

MURALES COLABORATIVOS: UNA EXPERIENCIA DOCENTE EN "DIRECCIÓN ESTRATÉGICA DE LA EMPRESA DE MODA"

Rey-Ares, Lucía¹; Mato Santiso, Vanessa²

¹Profesora Ayudante Doctora, Departamento de Empresa, Facultad de Humanidades y Documentación, 0000-0002-5165-742X

²Profesora Ayudante Doctora, Departamento de Empresa, Facultad de Humanidades y Documentación, 0000-0002-8158-0179

RESUMEN

En el contexto educativo actual, es necesario el uso de metodologías participativas y colaborativas que promuevan el trabajo en equipo, lo que implica que el alumnado debe pasar de ser un sujeto pasivo a un agente activo, convirtiéndose en el eje central de sus procesos de aprendizaje.

El objetivo de este capítulo es analizar la aplicación de los murales colaborativos, como metodología de aprendizaje versátil y dinámica, en la asignatura "Dirección Estratégica de la Empresa de Moda", que se imparte en el 4º curso del *Grado en Gestión Industrial de la Moda* de la Universidade da Coruña. La puesta en práctica de esta metodología pone de manifiesto algunos de los beneficios pedagógicos que se citan en la literatura científica. Así, tras la realización de un cuestionario de satisfacción a los 49 estudiantes que participaron en esta experiencia de innovación docente, se ha encontrado que esta metodología favorece el desarrollo y aplicación práctica de los conceptos teóricos, permite la creación de un entorno de aprendizaje más significativo, mejora la motivación del alumnado y contribuye a mejorar competencias como el trabajo en equipo y la cooperación.

PALABRAS CLAVE: Innovación docente, murales colaborativos, metodologías participativas, trabajo en equipo, aprendizaje cooperativo.

CITA RECOMENDADA:

Rey-Ares, Lucía; Mato Santiso, Vanessa (2022): Murales colaborativos: una experiencia docente en "Dirección Estratégica de la Empresa de Moda". En García Naya, J.A. (ed.) (2022). *Contextos universitarios transformadores: a innovación como eixo vertebrador da docencia. VI Xornadas de Innovación Docente*. Cufie. Universidade da Coruña. A Coruña (pág. 269-278).

DOI capítulo: <https://doi.org/10.17979/spudc.000016.269>

DOI libro: <https://doi.org/10.17979/spudc.000016>

ABSTRACT

In the current educational context, the use of participatory and collaborative methodologies that promote teamwork becomes necessary, this implying that the student must evolve from being a passive subject to an active agent, becoming the central axis of his/her learning processes. The aim of this chapter is to analyze the application of collaborative murals, as a versatile and dynamic learning methodology, in the subject "Strategic Management of Fashion Company", which is taught in the 4th year of the *BA Degree in Fashion Industry Management* of the University of A Coruña. The implementation of this methodology highlights some of the pedagogical benefits cited in scientific literature. Thus, after carrying out a satisfaction questionnaire among the 49 students who participated in this teaching innovation experience, it was found that this methodology favors the development and practical application of theoretical concepts, allows the creation of a more significant learning environment, improves student motivation and contributes to enhance skills such as teamwork and cooperation.

KEY WORDS: Teaching innovation, collaborative murals, interactive methodologies, teamwork, cooperative learning.

1. INTRODUCCIÓN

El nuevo paradigma educativo, surgido como consecuencia de la creación del Espacio Europeo de Educación Superior, pone el foco en la educación centrada en el aprendizaje, en la que el papel activo del alumnado es crucial para la adquisición de capacidades, habilidades, competencias y valores (Bajo *et al.*, 2003). Bajo este nuevo paradigma, el trabajo en equipo adquiere una importancia trascendental, mucho mayor a la otorgada en la enseñanza tradicional, de carácter más individualista. En el contexto universitario, se demanda más que nunca trabajar en equipo, incluso en equipos de carácter interdisciplinar, para así tomar decisiones y resolver problemas de forma conjunta y crear sinergias. Esto es así porque, a día de hoy, en el mundo empresarial el trabajo en equipo es fundamental, siendo el equipo más que la suma de las partes que lo conforman y situándose los objetivos grupales por encima de los intereses individuales (Gámez-Montalvo y Torres-Martín, 2013).

