

Laboratorio de lúdica para el desarrollo de competencias específicas de los componentes de Economía y Creación y Gestión de Organizaciones

Dennyse María Patricia Hermosa Guzmán*

*Ms.C. *En Administración Universidad de la Salle, Esp. En Gestión para el Desarrollo Empresarial Universidad Santo Tomas, Esp. En Gerencia Financiera Universidad de la Salle.*

Recibido 18 de Enero de 2011; aceptado 31 de Enero de 2011

Resumen

Con el diseño del Laboratorio de Lúdica Uniamazonia, se pretende desarrollar una estrategia de enseñanza que fortalezca los conocimientos impartidos por los docentes en cada una de sus clases, y se desarrollen las competencias específicas en los componentes de Economía y Creación y Gestión de Organizaciones de las aéreas de formación profesional definido en el Plan de estudios del Programa de Administración de Empresas, adscrito a la Facultad de Ciencias Contables, Económicas y Administrativas de la Universidad de la Amazonia.

Identificadas las competencias específicas en estas aéreas, se pretende contribuir al desarrollo de las habilidades y competencias, con ello mejorar los procesos de aprendizaje y lograr una atmósfera creativa en una relación de objetivos y elevar la productividad del estudiante, por medio de una segunda fase de investigación que es la aplicación de talleres lúdicos.

Palabras Claves Aprendizaje, competencias específicas, enseñanza, lúdica.

Abstract

With the design of Uniamazonia Lúdica Laboratory, aims to develop a teaching strategy to strengthen the knowledge imparted by teachers in each of their classes, and develop specific skills in the components of Economy and Development and Management of Organizations training overhead defined in the Plan of study Programme of Business Administration, affiliated to the School of Accounting, Economics and Management at the University of the Amazon.

Specific competencies identified in these airlines, we will contribute to the development of skills and competencies, thereby improving the learning process and achieve a creative atmosphere in a statement of objectives and improve student productivity through a second phase research is the application of playful workshops

Keywords Learning, Competencies Specific, Education, Leisure.

Introducción

Sierra, V.M., & López, J., C (n.d, p.5). Sostienen que al analizar integralmente el proceso pedagógico de las universidades se evidencia que se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en patrones. Es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente.

El estudiante universitario necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender

a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Este tipo de espacios son los que se requieren en la Universidad.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de las universidades es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

El mundo evoluciona y la educación con este, por tanto debemos crear espacios donde el docente pueda debatir, reflexionar, proponer y recibir informaciones y conocimientos de diferentes prácticas didácticas, es decir, facilitar material didáctico teórico y experimental donde

se incluya instrumentos pedagógicos, modelos y juguetes, artículos, libros... todo lo que alguna manera permita una mayor participación de los profesores.

Se hace necesario desarrollar competencias genéricas y específicas a los estudiantes de la Universidad de la Amazonia para que se continúe mejorando la calidad de los egresados especialmente los del Programa de Administración de Empresas., según lo investigado por Tuning América Latina (Tuning América Latina - Reflexiones y Perspectivas de la Educación Superior en América Latina 2004).

En los procesos de autoevaluación de los programas, se encuentra que se hace necesario diseñar estrategias pedagógicas para mejorar el proceso de instrucción v/s aprendizaje, en los componentes donde se presentan mayores dificultades, y así potencializar el perfeccionamiento de las competencias en los estudiantes. Es imperioso enmendar la ausencia de acciones que involucren a los estudiantes en una forma dinámica y lúdica el afianzamiento del conocimiento teórico a través de actividades prácticas

Según el Marco de Referencia ECAES - ASCOLFA, (Ministerio de Educación Nacional, Diciembre 2009), en el componente de economía y Finanzas predominan las asignaturas básicas de Fundamentos de Economía, Microeconomía, Macroeconomía, Economía Colombiana, Evaluación de Proyectos y Economía Internacional. Al respecto las Frecuencias son altísimas entre los 146 programas de Administración a nivel nacional analizados en este estudio y muestran que de acuerdo con la definición de los componentes básicos de la prueba, se evaluó la presencia de cada uno de ellos en los planes de todas las instituciones para determinar la frecuencia en el total de ellas. En consecuencia, se visualiza que el 97.2% de las instituciones tienen el componente de Economía dentro del plan de estudios, lo que refleja la importancia de la formación del profesional en este área, y hace que se demande de estrategias para afianzar estos conocimientos.

