

# Título: ADQUISICIÓN Y EVALUACIÓN DE HABILIDADES DIRECTIVAS DEL ALUMNADO PARA SU CAPACITACIÓN PROFESIONAL, A PARTIR DE LA COLABORACIÓN ENTRE EL PROFESORADO Y LOS PROFESIONALES EN LA ASIGNATURA HABILIDADES DIRECTIVA DEL MÁSTER EN DIRECCIÓN TURÍSTICA

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:** Los cambios producidos a nivel económico, social y tecnológico en las últimas décadas invitan a replantear la relación entre el aprendizaje y la educación. Este trabajo se presenta el proyecto de innovación docente realizado con alumnos del Máster en Dirección Turística y los resultados obtenidos.

El presente trabajo, continuando con la apuesta de considerar al alumnado como protagonista de la asignatura "Habilidades Directivas" del Máster en Dirección Turística, plantea varios objetivos: la mejora de las calificaciones del alumnado en la parte práctica de la asignatura, el aumento de la motivación del alumnado y de la participación con respecto a la asignatura y, finalmente, la mejora de la satisfacción del alumnado con el aprendizaje del contenido de la asignatura.

La metodología se ha basado en la realización de casos prácticos, exposiciones y actividades por parte del alumnado utilizando la técnica del *role-playing*.

Los resultados del proyecto de innovación docente son muy 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 2019-20 se ha incrementado, con respecto a la del curso anterior. La resolución de los casos prácticos propuestos ha aumentado la motivación del alumnado por la asignatura. La participación del alumnado en la asignatura ha sido muy alta. Los estudiantes de la asignatura se han mostrado muy satisfechos con el aprendizaje del contenido de la asignatura. Finalmente, el alumnado considera que la participación de los profesionales (profesores invitados) ha supuesto un gran beneficio para su formación.

**PALABRAS CLAVE:** habilidades directivas, capacitación profesional, ponentes externos, innovación, docencia,

## INTRODUCCIÓN

Como consecuencia del cambio mundial a nivel social, económico y tecnológico producido en las últimas décadas es preciso replantear la relación entre el aprendizaje y la educación. En la literatura se ha señalado que el alumnado debe aprender las "modalidades de exponer, seleccionar, interpretar, discernir, relacionar y aplicarlos a nuevas situaciones" (1).

El aprendizaje, a través del hacer, supone un proceso por medio del cual las personas adquieren conocimientos y habilidades de forma directa desde su propia experiencia (2). En este sentido, se ha considerado que los métodos de enseñanza basados en la experiencia posibilitan la interactividad, la colaboración y el aprendizaje mutuo, fomentando el aprendizaje activo (3).

La utilización de la técnica del *role-playing* en el ámbito de educativo tiene, entre otros beneficios, fomentar las competencias de comunicación oral y escrita (4), adquirir competencias tales como el liderazgo y el trabajo en equipo, ofreciendo la posibilidad de alcanzar un aprendizaje significativo más real (5). En la literatura también se ha destacado que la mencionada técnica ayuda a adquirir competencias profesionales (6). Este tipo de competencias resultan de gran interés para el alumnado, porque le puede facilitar su inserción en el mercado laboral.

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 mejora de las calificaciones de la parte práctica de la asignatura; el aumento de la motivación del alumnado con respecto a la asignatura; el aumento de la participación del alumnado en la asignatura; y, finalmente, la mejora de la satisfacción del alumnado con el aprendizaje del contenido de la asignatura.

El número de alumnos participantes asciende a 28. La realización del proyecto se desarrolló en el primer semestre del curso 2019-2020,

La metodología se ha basado en la realización de casos prácticos y presentaciones por parte del alumnado utilizando la técnica del *role-playing*. La escenificación de los casos prácticos fue grabada con videocámara.