En este contexto, es necesario poner en valor el uso de metodologías constructivistas, participativas y colaborativas, que se encuentran en auge en la actualidad, para promover el trabajo en equipo de forma cooperativa (no individualista), lo que supone ir más allá de la mera distribución de tareas y la posterior unión del trabajo realizado por cada miembro. En el ámbito educativo, el alumnado ha de pasar de ser un sujeto pasivo a ser un agente activo, convirtiéndose en el eje central de sus procesos de aprendizaje basados en la adquisición de competencias. Para ello, el profesorado, en el marco de estas metodologías, tiene a su disposición recursos valiosos como pueden ser los murales colaborativos. Los murales colaborativos son una metodología de aprendizaje versátil y dinámica, de manejo sencillo e intuitivo, que facilita la cooperación y el trabajo en equipo, permite la retroalimentación profesorado-alumnado y favorece la adquisición de competencias (De la Cruz y García, 2018). Entre los múltiples beneficios pedagógicos que tienen los murales colaborativos, se encuentran los siguientes: la interacción entre iguales para la construcción del conocimiento; el incremento de la motivación entre el alumnado; una mejora en la comprensión de los conceptos teóricos y un mejor rendimiento académico; una mayor capacidad de retención de

lo aprendido; el fomento del pensamiento crítico; y la diversidad de conocimientos y experiencias de los miembros del equipo. Todos estos aspectos contribuyen positivamente al proceso de aprendizaje (Martín-Moreno, 2004).

Pero además de los beneficios que implica, este recurso educativo destaca por la facilidad de su aplicación, debido a que los murales colaborativos, aunque pueden desarrollarse presencialmente en un aula (lo que promueve, en mayor medida, la interacción entre iguales), no requiere necesariamente de un encuentro presencial del alumnado, ya que la discusión, el intercambio de opiniones, el alcance de un consenso o la toma de decisiones, puede hacerse de forma telemática a través de canales online (como *Microsoft Teams*, *Zoom*, entre otras aplicaciones), o incluso en diferido en distintos espacios y tiempos (por ejemplo, *feedback* entre miembros del mismo equipo, o *feedback* entre equipos).

Teniendo en cuenta las ventajas que supone la puesta en práctica de los murales colaborativos en el ámbito educativo, a continuación, se muestra, como ejemplo, la aplicación de esta metodología en una asignatura obligatoria de último curso de grado (Dirección Estratégica de la Empresa de Moda), presentado por las profesoras de dicha materia en las *VI Jornadas de Innovación Docente de la Universidade da Coruña* en mayo de 2022. En lo que a la estructura de este capítulo se refiere, tras esta introducción, la primera sección describe, con mayor detalle, la experiencia docente innovadora que se ha llevado a cabo; la segunda sección presenta el análisis de los resultados obtenidos a partir de un cuestionario de satisfacción respondido por el alumnado participante en la actividad; y finalmente, la tercera sección destaca las principales conclusiones y limitaciones identificadas.

2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia docente que se detalla en este capítulo ha sido realizada en la asignatura “Dirección Estratégica de la Empresa de Moda”, asignatura de carácter obligatorio y 6 créditos ECTS que se imparte en el 4º curso del *Grado en Gestión Industrial de la Moda* de la Universidade da Coruña. Como complemento a la teoría sobre implementación de la estrategia

empresarial estudiada en las clases expositivas de la asignatura, esta experiencia busca, a través de la realización de un taller práctico, que el alumnado identifique elementos que actúen como posibles barreras o facilitadores en la implementación o puesta en práctica de estrategias empresariales, y que lo haga de una forma colaborativa.

Un total de 49 estudiantes han participado en este taller, que ha sido estructurado en dos partes: una primera, de actividad intragrupo y una segunda, de actividad intergrupala. En la primera parte, el profesorado explica las instrucciones para la realización de la actividad y organiza al alumnado de cada clase interactiva en grupos de 4 a 6 personas, asignándole un tema de trabajo: bien la identificación de barreras o bien la identificación de facilitadores para la implementación de la estrategia empresarial en una firma de moda. Una vez organizados los grupos, el alumnado debe trabajar en la elaboración de un mural colaborativo en el que ha de identificar y priorizar las posibles barreras o facilitadores (en función del tema asignado). El alumnado dispone de 45 minutos para realizar la primera parte de la actividad; transcurrido ese tiempo, cada equipo deberá hacer entrega del mural colaborativo, que será objeto de evaluación por parte del profesorado.

Para la realización del mural colaborativo, el profesorado pone a disposición del alumnado el material necesario: cartulinas blancas y notas *post-it* de diferentes colores. A pesar de la existencia de herramientas en línea, como *Padlet*, para la realización de murales colaborativos, hemos optado por realizar esta actividad de forma más tradicional, para así favorecer una mayor interacción del alumnado y un mayor pensamiento crítico.