La Universidad del Tolima desde el año 2007, implementó la lúdica en la educación superior como medio para crear conocimiento, obteniendo un reconocimiento a nivel nacional e internacional, a través del GIOUT.

En la actualidad la Universidad de la Amazonia no cuenta con un espacio académico que genere

espacios de aplicación de los conocimientos, que permitan el desarrollo de las competencias a través de lúdicas.

(Hermosa, Marles, & Peña 2010) Plantean que las competencias genéricas nos han permitido analizar aspectos generales de la educación superior en los diferentes programas de pregrado que existen en las distintas universidades en el país, de las cuales se esperaba que se desarrollasen en todos los programas de estudio.

Ahora bien, sabemos que cada titulación o programa de pregrado espera cubrir su área temática, cada programa tiene definido sus currículos o perfiles profesionales los cuales tienen como base competencias específicas que determinan con claridad los objetivos, metas, fines, valores, etc., del profesional en cada área determinada, en lo que respecta al proyecto Tuning América Latina (Tuning América Latina - Reflexiones y Perspectivas de la Educación Superior en América Latina, 2004) se manejaron 12 áreas temáticas las cuales fueron objeto de deliberaciones con el fin de llegar a un consenso sobre el tema de las competencias relativas a cada área.

Dicha deliberación trascendió en diferentes fases, para ser exactos fueron cinco (5) fases para la presentación de unos informes respecto a las 12 áreas temáticas a trabajar en la investigación, con base a lo trabajado en estas fases se organizaron las competencias específicas para cada área de estudio, de las cuales en el proyecto Tuning Colombia (Las competencias de los administrador en Colombia a la luz del proyecto Tuning-América Latina, 2008 - 2010) solo se trabajó con el área temática de Administración de Empresa.

En Colombia existe una amplia diversidad de programas académicos derivados del área temática de Administración, dicha área es importante dado el crecimiento de la globalización entorno a la cual gira el mundo hoy en día, en el país la formación superior esta direccionada a este ámbito a fin de generar competitividad, siendo esta una capacidad a desarrollar en todos los estudiantes de dicha área, los cuales puedan enfrentar los retos que generan consigo la globalización mundial.

En conocimiento de información relacionada con América Latina (Tuning América Latina - Reflexiones y Perspectivas de la Educación Superior en América Latina, 2004) se identifica que la Administración se fundamenta en ciertos

aspectos que permiten el crecimiento de la oferta carreras afines con el área temática, en Colombia son similares si relacionamos la importancia de la formación de los estudiantes respecto a la competencia laboral y para las universidades pueden representar cierta importancia con relación a la parte comercial de la generación y apertura de diversos programas en educación superior.

En cuanto a las competencias genéricas, se trata de identificar atributos compartidos que pudieran generarse en cualquier titulación y que son considerados importantes por la sociedad. Hay ciertos atributos como la capacidad de aprender, la capacidad de análisis y síntesis, etc., que son comunes a todas o casi todas las titulaciones.

Además de analizar las competencias genéricas, se trabajaron aquellas competencias que se relacionan con cada área temática. Estas competencias son cruciales para cualquier titulación porque están específicamente relacionadas con el conocimiento concreto de un área temática. Se conocen también como destrezas y competencias relacionadas con las disciplinas académicas y son las que confieren identidad y consistencia a cualquier programa.

La estructura y definición de las competencias para el proyecto "Las competencias de los administradores en Colombia a la luz del proyecto Tuning-América Latina" (ASCOLFA, 2008 - 2010) se basa en la misma investigación que se llevó a cabo para América Latina a finales de 2004 (Tuning América Latina - Reflexiones y Perspectivas de la Educación Superior en América Latina, 2004), se solicitó por igual a cada Centro Nacional Tuning (CNT) que presentaran una lista de las competencias específicas que a su consideración fueran relevantes en sus respectivos países. El Listado de competencias específicas acordadas para América Latina e implementadas en Colombia fueron 20, las cuales fueron el objeto del presente estudio.