Se realizó una encuesta al alumnado, utilizando la 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. REUNIÓN DEL PROFESORADO Y PROFESIONALES, PREPARACIÓN Y ELABORACIÓN DE CASOS PRÁCTICOS

En esta primera fase, el profesorado de la asignatura se reunió con los distintos profesionales que imparten la asignatura, para explicar los objetivos del proyecto. Posteriormente, el profesorado de la asignatura y los profesionales prepararon de forma coordinada y consensuada los casos prácticos y las actividades dirigidas al alumnado. Teniendo en cuenta el proyecto, los casos prácticos y actividades se elaboraron con el objetivo de evaluar la capacitación profesional de los estudiantes. Por tanto, se procuró que dichas actividades y casos fueran cercanos a la realidad laboral. Todo se diseñó para ser defendido en público, a través de la técnica del *role-playing*

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

En esta fase, en la primera sesión de clase de la asignatura, a través de *PowerPoint*, el profesorado ha explicado el proyecto al alumnado, haciendo especial hincapié en la importancia de que el alumnado se involucre en la realización de los casos prácticos y actividades propuestas. La composición de los equipos de trabajo ha sido equilibrada y heterogénea, cambiando la composición de los mismos en función de la tarea. En este sentido, cabe destacar que los equipos formados han sido culturalmente diversos, aprovechando que los estudiantes del Máster poseen diversas nacionalidades. Esta diversidad cultural ha aportado diferentes puntos de vistas para la resolución de los casos prácticos propuestos.

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

Respecto a los casos prácticos, el profesorado ha entregado los mismos a los equipos, en formato papel. En el caso de las actividades de presentación en público, se han explicado en clase de forma detallada. En todo momento, el alumnado se ha mostrado interesado, realizando preguntas acerca de los casos y actividades propuestas.

El tiempo de resolución de los casos prácticos y actividades de presentación ha sido entorno a los veinte minutos. Tras su resolución, se ha procedido a su presentación en público. El acondicionamiento del aula ha facilitado dicha presentación. Cabe destacar la alta participación de los estudiantes. En lo que respecta a los casos prácticos, el profesorado ha grabado la representación de los mismo con videocámara. A modo de ejemplo, el alumnado el alumnado ha representado a directores de hoteles, de museos, de parques temáticos, jefes de equipo, empleados, clientes, etc. Otras actividades desarrolladas por los estudiantes en esta fase han consistido en realizar presentaciones individuales en público, orientadas al ámbito profesional, en un espacio de tiempo fijado, con el fin de demostrar sus habilidades y capacidades profesionales; actividades dirigidas a mejorar las habilidades profesionales (herramienta DISC y *Personal Motivator*) y, por último, actividades diseñadas para trabajar la competencia del conocimiento.

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

A medida que se resolvían los casos prácticos y las actividades propuestas, según el criterio de los estudiantes, se ha procedido a debatir las soluciones entre el alumnado, por una parte, y el profesorado y los profesionales, por otra parte, para fomentar el espíritu crítico y la necesidad de la constante mejora. En el supuesto de los casos prácticos, se ha procedido a proyectar la grabación de los mismos, con el fin de que los protagonistas pudieran ver sus aciertos y sus puntos débiles a mejorar. Los debates han sido moderados por el profesorado y han resultado muy enriquecedores.

#### FASE 5. REALIZACIÓN DE UNA ENCUESTA

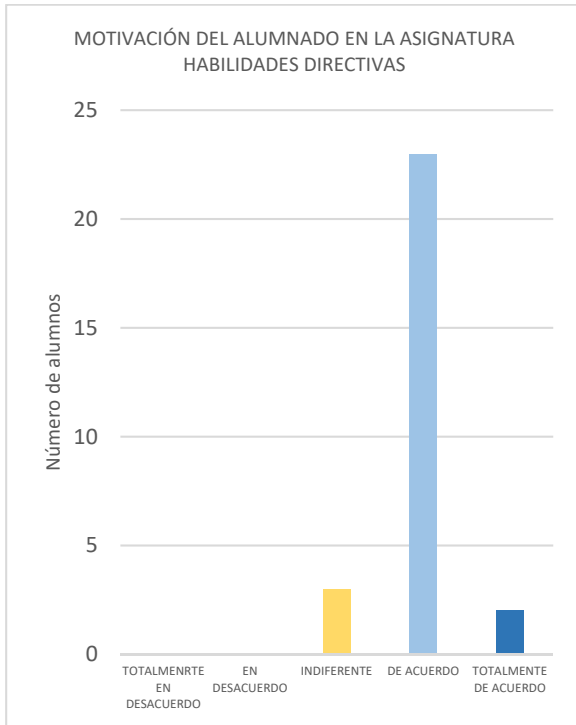
Al final de la impartición de la asignatura, se realizó una encuesta de forma anónima al alumnado, para comprobar el grado de cumplimiento de los objetivos propuestos en el proyecto. El número de alumnos participantes en la encuesta ha sido de 28.

