

Estrategia didáctica para contribuir a la formación y desarrollo de la competencia “Toma de decisiones en el contexto de las Organizaciones de Negocios”, a partir de la utilización de los simuladores y objetos de aprendizaje, en el nivel de posgrado



I. Introducción

Las instituciones de educación superior están desarrollando actualmente una profunda reflexión acerca de sus objetivos, estructuras, responsabilidades, procesos, contenidos y docencia. Diversos debates, eventos, informes y acuerdos dan cuenta de ello. Esa reflexión se ha visto en parte motivada por el hecho de que las universidades están conscientes de que deben responder a las demandas, intereses y necesidades de los individuos, de la familia y de la sociedad.

En la era de la información se requiere de personas que trabajen en equipos colaborativamente, que sean creativas e innovadoras, que posean habilidades para comunicarse, competencias para la toma de decisiones y de liderazgo, siempre desde una perspectiva ética. En el informe del Pacto Nacional para la Reforma Educativa en República Dominicana (2014-2030) se expresa de una manera muy clara:

El desarrollo social, científico y tecnológico de décadas recientes presenta el reto de desarrollar competencias en los

estudiantes que les permitan insertarse exitosamente en una sociedad dinámica y global, en la cual la ciencia, la tecnología, la investigación y las capacidades para el procesamiento e interpretación crítica de la información constituyan las bases estratégicas del poder, la producción de riqueza, el progreso y el logro del desarrollo personal y colectivo. (Art. 4)

Es una responsabilidad social de las instituciones de educación superior en general, desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje con enfoques por competencias y es responsabilidad de los docentes en particular, la implementación de los métodos de aprendizaje que en mayor medida contribuyan, en primera instancia, a un aprendizaje profundo de los discentes; y en consecuencia, a la formación y desarrollo de las competencias que demanda el mercado laboral actual, tanto en el contexto local como global, siendo la toma de decisiones una de ellas. Entre los métodos de aprendizaje más efectivos en el nivel de posgrado están los “Objetos de aprendizaje” y el “Aprendizaje basado en la simulación”.



En el contexto organizacional cuando las personas tienen responsabilidades gerenciales,

o de liderar un determinado proceso, continuamente deben tomar decisiones para la selección e implementación de las estrategias que mejor contribuyan al logro de los objetivos planteados. Dado que en los procesos reales de toma de decisiones la experimentación es poco viable, se han diseñado métodos de aprendizaje que desde el contexto de las instituciones de educación superior y basados en diseños de sistemas gerenciales (réplicas o versiones simplificadas), tienen por objeto formar y desarrollar en los futuros egresados las competencias para conducir con éxito los procesos reales que tendrán que afrontar.

El propósito de este artículo es reflexionar sobre la utilización de los objetos de aprendizaje y de la simulación, como métodos de aprendizaje profundo que perfeccionan la formación del estudiante del área de negocios, ya que permiten que éste forme y desarrolle la competencia “toma de decisiones” atendiendo a un contexto organizacional y laboral que requiere el trabajo colaborativo en equipo, el correcto ejercicio del liderazgo y el comportamiento ético.

II. Fundamentos teóricos de los Objetos de aprendizaje (OA) y la Simulación como métodos de aprendizaje profundo.

II.1 Antecedentes

Las simulaciones para la enseñanza y el aprendizaje tienen una larga historia y han estado relacionadas con los estudios de medicina, con la preparación militar, con los diseños de arquitectura, con el entrenamiento a los bomberos, y con los experimentos científicos y tecnológicos. Esto así, porque recreaban de

una manera u otra la realidad, que en algunos casos puede ser muy compleja.

Como se ve, los Objetos de aprendizaje y las Simulaciones tienen una larga historia en la enseñanza formal. En la actualidad ambos métodos están informatizados, es decir, se encuentran sustentados en programas o *software* de computador, y se utilizan en campos como la astronomía, la aviación, la administración, la meteorología, la ecología, entre otros.