Del análisis de las competencias específicas en el capítulo centro y el país se presentaron en los siguientes niveles (Hermosa, Marles, & Peña 2010):

Análisis por grupo de interés: se dan a conocer por separado los resultados obtenidos en los grupos de consulta (académicos, egresados, empleadores y estudiantes) y comparar por grupos la importancia y realización de las competencias.

Análisis por variable (importancia - realización) es de manera general, independientemente se analiza importancia por un lado y el desarrollo por otro lado para tener bases diferentes de análisis. El grado de importancia; refiriéndose a la relevancia de la competencia, para el trabajo en su profesión y el grado de desarrollo; refiriéndose al logro o alcance de dicha competencia como resultado de haber cursado dicha carrera universitaria.

Análisis ranking de importancia: parte de la importancia de las competencias que según la apreciación de los grupos consideren las 5 competencias más importantes del listado que se tiene para la encuesta.

Metodología

El procedimiento metodológico se realizó bajo el enfoque de complementariedad de métodos con perspectivas cualitativas y cuantitativas, razón por la cual se utilizaron las siguientes formas de triangulación de la información:

La metodología en la utilización de distintos métodos o técnicas de recolección de datos para obtener una información más completa.

La de datos, para la interpretación de la información obtenida en documentos institucionales y bibliográficos.

Esta investigación, según su alcance y temporalidad, es transversal porque se realiza en un tiempo determinado, y se expresa en varias fases;

Diagnostico y contextualización se elaboraron y aplicaron los instrumentos requeridos (Rejilla de Análisis) para recolectar y analizar la información, posteriormente se realizó la triangulación de datos, metodología y de resultados, puesto que se pretende dar respuesta a las siguientes preguntas de investigación:

¿Cuáles son los planteamientos actuales en competencias específicas según el proyecto Tuning Latinoamérica y estudios derivados?

¿Cuáles son las tendencias actuales de las competencias requeridas para los profesionales en Administración de Empresas y específicamente en los componentes de Economía y en el Creación y Gestión de Organizaciones, según el ICFES?

Se llevaron a cabo las siguientes actividades:

Recolección de la información.

Estudio de documentación institucional (Programas de Administración de Empresas.)

Análisis de documentos nacionales e internacionales respecto a las competencias de los administradores.

Observación directa en prácticas de enseñanza y aprendizaje a través de la lúdica.

Análisis de la información recolectada.

Triangulación de datos se abordó entre tres fuentes, el plan de estudios programa de administración de empresas, información conceptual de la bibliografía, análisis de documentación nacional e internacional respecto a la formación de los administradores y estudio sobre competencias en la educación superior.

Se utilizaron los siguientes métodos e instrumentos:

El análisis y la síntesis: se utilizó en el estudio de la bibliografía y la construcción de los referentes teóricos del proyecto.

Estudio de documentación: Se analizaron los documentos referentes a la enseñanza y aprendizaje a través de la lúdica y los programas de administración en Colombia.

Instrumentos: El fichaje bibliográfico, la aplicación de guías para la revisión documental, su uso está orientado a la revisión bibliográfica de los referentes teóricos y conceptuales acerca del objeto de estudio en construcción.

Frente a esta nueva realidad, surgió un gran interrogante ¿Qué debe hacer la universidad de la amazonia y en especial el programa de administración de empresas, para generar espacios académicos lúdicos que desarrollen las competencias específicas en las aéreas de formación profesional?, y para dar respuesta se plantearon los objetivos de estudio que están dados en dos espacios; El primero es el Diseño organizacional (Serna 2008) de el Laboratorio de Lúdica Uniamazonia, y para su desarrollo se realizó la revisión bibliográfica y análisis documental, determinando los requerimientos de infraestructura física y materiales de dotación y adquisición de elementos didácticos, documentados en un plano y el listado de necesidades. Ya resuelta esta primera meta se inicia con el diseño organizacional y técnico del laboratorio donde se construyo el direccionamiento estratégico del laboratorio y se identificaron los requerimientos administrativos, siendo plasmados en el manual de procedimientos y funciones del laboratorio. El segundo fue identificar las competencias específicas de los componentes Economía y Creación y Gestión de Organizaciones en el

Programa de Administración de Empresas, para lo cual se determinaron las competencias específicas para profesionales en administración con la revisión documental sobre competencias en esta área. Se identificaron y clasificaron las competencias específicas en Economía y las competencias específicas en Creación y Gestión de Organizaciones.