#### FASE 6. RESULTADOS

Con respecto al primer objetivo del PID, en el curso 2019/20, la media aritmética de las calificaciones de la parte práctica de la asignatura de los alumnos que cursan la asignatura se ha incrementado en 0,6 puntos respecto a la del 2018-2019. La calificación media de las actividades prácticas del curso 2019-2020 ha sido de 7,8, mientras que la del curso pasado fue de 7,2. Por tanto, el objetivo de incrementar la media de las calificaciones se ha logrado y se aproxima al indicador establecido.

Con relación al segundo objetivo, aumento de la motivación del alumnado con respecto a la asignatura, en la encuesta realizada al alumnado se le preguntó en qué medida la participación en las distintas actividades diseñadas ha aumentado el grado de motivación por la asignatura. Los resultados han sido muy positivos. De acuerdo con los resultados de dicha encuesta, 25 alumnos (más del 89% del alumnado de la asignatura) considera que los casos prácticos resueltos aumentan su motivación por la asignatura (Gráfico 1). En consecuencia, el objetivo propuesto se ha alcanzado.

**Gráfico 1. Motivación del alumnado en la asignatura Habilidades Directivas.**

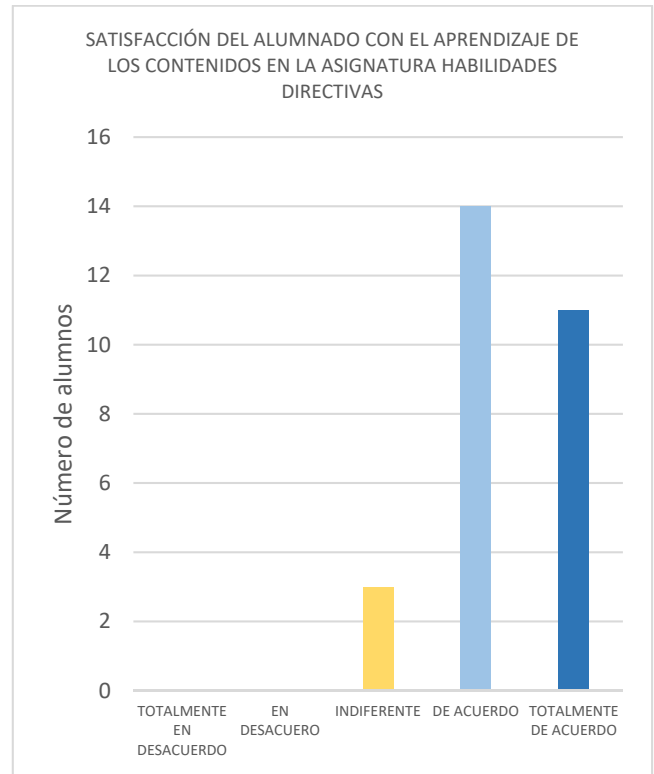


Fuente: elaboración propia.

En referencia al tercer objetivo, aumento de la participación del alumnado en la asignatura, los resultados obtenidos son muy buenos. La participación en las actividades propuestas ha sido muy alta. La media ha sido de 12 intervenciones del alumnado cada día de impartición de la asignatura. Cabe destacar que los estudiantes han pedido voluntariamente, de forma mayoritaria, participar en las actividades, porque han considerado que las mismas eran muy útiles para el desempeño futuro de su labor profesional en el sector turístico. El objetivo, que se fijó en 10 intervenciones, se ha cumplido de forma satisfactoria.