En el caso de la Universidad APEC, los programas de formación de grado y posgrado en el área de negocios han incorporado desde hace diez años los Objetos de aprendizaje y la simulación virtual como parte de los métodos y técnicas para el desarrollo de las competencias y para la evaluación de los aprendizajes. En ese sentido, los “juegos” de negocios implementados, que simulan escenarios del mundo real, introducen a los discentes en contextos competitivos, complejos y dinámicos en los que deben afrontar la toma de decisiones y la resolución de diversos problemas.

II.2 Conceptos básicos

Objetos de aprendizaje: proporcionan conocimiento sobre conceptos o temas muy específicos en un tiempo de 30 a 45 minutos. Con ellos la atención del estudiante se centra sobre todo en la aplicación de los conceptos objeto de estudio. En los casos relacionados con la adquisición y desarrollo de la competencia “toma de decisiones”, el componente abstracto

se descompone en variables que reflejan la naturaleza sistémica de la toma de decisiones en el mundo real y sus riesgos potenciales. En el contexto detallado de la historia (con sus personajes y escenarios), el estudiante tiene que asumir un papel central.



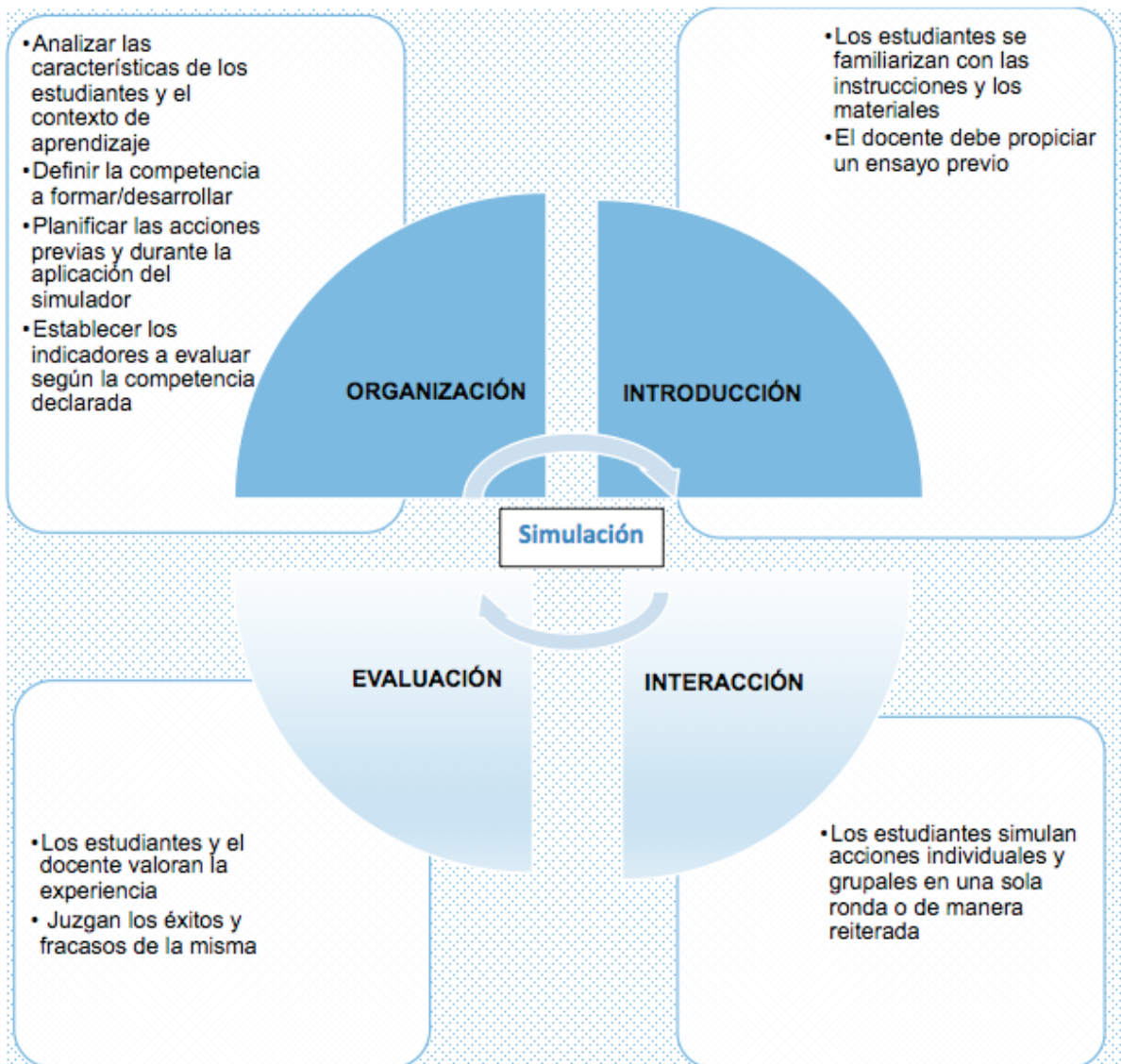
Simuladores: son modelos de sistemas contruidos sobre la base de situaciones reales y complejas, según se plantean en la vida misma. Involucran la participación de 7 a 30 participantes, que deben manejar múltiples variables en tiempo real e implementar iniciativas en diversas áreas. Permiten el aprendizaje experimental a partir de recursos limitados, y sobre la base del análisis de datos y aplicaciones estadísticas los estudiantes deben proponer la solución óptima para alcanzar las metas fijadas o resolver el problema planteado.

