



FACULTAD
DE CIENCIAS
ECONÓMICAS



Universidad
Nacional
de Córdoba

REPOSITORIO DIGITAL UNIVERSITARIO (RDU-UNC)

Retroalimentemos: sistemas y organizaciones. Una actividad lúdica en sistemas y procedimientos administrativos

Paulo S. Russo

Capítulo del Libro Experiencias de la comunidad de prácticas para el mejoramiento de la enseñanza de las ciencias económicas: juegos y actividades interactivas en el aula, 1º ed. publicado en Marzo de 2016 - ISBN 978-987-3840-31-9



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Retroalimentemos: sistemas y organizaciones

Una actividad lúdica en Sistemas y Procedimientos Administrativos

Paulo S. Russo¹

Resumen

En la asignatura Sistemas y Procedimientos Administrativos, correspondiente al Ciclo de Especialización de la Licenciatura en Administración, se aborda, desde la perspectiva del pensamiento sistémico, la realidad interna de las organizaciones a partir de sus sistemas componentes. Para ello, se utilizan conocimientos ya aprendidos por los alumnos en asignaturas precedentes, que resultan fundamentales para el correcto aprendizaje y aplicación práctica de los contenidos propios de la asignatura.

La actividad de aprendizaje activo que se describe consistió en un juego para repasar contenidos de asignaturas previas, integrando a los alumnos en equipos de trabajo, que se mantendrían a lo largo del cursado para la realización de distintas actividades de campo.

Los resultados obtenidos fueron los esperados, aún con las dificultades propias de la aplicación de una nueva actividad, consolidando un estilo de enseñanza que desde la Cátedra se viene proponiendo, esto es, mejorar la interacción entre docentes y alumnos, y de ellos entre sí, a fin de que a través de la misma se logren aprendizajes significativos.

Palabras clave: Juego Grupal, Sistema, Organización, Pensamiento Sistémico.

1. Contexto de la intervención

La asignatura Sistemas y Procedimientos Administrativos pertenece al ciclo de especialización de la carrera de Licenciatura en Administración de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad

¹ paulorusso@gmail.com

Nacional de Córdoba y se dicta en el turno noche durante el primer semestre de cuarto año. Su correlativa inmediata es Diseño Organizacional (segundo semestre de tercer año de la carrera).

La actividad se diseñó para ser implementada en una clase práctica al inicio del cursado de la materia, en el ciclo lectivo 2015, con 142 alumnos inscriptos divididos en seis aulas de 24 alumnos, aproximadamente, cada una a cargo de un docente y un adscripto a la materia.

Los objetivos que se propusieron alcanzar con esta actividad fueron:

- Revisar temas ya aprendidos e incorporados en materias precedentes vinculadas.
- Facilitar la creación de los grupos que posteriormente deberán realizar las actividades prácticas obligatorias de la materia.
- Comprobar el nivel de conocimiento ya adquirido e incorporado por los alumnos, para que ellos puedan verificar la necesidad de profundizar y reforzar los mismos.
- Iniciar la interrelación docente-alumnos en las tutorías prácticas, generando un ambiente de trabajo de intercambio de ideas.
- Que los alumnos tomen conciencia de la necesaria articulación entre los contenidos y herramientas de la Administración en las diferentes asignaturas de la carrera.

En particular, se repasaron los contenidos vinculados a los siguientes temas del programa: necesidad de lograr competitividad y productividad, concepto de productividad administrativa, aplicación de los conceptos de eficacia, eficiencia y efectividad y pensamiento sistémico como herramienta de análisis de los sistemas administrativos (del Capítulo 1); constitución del sistema de organización, determinantes del sistema, criterios previos: conceptos organizacionales (del Capítulo 6).

Estos contenidos, aprendidos en materias previas, fueron elegidos porque resultan fundamentales para la mejor comprensión de la materia que se dicta.

Durante el cursado, se realizó además, una actividad de *role-playing* sobre relevamiento de información en organizaciones, que también formó parte de las actividades de aprendizaje activo propuestas por la cátedra.

2. Descripción de la intervención

Según Perkins (2010), “¡Los comienzos son importantes!”. El autor sugiere que así como los escritores utilizan lo que dan en llamar “ganchos” narrativos para despertar la curiosidad de los lectores y lograr que éstos sigan leyendo, los docentes debieran pensar estrategias que motiven a los estudiantes a seguir aprendiendo.

Con esta consigna en mente, se diseñó para la primera clase práctica un juego grupal de preguntas y actividades a resolver en forma rápida y dinámica, con una duración aproximada de 40 minutos. Se consideró que ésta era una buena manera de iniciar la interrelación entre docentes y alumnos y de estos entre sí, generando un ambiente propicio para el aprendizaje significativo.