Resultados

Se realizo el Diseño Organizacional del Laboratorio de Lúdica Uniamazonia que comprende:

Direccionamiento Estratégico; donde se establecieron la Misión, Objetivos, Valores, Reseña Histórica, Imagen Corporativa y Estructura Organizacional.

Los Perfiles y Funciones; Coordinador del laboratorio, Coordinador del semillero de investigación y Monitor.

Los requerimientos para la implementación del laboratorio; Equipos, Materiales e insumos y servicios técnicos, Compra de material bibliográfico.

Plano del Laboratorio de Lúdica.

Observada la información, definidos los análisis por variable y teniendo en cuenta el importante papel que juegan los empresarios y/o empresas actualmente dado a la creciente demanda de profesionales jóvenes con las capacidades y competencias específicas del área de Administración, se seleccionaron para la clasificación de las competencias dos grupos de interés; los estudiantes y los empleadores, y se escogieron las competencias específicas donde coincidían el grado de importancia y el grado de desarrollo.

Como resultado del cruce de información entre estudiantes y empresarios, y de acuerdo a lo requerido para el desarrollo de competencias específicas, se clasificaron para cada uno de los componentes de Economía y Creación y Gestión de Organizaciones, definidos para el programa de Administración de Empresas de la Universidad de la Amazonia, las siguientes competencias:

Saber ser:

Importancia en Detectar oportunidades para emprender nuevos negocios y/o desarrollar nuevos productos.

Importancia y desarrollo en interpretar la información contable y la información financiera

para la toma de decisiones gerenciales

Saber estar:

(Capacidades interpersonales)

Desarrollo en identificar las interrelaciones funcionales de la organización

(Capacidades de liderazgo)

Importancia en Mejorar e Innovar los procesos administrativos.

Importancia y desarrollo en Ejercer el liderazgo para el logro y consecución de metas en la organización

Saber hacer:

Importancia y desarrollo en Tomar decisiones de inversión, financiamiento y gestión de recursos financieros en la empresa

Para lograr desarrollar las competencias clasificadas, se crearon y aplicaron cuatro talleres lúdicos, dos en el Componente de Economía: Transacción De Navíos En El Océano Y Concentración Y Relación, y dos en el Componente de Creación y Gestión de Organizaciones: Relaciona Con Estrategia Y Negociando En Colombia Fase 1.

Para medir el impacto de las estrategias lúdicas, se elaboro un instrumento el cual fue aplicado a los estudiantes de los II, III, y VIII (día y noche) del programa de Administración de Empresas de la Universidad de Amazonia y los resultados arrojados fueron los siguientes:

El 100% de los estudiantes encuestados consideran que los talleres lúdicos aplicados y desarrollados en las aéreas de estudio fortalecen los procesos de aprendizaje y mejoran la aprehensión de conocimientos.

Se evidencia que los talleres lúdicos contribuyen a la apropiación de fundamentos teóricos en un alto nivel y han logrado desarrollar las competencias propuestas para los componentes de objeto de estudio. En el componente de Economía los estudiantes en un 23% identificaron la capacidad de abstracción, análisis y síntesis, y en un 18 % La capacidad de aplicar los conocimientos en práctica. En el componente de creación y gestión de organizaciones los estudiantes elevaron en un 25% la capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica y en un 19% la capacidad de trabajo en equipo.

El 100% de los encuestados manifiestan que los talleres lúdicos se deben aplicar en otros cursos del Programa de Administración de Empresas. Esto nos permite generar a corto plazo una ampliación en la cobertura de las aéreas del programa para que se realicen y apliquen talleres

lúdicos, para que de esta forma se cumpla con las expectativas que tienen los estudiantes para la apropiación del conocimiento y nos muestra el grado de aceptación de este método de enseñanza aprendizaje.

Las áreas en las cuales también consideran se deben aplicar talleres lúdicos son en emprendimiento, producción y finanzas. La idea es iniciar con el desarrollo de las lúdicas en estas áreas ya que son las consideradas como prioritarias. Además el 100% consideran que los talleres lúdicos contribuirán al mejoramiento de su desempeño académico.