Tanto los Objetos de aprendizaje como los Simuladores con fines educativos son desarrollados y sustentados por la pedagogía interactiva, aquella en la que el docente y los alumnos forman grupos cooperativos que se esfuerzan por alcanzar un aprendizaje compartido y significativo mediante la solución de problemas.

Un modelo de simulación es una construcción teórica que pretende reflejar con mayor o menor fidelidad las interacciones causa-efecto que se producen en la realidad de un sistema dado. En él el estudiante desempeña un rol en un entorno simulado a fin de desarrollar Un modelo de simulación es una construcción teórica que pretende reflejar con mayor o menor fidelidad las interacciones causa-efecto que se producen en la realidad de un sistema dado. En él el estudiante desempeña un rol

en un entorno simulado a fin de desarrollar capacidades de decisión y de acción, de trabajo colaborativo y de comunicación que le permitan enfrentarse con éxito a los futuros problemas que encuentre en la vida real.

A continuación se muestra un diagrama en el que se describe cada una de las etapas del método de aprendizaje basado en la Simulación, propuesto por Flechsig y Shiefelbein (2003).



III. Estrategia didáctica para la utilización de los objetos de aprendizaje y la simulación en la formación, desarrollo y evaluación de la competencia “toma de decisiones” en los discentes de la Vicerrectoría de Estudios de Posgrado de UNAPEC

En la Universidad APEC los Objetos de aprendizaje y las Simulaciones constituyen parte de los métodos de aprendizaje y de las técnicas alternativas de evaluación del desempeño en materias pertenecientes a los programas académicos del área de negocios a nivel de grado y posgrado. Gracias a ellos, los estudiantes pueden asumir “roles directivos” en diferentes áreas funcionales de las organizaciones empresariales del mercado actual.

En sentido general, esos métodos plantean situaciones problemáticas que deben ser resueltas por los discentes a partir de sus conocimientos teóricos y prácticos y del análisis crítico y reflexivo de las diferentes alternativas posibles, las que pueden estar relacionadas con áreas como *marketing*, finanzas, gerencia de operaciones, liderazgo, etc. Las decisiones que dentro de ese marco toman los estudiantes no son necesariamente definitivas, pues se les brinda la posibilidad de ir haciendo ajustes hasta llegar a la decisión que en mayor medida satisfaga los objetivos de la organización. Así, mediante el desempeño de un determinado rol, el estudiante va logrando el aprendizaje profundo y en consecuencia, se va formando y desarrollando la competencia “toma de decisiones”.