En la segunda parte de la actividad, cada uno de los grupos debe nombrar a un portavoz para realizar una exposición pública de su mural colaborativo. Finalizadas las exposiciones, los diferentes grupos han de interactuar en el aula, realizando correcciones -si fuese el caso- y/o aportaciones a los diferentes murales, en aras de construir conjuntamente un mural colaborativo que aglutine a todos los posibles facilitadores y barreras identificadas en el aula.

El objetivo de esta segunda parte, que tiene una duración estimada de 45 minutos, es que el alumnado sea capaz de sintetizar y exponer oralmente sus principales conclusiones, así como

de intercambiar ideas y generar nuevos conocimientos de forma colaborativa, realizando un aprendizaje entre iguales. El profesorado, durante la sesión presencial, realiza labores de guía y coordinación de ese aprendizaje. Como indican Sein-Echaluze *et al.* (2017), el intercambio de diferentes enfoques e incluso de errores es la base para que se produzca inteligencia colectiva.

3. RESULTADOS

Tras la puesta en práctica de la experiencia docente descrita, se ha valorado en qué medida esta ha contribuido a la consecución de los objetivos planteados. Para ello, se ha realizado una encuesta de satisfacción, a través de *Microsoft Forms*, al alumnado participante en la actividad, y se han valorado las distintas tareas llevadas a cabo en el aula durante la misma.

En términos generales, el alumnado valora de forma muy satisfactoria esta experiencia docente. Así, como se muestra en la Figura 1, el alumnado otorga una valoración global del taller práctico de 4,33 puntos en una escala Likert 1-5, donde 1 representa la valoración más baja y 5 representa la valoración más alta. En términos generales, el alumnado considera que la actividad ha resultado entretenida (4,39 puntos) y motivadora (4,02 puntos), así como fácil de abordar dado su bajo nivel de dificultad (1,90 puntos; donde 1 representa un bajo nivel de dificultad y 5 un alto nivel de dificultad).

En lo que al planteamiento de la actividad se refiere, el alumnado considera que las instrucciones indicadas por el profesorado al inicio de la actividad fueron claras (4,31 puntos) y suficientes (4,31 puntos), y que el tiempo concedido tanto para la primera (4,59 puntos) como para la segunda parte (4,53 puntos) de la actividad fue suficiente, aunque en las sugerencias de mejora proponen ampliar el tiempo de la segunda parte de la actividad; más concretamente, el tiempo reservado para la discusión plenaria de ideas entre los diferentes grupos.