La primera etapa de la actividad consistió en la formación de los grupos integrados aproximadamente por cinco estudiantes cada uno. La división de los grupos se realizó repartiendo caramelos de cinco sabores diferentes, así se logró conformar cinco equipos reuniendo los estudiantes con caramelos del mismo color.

A continuación se explicó a los estudiantes la dinámica de la actividad. Todos los equipos tenían que resolver las mismas consignas que se entregaban en tarjetas dentro de un sobre cerrado. Cada tarjeta formaba parte de una ronda del juego y contaban con un tiempo de entre 2 a 5 minutos para resolver la consigna correspondiente. Las respuestas debían escribirse en las tarjetas y, al final de cada ronda, se efectuaba la puesta en común.

Siguiendo las propuestas de Felder y Brent (2003), en relación a proponer a los estudiantes la realización de actividades con tiempos reducidos y medidos y la posterior puesta en común de los resultados, se decidió plantear la actividad estableciendo ocho rondas de juego. No obstante sólo se efectuaron cinco por la necesidad de cumplir con el tiempo pautado de clase. Las consignas utilizadas en cada ronda consistieron en responder preguntas teóricas, realizar un gráfico o una figura.

El docente controló el tiempo de cada ronda, indicando el inicio y el fin de cada una de ellas. Al finalizar el tiempo asignado, todos los grupos presentaron la solución leyendo en voz alta su respuesta o realizando la gráfica en el pizarrón, según correspondiera. El orden de exposición de las respuestas fue rotativo. Finalizada la puesta en común, el docente indicó cuál era la respuesta correcta y completa y asignó el puntaje a las respuestas de cada grupo. Si la resolución no era completa o era inexacta, el equipo no recibía puntos. Finalizada cada ronda, los grupos

devolvieron las tarjetas al docente. La puesta en común y devolución del docente duró, en promedio, 3 minutos.

Finalizadas todas las rondas, el docente determinó el equipo ganador sumando la totalidad de los puntos obtenidos.

A los fines organizativos se tuvo en cuenta que las aulas de prácticos eran pequeñas, con capacidad para 30 a 40 alumnos, en bancos de cuatro alumnos. Por consiguiente, los cinco grupos formados se ubicaron físicamente en los extremos y centro de cada aula para poder trabajar de manera independiente. Los recursos materiales utilizados fueron sobres y tarjetas con las consignas.

El docente a cargo del aula coordinó la actividad, explicó el funcionamiento del juego y controló sus tiempos, evaluó las resoluciones aportadas por cada grupo y asignó los puntajes registrándolos en la Tabla 1, que se exponía en el pizarrón del aula.

Tabla 1. Registro de Puntaje obtenidos por los Grupos

			Grupo			
Tarjeta	Tiempo	Puntaje	1	2	3	4
1	4'	10p				
2	2'	10p				
3	2'	10p				
4	3'	10p				
5	5'	15p				
6	5'	15p				
7	3'	15p				
8	5'	15p				

3. Evaluación de la intervención

Para evaluar la experiencia se tuvieron en cuenta las percepciones de los estudiantes en las actividades de aprendizaje activo propuestas, del docente moderador de la actividad en una de las aulas y de un evaluador externo.

3.1. Percepción de los estudiantes

Con la intención de recabar la opinión de los estudiantes sobre la actividad implementada, se había previsto la administración de una breve encuesta anónima al finalizar la clase. Sin embargo, como la intervención se desarrolló en la primera clase práctica, las actividades previstas previas a la ejecución del juego demandaron más tiempo del estipulado, por lo que se tuvo que recortar el número original de rondas y desestimar la administración de la encuesta.

Una segunda instancia para consultar a los estudiantes, que pudo efectivizarse, consistió en agregar una pregunta que permitiera evaluar el impacto del juego a la encuesta anónima y virtual que se realizó a los alumnos al finalizar el cursado de la materia, en donde se evalúan diferentes aspectos relacionados a las clases teórico-prácticas. Ambas encuestas se presentan en Anexo.

Consultados los estudiantes sobre la bondad de las actividades de aprendizaje activo implementadas para facilitar la comprensión de los temas teóricos trabajados (juego y *role-playing*), un 87% manifestó que contribuyeron mucho, el 11%, poco y sólo el 1%, nada. (Ver Gráfico 1)

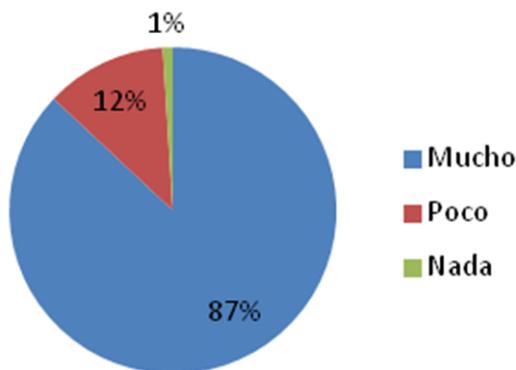


Gráfico 1. Valoración de los estudiantes sobre la contribución de las actividades de aprendizaje activo a la comprensión de los temas estudiados

3.2. Bitácora del docente

Los docentes encargados de desarrollar la actividad de aprendizaje activo en cada aula, al finalizar la clase, registraron por escrito sus observaciones siguiendo la guía de aspectos a evaluar que se presenta en el Anexo.