La mejora de la satisfacción del alumnado con el aprendizaje del contenido de la asignatura constituye el cuarto objetivo fijado para este proyecto. Al respecto, en la encuesta realizada, cabe destacar que 25 alumnos (más del 89% del alumnado de la asignatura) se encuentra satisfecho con el aprendizaje alcanzado en la asignatura. Por tanto, los resultados obtenidos son muy positivos y el objetivo se ha cumplido (Gráfico 2).

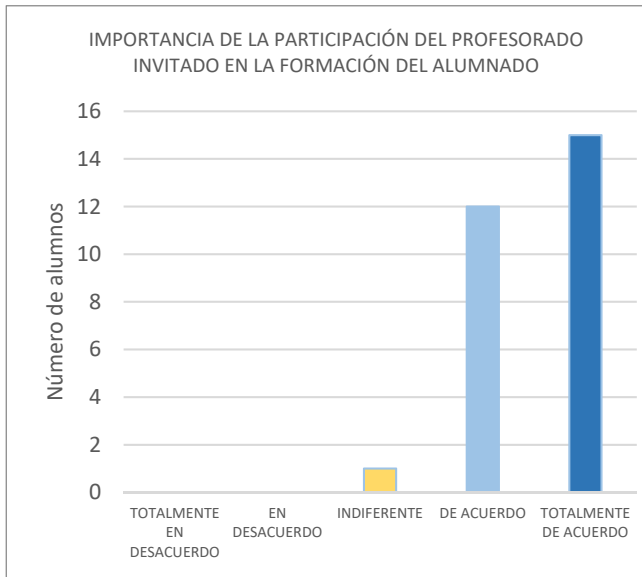
**Gráfico 2. Satisfacción del alumnado con el aprendizaje de los contenidos en la asignatura Habilidades Directivas.**



Fuente: elaboración propia.

También se ha preguntado al alumnado acerca de si la participación de los profesionales (profesorado invitado) ha supuesto un gran beneficio para su formación. Como se observa en el Gráfico 3, 27 alumnos (más del 96%) consideran que dicha participación ha supuesto un gran beneficio para su formación.

**Gráfico 3. Opinión del alumnado sobre la importancia de la participación del profesorado invitado en su aprendizaje.**



Fuente: elaboración propia.

Finalmente, la tasa de éxito ha alcanzado el máximo valor (1) y la tasa de rendimiento se han incrementado con respecto al curso 2018-2019. Ha pasado de 0,76 a 0,94.

## CONCLUSIONES

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

- La utilización de la técnica *role-playing* en el ámbito de la docencia universitaria tiene efectos muy positivos e interesantes.
- Se ha incrementado la media de las calificaciones del alumnado en la parte práctica de la asignatura con respecto al curso anterior, habiéndose alcanzado el objetivo establecido.
- La resolución de los casos prácticos propuestos ha aumentado la motivación del alumnado por la asignatura.
- La participación del alumnado en la asignatura ha sido muy alta.
- Los estudiantes de la asignatura se han mostrado muy satisfechos con el aprendizaje del contenido de la asignatura, cumpliéndose el objetivo fijado.
- Finalmente, los estudiantes consideran que la participación de los profesionales (profesorado invitado) ha supuesto un gran beneficio para su formación.
- Las tasas de éxito y rendimiento han aumentado con relación al curso 2018-2019.

## REFERENCIAS

1. González González, C. Estilos de aprendizaje. Investigaciones y experiencias, *V Congreso Mundial de Estilos de Aprendizaje*. Santander, 27, 28 y 29 de junio de 2012, 1-10.
2. De la Torre, S. y Moraes, M. C. Sentipensar: fundamentos

y estrategias para reencantar la educación, 2005. Archidona, Aljibe.

3. Gutiérrez Fernández, M, Romero Cuadrado, M. S. y Solorzano García, M. El aprendizaje experiencial como metodología docente: aplicación del método Macbeth. *Argos*, 2011, vol.28, n.54, 127-158.
4. Krain, M. y Lantis, J. (2006). Building knowledge? Evaluating the effectiveness of the global problems summit simulation. *International Studies Perspective Journal*, 2006, 7(4), 395-407.
5. Gaete-Quezada, R.A. El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y Educadores*, 2011, 14(2), 289-307.
6. 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.