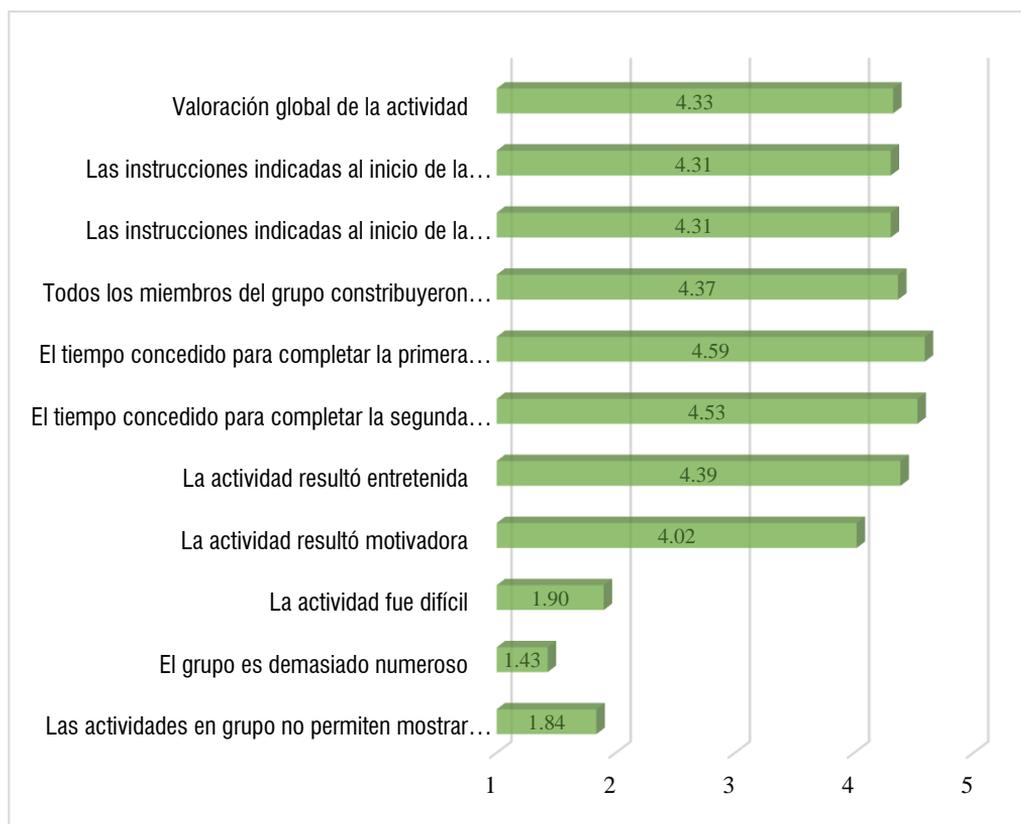


Figura 11. Valoración del nivel de satisfacción con la actividad por parte del alumnado participante (escala Likert 1-5)

El alumnado considera que, en general, todos los miembros del grupo han contribuido por igual a la hora de proponer facilitadores o barreras, trabajando de forma colaborativa. De hecho, señalan que la realización de *brainstorming* en los que poner en común ideas a las que han de dar forma entre todos/as, es uno de los aspectos que más han disfrutado de esta actividad. Como señala Jiménez (2009), en el trabajo colaborativo todos los integrantes del equipo han de aportar ideas, que deben ser tratadas de forma crítica y constructiva para darles forma. Así, los resultados alcanzados no deben ser iguales a la mera suma del trabajo individual de cada uno de los integrantes, sino que han de ser el reflejo de su cohesión.

En lo que respecta a la evaluación de competencias, el alumnado considera que la realización de esta actividad ha contribuido de forma positiva a la mejora de diferentes competencias (Figura 2). Así, en una escala Likert 1-5, donde 1 representa la valoración más baja y 5 la valoración más elevada, el alumnado considera que la actividad contribuye de forma positiva al desarrollo de las habilidades de trabajo en equipo y cooperación (4,24 puntos), a la mejora de la capacidad de análisis, diagnóstico y toma de decisiones (4,18 puntos) y de la gestión del tiempo (4,06 puntos).

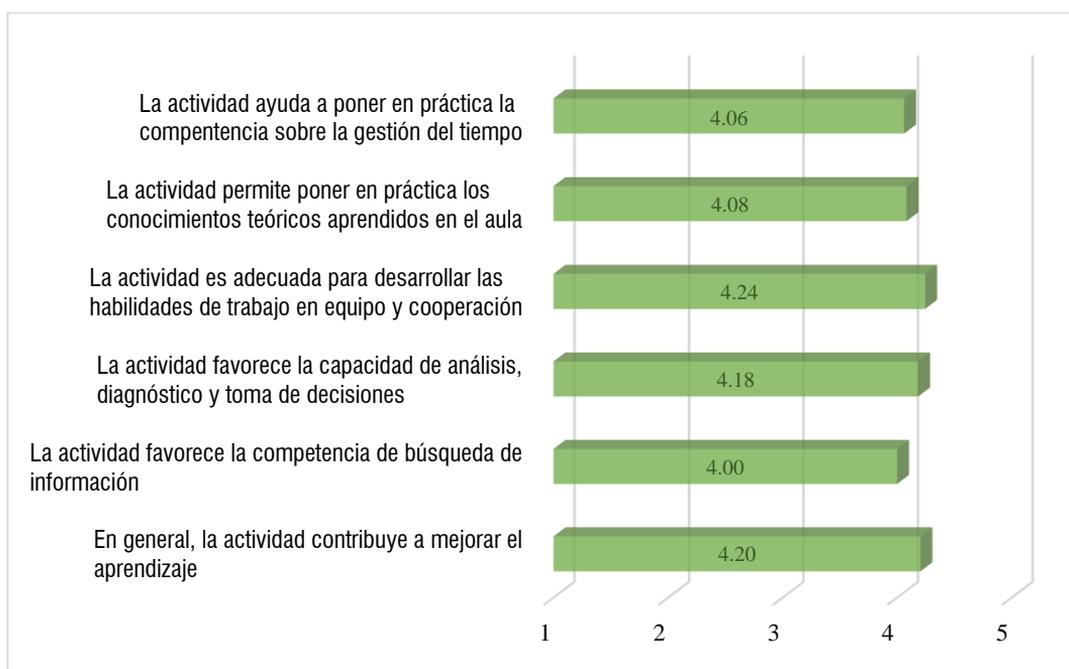


Figura 12. Valoración de competencias por parte del alumnado participante (escala Likert 1-5)

Así mismo, la actividad también permite poner en práctica los conocimientos teóricos aprendidos en las sesiones expositivas (4,08 puntos), cumpliendo así uno de los principales objetivos planteados a la hora de poner en práctica esta experiencia docente. En este sentido, un 97,96% del alumnado considera que la teoría impartida en el aula es fundamental para poder entender y llevar a cabo con éxito esta actividad práctica.