En la revisión documental se tienen los fundamentos conceptuales y teóricos, de autores, amplios conocedores del desarrollo del trabajo de lúdica como componente fundamental en la formación y en el proceso de aprendizaje de los jóvenes prospecto administradores, situación por la cual, se ve la necesidad de que el plan de estudios de el programa de Administración de Empresas de la Universidad de la Amazonia, profundice la pertinencia de orientarlo hacia la formación por competencias.

Con los resultados alcanzados en el desarrollo de la investigación y las opiniones de los estudiantes que participaron en el desarrollo de las lúdicas, se recomienda a la Universidad de la Amazonia apropiar los recursos para realizar la solicitud de afiliación a la red nacional GEIO, para ser miembro activo de esta dinámica y estrategia de enseñanza y aprendizaje de reconocimiento nacional e internacional.

Definir la logística e infraestructura física, tecnológica y didáctica para que este trabajo trascienda y no se quede en solo en una gran e interesante iniciativa que podría colaborar en los desarrollo de aprendizajes diferentes a los normalmente reconocidos tradicionales

El Laboratorio de Lúdica sirve también como unidad de apoyo para los procesos pedagógicos y de enseñanza a todos los entes académicos de pregrado y de posgrados que frece la facultad de Ciencias Contables, Económicas y Administrativas.

Sensibilizar a los directivos académicos para incentivar el desarrollo de los nuevos componentes del plan de estudio que fueron valorados por los estudiantes como oportunidades donde se podrían realizar desarrollo de lúdicas que contribuyan a su aprendizaje, como emprendimiento, finanzas y producción

Se debe realizar en periodo intersemestral, la socialización del uso y pertinencia del Laboratorio de Lúdica, para incorporar a los docentes en el proceso de construcción de lúdicas y elaboración de materiales didácticos.

De todos estos resultados, se espera realizar la implementación del Laboratorio de Lúdica Uniamazonia, donde se desarrollen estrategias de enseñanza lúdicas a través de talleres que potencialicen las competencias específicas en los componentes curriculares de Economía y Componente de Creación y Gestión de Organizaciones de las aéreas de formación profesional definido en el Plan de estudios del Programa de Administración de Empresas, adscrito a la Facultad de Ciencias Contables, Económicas y Administrativas de la Universidad de la Amazonia, para contribuir en la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, brindando a los estudiantes la posibilidad de adquisición de una experiencia práctica de trabajo colectivo, el análisis de los ejercicios lúdicos realizados en el laboratorio, y a los docentes una herramienta didáctica que les permita reforzar sus clases magistrales e incrementar la aprehensión de los conocimientos e los estudiantes.

La aplicación de las lúdicas hace las asignaturas más agradables para los estudiantes y servirán de

complemento al desarrollo de la clase de una forma práctica, buscando una interacción entre los estudiantes, ya que en ellas se podrán realizar simulaciones, realizar ejercicios y recrear situaciones que se podrían presentar en la vida real.

Literatura citada

- ASCOLFA. (2008 - 2010). Las competencias de los administrador en Colombia a la luz del proyecto Tuning-América Latina. Bogotá.
- Hermosa, D., Marles, C., & Peña, P. (2010). Las competencias de los administradores del sur del país a la luz del proyecto tuning. Florencia, Caqueta.
- Ministerio de Educación Nacional. (Diciembre 2009). Marco de Referentes ECAES - ASCOLFA. Bogotá.
- Serna, H. (2008). Gerencia Estratégica. Colombia: 3R Editores.
- Sierra, V.M., & López, J.,C (n.d). EDUCACIÓN FINANCIERA (Aprender y enseñar Finanzas con la lúdica), página web simposio de finanzas Universidad Javeriana: http://www.simposiodefinanzas.com/espa/pdf/educacion_financiera.pdf
- (2004). Tuning América Latina - Reflexiones y Perspectivas de la Educación Superior en América Latina. Universidad de Deusto y Universidad de Groningen. Bilbao: Publicaciones de la Universidad de Deusto.
- Tobón, S. La Formación Basada En Competencias En La Educación Superior: El enfoque complejo. UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE GUADALAJARA. 2008. www.cife.ws y www.exiccom.org