Como todo proceso de gestión docente, esos métodos requieren de planificación, ejecución y evaluación correctas. A continuación, se señalan las diferentes etapas de la estrategia didáctica recomendada para que su implementación permita al estudiante lograr y desarrollar la competencia “toma de decisiones”. Es preciso destacar que esa estrategia ha sido el resultado de la reflexión, el análisis, la discusión y el consenso de los autores de este estudio respecto a su experiencia práctica en la aplicación de los objetos de aprendizaje y de los simuladores de negocios tales como Market Place, SimBLs, Global Business Game y el CESIM.



III.1 Etapas de la estrategia didáctica

Para el diseño de las etapas de la estrategia, los autores se fundamentaron en el modelo propuesto por Flechsig y Shiefelbein (2003), según muestra la gráfica anterior.

A. Etapa de planificación / organización

- i. El Objeto de aprendizaje o simulador es incluido en la planificación (sílabo y guía didáctica) de acuerdo al tema que corresponda.
- ii. El sílabo y la guía didáctica son compartidos desde el primer día con

los discentes, a fin de que éstos queden informados de todo lo relacionado con la materia: resultados de aprendizaje esperados (competencias) a nivel general y por temas, métodos, estrategias, actividades, tareas de aprendizaje y técnicas de evaluación.

iii. Según criterio del docente, los estudiantes forman equipos con características diversas, preferiblemente de tres o cinco integrantes.

iv. El docente informa a los estudiantes, de manera general, en qué consiste el Objeto de aprendizaje o Simulador, las competencias que se pretenden formar y desarrollar con su aplicación, y cómo serán evaluados.



B. Etapa de introducción

i. Se comparte en el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA) un instructivo elaborado por el docente cuyos niveles de ayuda irán disminuyendo a medida que el estudiante vaya avanzando, lo cual contribuye a fomentar su independencia. En sentido general el instructivo cuenta con la siguiente estructura:

- Los resultados de aprendizaje que se esperan (competencias) con la utilización del Objeto de aprendizaje o simulador.
- Necesidad de realizar un proceso

investigativo previo que permita a los estudiantes familiarizarse con los conceptos básicos relacionados con el sistema de conocimientos que integra el Objeto de aprendizaje o simulador. Ello hará posible que los estudiantes puedan tener una buena interacción con dichos métodos.

- Las directrices de cómo los estudiantes deben proceder durante su interacción con el Objeto de aprendizaje o Simulador.
- La rúbrica con la que los estudiantes serán evaluados al utilizar el Objeto de aprendizaje o Simulador. En ella deberán ser bien detallados los indicadores individuales y grupales relacionados con el informe escrito y con la exposición oral.

III.2. El docente realiza una demostración del uso del Objeto de aprendizaje o Simulador y los grupos de trabajo conformados por los estudiantes realizan una prueba en el salón de clases.

A. Etapa de interacción con el objeto de aprendizaje o simulador

- i. Cada equipo utiliza el Objeto de aprendizaje o Simulador según las instrucciones dadas, ya sea fuera o dentro del salón de clases.
- ii. Cada equipo elabora el informe escrito de acuerdo a los objetivos y los indicadores de la rúbrica. Deberá enfocarse en los resultados alcanzados a través de una decisión u otra.
- iii. Cada equipo elabora la presentación con la que expondrá los resultados obtenidos a partir de la utilización del Objeto de aprendizaje o Simulador. Para ello deberá seguirlos criterios aplicados en el informe escrito.

D. Evaluación y realimentación

- i. Con el docente como guía y moderador, cada equipo entrega el informe escrito y expone ante el resto de la clase la descripción de su interacción con el objeto de aprendizaje o simulador, la evaluación de las alternativas planteadas, su selección de la que entendió como mejor para resolver el problema o alcanzar la meta propuesta, sus conclusiones y sus recomendaciones.
- ii. El docente evalúa según la rúbrica- y a nivel individual y grupal- la exposición y el informe escrito. A modo de conclusión, da una retroalimentación en la que hace énfasis en los aspectos positivos de cada equipo y en las recomendaciones necesarias para superar las debilidades mostradas por los estudiantes.



