



UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA
SEDE MEDELLÍN
FACULTAD DE MINAS



Centro de
Investigación &
Consultoría
Organizacional

TALLER PRÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA Y REFUERZO DE HABILIDADES GERENCIALES POR MEDIO DE JUEGOS

Los juegos gerenciales toman importancia en la educación, debido a su capacidad de simular situaciones y escenarios que permiten a los participantes tomar decisiones y aplicar conocimientos a contextos y condiciones reales. De esta manera, en el Centro de Investigación y Consultoría Organizacional (CINCO) de la Universidad Nacional de Colombia, se desarrollan herramientas basadas en juegos gerenciales, por medio de los cuales los participantes aprenden o refuerzan sus conocimientos, a través del hacer y de la toma de decisiones.

El Grupo CINCO es un grupo de investigación adscrito a la Facultad de Minas de la Universidad Nacional de Colombia y reconocido por Colciencias, que desde el año 2010 trabaja en el desarrollo de juegos gerenciales.



POSIBILIDADES DE TRABAJO

1. TALLER COMPLETO

El Grupo Cinco se encuentra en la capacidad de realizar talleres completos de temáticas previamente establecidas como son: negociación (Modelo de Negociación de Harvard), comunicación, trabajo en equipo, toma de decisiones entre otras posibles temáticas.

Duración: Un (1) mes. 20 horas en total, distribuidas en sesiones de trabajo de 5 horas/semana.

Participantes: Máximo 20 personas.

Metodología: Las sesiones constan de una parte inicial teórica, donde se cita a diversos autores y se enseñan los conocimientos y características básicas de cada temática. Posteriormente se desarrollan actividades lúdico-prácticas (Juegos) donde se simulan escenarios en los cuales los participantes deben aplicar los conocimientos previamente adquiridos, mediante un modelo experiencial

Lugar: A convenir.



Programación del taller de negociación

Sesión	Actividades	Duración (h)
1	Introducción al modelo de negociación de Harvard Juego de Bávelas	3
2	Teoría sobre comunicación Juego Chain.com	2
3	Teoría sobre interese, opciones y criterios legítimos. Alternativas y compromisos Juego del malvavisco	3
4	Teoría sobre relaciones y confianza Juego de Berg	2
5	Teoría sobre toma de decisiones y trabajo en equipo Juego Gerenci-Arte	3
6	Teoría sobre tipos de negociación Juego las monedas	2
7	Teoría sobre conflictos Juego del volado y juego de Guacinayá	3
8	Teoría sobre cooperación y competencia Jugo Peplator	2
Total		20



2. POR MÓDULOS

El Grupo Cinco se encuentra en la capacidad de realizar jornadas de trabajo específicas, en las cuales se tratan los temas seleccionados, de acuerdo a la necesidad del grupo de trabajo. Existe la posibilidad de realizar partes concretas de los talleres propuestos, o temas determinados de manera independiente.

Duración: 3 horas cada módulo seleccionado.

Participantes: Máximo 20 personas por módulo.

Metodología: Las sesiones constan de una parte inicial teórica, donde se cita a diversos autores y se enseñan los conocimientos y características básicas de cada temática. Posteriormente se desarrollan actividades lúdico-prácticas (Juegos) donde se simulan escenarios en los cuales los participantes deben aplicar los conocimientos previamente adquiridos, mediante un modelo experiencial

Lugar: A convenir.



HERRAMIENTAS DISEÑADAS

Adicionales a las temáticas mencionadas anteriormente, el Grupo Cinco está en la capacidad de dictar módulos de temas específicos en las áreas de producción, habilidades gerenciales, finanzas, estrategia, entre otras.

Algunas de las herramientas diseñadas y utilizadas en la realización de los talleres teórico-prácticos son:

1. Juego del “Pepulator”: es un juego basado en el dilema del prisionero. Se realiza entre los representantes de dos compañías que ofrecen un mismo producto y deben establecer el precio mensual del producto.



2. Juego “Gerenci-Arte”: se centra en una organización que se encuentra en crisis, para la cual los participantes deben tomar decisiones y establecer un orden de importancia de las alternativas dadas para salvar la compañía, primero de manera individual y luego grupal.



3. Juego de la confianza ampliado: busca enfrentar a los participantes a diferentes escenarios que simulan situaciones reales, donde tendrán la posibilidad de tomar decisiones de inversión buscando maximizar el capital inicial entregado a cada participante y de esta manera, medir los niveles de confianza.