En términos generales, el alumnado participante en la experiencia considera que ésta contribuye a la mejora del aprendizaje de la asignatura. Por consiguiente, se puede afirmar, a la vista de los resultados obtenidos de la encuesta y de la evaluación de las diferentes tareas entregadas por el alumnado, que la experiencia docente que hemos planteado ha contribuido, en gran medida, al logro de los objetivos planteados.

4. CONCLUSIONES

La experiencia docente que hemos puesto en práctica en la asignatura "Dirección Estratégica de la Empresa de Moda" ha recibido una valoración altamente satisfactoria por parte del alumnado participante, como ha quedado reflejado en la sección anterior, contribuyendo así en gran medida a la consecución de los objetivos planteados. La realización de esta actividad ha favorecido el desarrollo y aplicación práctica de los conceptos teóricos vistos en el aula en las distintas sesiones expositivas; ha permitido la creación de un entorno de aprendizaje más significativo, en el que el alumnado se convierte en protagonista activo; ha mejorado la motivación del alumnado y ha contribuido a la mejora de diferentes competencias, como el trabajo en equipo.

Con frecuencia, a la hora de realizar un trabajo en equipo, el alumnado realiza una división del trabajo en tareas más pequeñas y una asignación de tareas a personas concretas, tratando el trabajo en equipo como la suma de diferentes partes individuales, sin que muchas veces exista una verdadera cohesión entre las diferentes partes. Esta actividad buscaba, ya en su planteamiento, evitar esta forma de trabajar, haciendo indispensable la colaboración y, por tanto, el verdadero trabajo en equipo.

No obstante, la actividad planteada no está exenta de algunas limitaciones, que constituyen aspectos a mejorar de cara a la realización de la actividad en un futuro. En este sentido, debería aumentarse el tiempo para la realización de la segunda parte de la actividad y, particularmente, para la discusión de ideas entre los diferentes grupos. Asimismo, el alumnado propone que cada grupo analice ambos tipos de factores (facilitadores y barreras en la

implementación de la estrategia empresarial) en lugar de enfocarse en solo uno, así como focalizar la actividad en una estrategia empresarial concreta en lugar de una genérica.

Pero aún a pesar de estas posibles limitaciones, la actividad ha contribuido a la consecución de los objetivos planteados, permitiendo al alumnado aprender de una forma más lúdica. No en vano, el 100% del alumnado coincide en señalar que este tipo de actividades docentes, que demandan una participación más activa por su parte, deberían repetirse con más frecuencia en el futuro.

5. REFERENCIAS

- Bajo, M. T., Maldonado, A., Moreno, S., Moya, M. & Tudela, P. (2003). Las competencias en el nuevo paradigma educativo para Europa. Granada: Universidad de Granada.
- De la Cruz, A. & García, A. (2018). Los murales digitales para un aprendizaje cooperativo de la Historia: una herramienta innovadora. ENSAYOS, Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 33 (1), pp. 113-127.
- Gámez-Montalvo, M.J. & Torres-Martín, C. (2013). Las técnicas de grupo como estrategia metodológica en la adquisición de la competencia de trabajo en equipo de los alumnos universitarios. Journal for Educators, Teachers and Trainers, 4, pp. 14-25.
- Jiménez, K. (2009). Propuesta estratégica y metodológica para la gestión en el trabajo colaborativo. Educación, 33 (2), pp. 95-107.
- Martín-Moreno, Q. (2004). Aprendizaje colaborativo y redes de conocimiento. IX Jornadas Andaluzas de Organización y Dirección de Instituciones Educativas (Granada, 15-17 diciembre 2004), pp. 55-70.
- Sein-Echaluze, M. L., Fidalgo-Blanco, A. & García-Peñalvo, F. J. (2017). Trabajo en equipo y Flip Teaching para mejorar el aprendizaje activo del alumnado. IV Congreso Internacional sobre Aprendizaje, Innovación y Competitividad-CINAIC (Zaragoza, 4-6 octubre 2017). DOI: 10.26754/CINAIC.2017.000001_129