IV. Conclusiones y recomendaciones

Esta estrategia didáctica ha sido implementada en diferentes grupos por los autores de este estudio. Sus resultados han sido satisfactorios, ya que gracias a la implementación de los métodos referidos los discentes pueden interactuar colaborativamente, asumir roles en diferentes áreas de una organización simulada, identificar la problemática a resolver, evaluar las alternativas posibles para su solución a

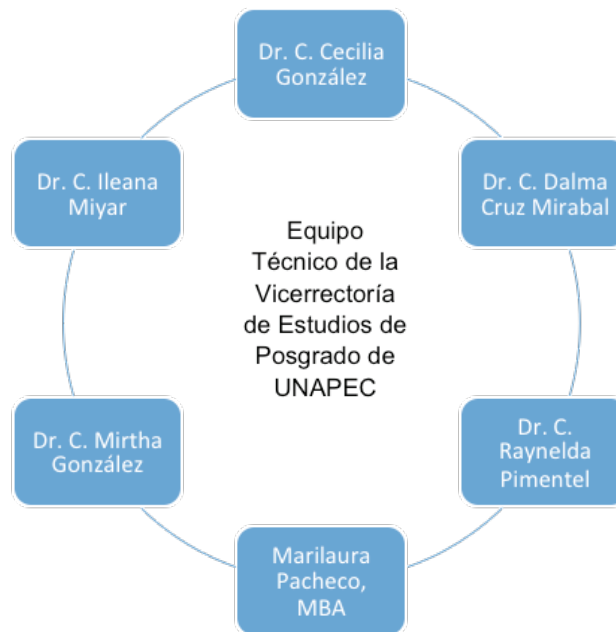
partir del análisis y la reflexión y diseñar estrategias que les lleven a tomar la mejor decisión, aquella que permita a la empresa lograr sus objetivos.

Esas acciones contribuyen no sólo a la formación y al desarrollo de la competencia “toma de decisiones”, sino también a la constitución de una capacidad de liderazgo sustentada en comportamientos éticos. Hay que resaltar que el liderazgo ético y la capacidad de tomar decisiones son cualidades altamente demandadas por el mercado laboral y la sociedad local y global.

Los autores de este estudio recomiendan que para la aplicación de los Objetos de aprendizaje y los Simuladores se tomen en cuenta las necesidades y particularidades de los estudiantes, pues ello permitirá hacer más enriquecedora la experiencia.

Referencias bibliográficas

- Karl-Heinz Flechsig y Ernesto Schiefelbein, *Veinte Modelos Didácticos para América Latina*, Biblioteca Digital de OEA, Washington D.C., capítulos VI Dialogo Educativo, VIII Educación, 2003.
- “Informe del Pacto Nacional para la Reforma Educativa en República Dominicana (2014-2030)”.
- http://www.isfodosu.edu.do/portal/page/portal/isfodosu/CES-CTA-PACTO%20EDUCATIVO-Documento%20Pacto%20Educativo%20-%201-04-2014_0.pdf

Autores:**Breve Reseña.**

Este equipo está conformado por las doctoras Dalma Cruz Mirabal, Cecilia González Fernández, Mirtha González Fernández, Ileana Miyar Fernández, Raynelda Pimentel y la Master Marylaura Pacheco; todas docentes de la Vicerrectoría de Estudios de Posgrado, quienes utilizan los Objetos de aprendizajes y/o Simuladores.

Este equipo trabaja de forma colaborativa, interdisciplinaria, reflexiva y con respeto a la diversidad, a los fines de lograr mejores prácticas docentes que permitan alcanzar los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes.

Los docentes interesados en publicar en esta colección solo tienen que comunicarse con la Oficina de Publicaciones a través del correo electrónico:
krocha@adm.unapec.edu.do

No. 5 / Mayo 2015