De esta evaluación se puede destacar:

- El tiempo destinado a cada parte de la actividad fue adecuado, pero podría homogeneizarse el tiempo de resolución de cada consigna.
- El juego resultó muy útil para revisar los conceptos, evitando tener que emplear una clase teórica expositiva.
- Los alumnos no presentaron dificultades para abordar la actividad.
- El nivel de conocimiento aplicado por los alumnos fue elevado, lo que sugiere que las consignas podrían complejizarse más en próximas aplicaciones de la actividad. Cabe aclarar que los estudiantes debieron realizar la actividad de revisión sin aviso previo, por lo que resolvieron las consignas a partir de los contenidos que recordaban de materias previas.
- El único desvío en términos de cumplimiento de la actividad fue que se realizaron 5 de las 8 rondas planificadas, ya que en la misma clase se incorporaron otras actividades que insumieron más tiempo del previsto, impidiendo completar el análisis de todas las consignas del juego.

3.3. Observador Externo

Los adscriptos a la materia que acompañaban a cada docente en el dictado de las clases prácticas, realizaron la observación del desarrollo de la actividad registrando por escrito los aspectos detallados en la guía que se presenta en Anexo.

Las conclusiones obtenidas son similares a las obtenidas por parte de los docentes. Particularmente, remarcaron el elevado interés y participación de los alumnos, así como también, la sorpresa por parte de éstos al ser invitados a participar del juego.

4. Reflexiones finales sobre la mejora

Los objetivos propuestos con la actividad se alcanzaron en su totalidad, al punto que se lograron consolidar los conceptos teóricos evaluados e integrar a los alumnos en los equipos de trabajo que funcionaron durante el resto del dictado de la asignatura.

Por parte de los docentes de la materia hubo muy buena aceptación de la nueva herramienta y, luego de comprobar su uso en el aula, se ha incorporado al conjunto de estrategias de enseñanza que se instrumentaban.

Los factores que contribuyeron a este logro, más allá del cuidadoso diseño de la actividad, fueron la existencia de un grupo de docentes cohesionado y predispuesto a innovar en las prácticas áulicas y en la forma de entender el proceso enseñanza y aprendizaje a nivel universitario.

Las limitaciones surgieron principalmente por la falta de tiempo para haber desarrollado la intervención en su totalidad, ya que no se pudo prever que la primera parte de la clase, en la cual se realizaron otras actividades, demandaría más tiempo del previsto. Más allá de este aspecto, el resultado no se vio afectado ya que se pudieron revisar los principales contenidos y la intervención se cumplió correctamente.

Como ya se mencionó, los inicios son importantes. Esta actividad contribuyó a generar un ambiente propicio para la sociabilización de los estudiantes y al aprendizaje propio de la materia.

5. Referencias

FELDER R., BRENT R. (2003): "Learning by doing". *Chemical Engineering Education*, 37(4), pp 282-283.

PERKINS D. (2010): *El aprendizaje pleno: Principios de la enseñanza para transformar la educación*. 1° Edición. Paidós. Buenos Aires.

Anexo

Herramientas de Evaluación

Encuesta a los estudiantes

Primera Encuesta

- a. ¿Le pareció útil la actividad? SI – NO. ¿Por qué?
- b. ¿Qué cambios o sugerencias puede hacer?
- c. ¿Le interesa la aplicación de juegos al aprendizaje? SI – NO. ¿Por qué?

Segunda Encuesta

Las actividades de aprendizaje activo (juego y *role-playing*) aplicadas en las clases prácticas, ¿facilitaron la comprensión de los temas teóricos?

MUCHO POCO NADA

Bitácora del docente

Guía de aspectos a evaluar

- Uso del tiempo para cada parte de la actividad.
- Dificultad percibida en el abordaje de la actividad por parte de los alumnos.
- Evaluación de la participación individual y grupal de los alumnos.
- Utilidad de la actividad propuesta.
- Nivel de conocimientos aplicados por los alumnos.
- Desvíos ocurridos sobre la actividad propuesta.

Observador Externo

Guía de aspectos a evaluar

- Claridad de aplicación de la actividad por parte del docente.
- Adhesión y participación de los alumnos.
- Nivel de organización de la actividad en general y de cada una de sus partes.
- Condiciones de trabajo.
- Cumplimiento de consignas y tiempos establecidos.
- Nivel de participación y trabajo colaborativo.
- Dificultades acontecidas.