participación e implicación por la asignatura es positivo.
- El valor de la tasa de éxito y la de rendimiento del curso 2017-2018 se mantienen en el mismo valor que en el curso 2016-2017.
- Un porcentaje elevado del alumnado considera que los elementos de innovación y mejora docente aplicados en la asignatura han favorecido su comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura.
- Los estudiantes de forma mayoritaria han señalado que la participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en su formación.

## REFERENCIAS

1. Sempere, F. y Rodríguez, A. INNODOCT 2015 Universitat Politècnica de València. 2015 DOI: <http://dx.doi.org/10.4995/INNODOCT.2015.547>, 422-427. Apellidos, N. Título del artículo. *Nombre de la revista*. Año, volumen, intervalo de páginas separados con un guión.
2. De la Torre, S. y Moraes, M. C. Sentipensar: fundamentos y estrategias para reencantar la educación, 2005. Archidona, Aljibe.
3. Organización Internacional del Trabajo. Escenificación. Proyecto SCREAM. 2002.

4. Herrán, A. de la. Técnicas didácticas para una enseñanza más formativa. En N. Álvarez Aguilar y R. Cardoso Pérez (Coords.), Estrategias y metodologías para la formación del estudiante en la actualidad. Camagüey (Cuba): Universidad de Camagüey, 2011, 1-80