4. Juego de Bávelas: Es un juego enfocado en la habilidad de comunicación. Cada participante recibe una carta que contiene símbolos; el objetivo del juego es



determinar el símbolo común en todos los participantes, por medio de la comunicación efectiva y en el menor tiempo posible.



5. Juego “TrustLand”: Es un juego de tablero, enfocado en la identificación de la confianza que tienen los participantes en diferentes escenarios y situaciones de la vida cotidiana, por medio de la inversión de dinero y la aversión al riesgo.



6. Juego Chain.com: El juego está enfocado en el proceso de comunicación y las barreras que se pueden presentar. Se tienen equipos de cuatro personas, las cuales deben trabajar en conjunto para lograr llenar un tablero con figuras

predeterminadas. El objetivo es que los participantes se comuniquen bajo presión y logren superar cada uno de los obstáculos que se les presentan en el juego.



7. Desafío del malvavisco: Es un juego basado en “*The Marshmallow Challenge*”, en el cual los participantes deben colaborar rápidamente, para construir una torre con los materiales suministrados, en el menor tiempo posible.



Adicionalmente, el Grupo Cinco cuenta con herramientas desarrolladas para enseñar y reforzar, entre otros, conceptos como:

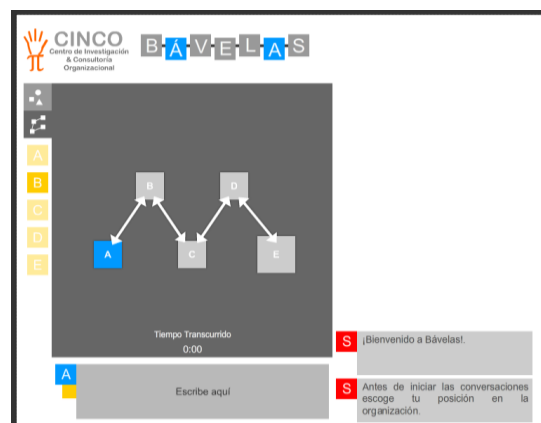
- Teoría de restricciones
- Finanzas personales
- Concentración y memoria
- Estrategia
- Diseño de plantas
- El juego de la Cerveza



Además, algunos de los juegos han sido virtualizados con el objetivo de aplicarlos por medio de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC's).



Juego de la confianza ampliado



Juego de Bávelas



UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA
SEDE MEDELLÍN
FACULTAD DE MINAS



Centro de
Investigación &
Consultoría
Organizacional



TrustLand



Gerenci-Arte

EXPERIENCIAS PREVIAS

Las herramientas desarrolladas han sido probadas y aplicados en diferentes Universidades y Organizaciones como:

1. Tecnológico de Monterrey, Campus Puebla. Estudiantes de MBA. Aplicación de juegos de comunicación, toma de decisiones y trabajo en equipo. Octubre de 2012.
2. Institución Universitaria Esumer. Estudiantes de Maestría en Mercadeo. Aplicación de juegos en el marco de la Asignatura “Modelos Gerenciales”. Febrero – Marzo de 2013.
3. Cueros Vélez. Empleados del área de compras y producción. Taller completo. 20 horas. Mayo de 2013.
4. Cursos de pregrado y posgrado de la Universidad Nacional de Colombia. 2010 – 2016.
5. Cursos de pregrado y tecnología en la Institución Universitaria Esumer. 2014 – 2016.

Adicionalmente, algunas de las herramientas se han presentado en congresos nacionales e internaciones y han sido publicados en revistas a nivel Nacional.



COORDINADORES

MIGUEL DAVID ROJAS LÓPEZ Ph.D.



Doctor en Ingeniería, magister en Administración, especialista en Mercadeo Gerencial e Ingeniero Civil. Profesor Asociado, Departamento de Ingeniería de la Organización, Facultad de Minas, Universidad Nacional de Colombia. Director Grupo CINCO – Centro de Investigación y Consultoría Organizacional.

Correo: mdrojas@unal.edu.co.

Teléfonos: 425 5309 - 3108400098

LAURA MARCELA LONDOÑO VÁSQUEZ M.Sc



Estudiante de Doctorado en Ingeniería – Industria y Organizaciones, Magister en Ingeniería Administrativa, especialista en Gestión Empresarial e Ingeniera Industrial de la Universidad Nacional de Colombia. Docente de tiempo completo de la Institución Universitaria Esumer e investigadora principal Grupo CINCO – Centro de Investigación y Consultoría Organizacional.

Correo: lmldonov@unal.edu.co.

Teléfono: 3113980528