

# **Nuevos recursos para la docencia de la Historia de la Empresa en España**

## **New resources to teach Spanish Enterprise's History**

José Luís Fernández Fernández  
Cátedra Ética Económica y Empresarial. Universidad Pontificia Comillas

Jesús Fernando Sánchez Vega  
Cátedra Ética Económica y Empresaria. Universidad Pontificia Comillas

### **Resumen:**

Con la propuesta que se realiza, queremos dar cuenta de un ejemplo innovador en la docencia de la Historia de la Empresa, utilizado en el curso 2015-2016 en la Facultad de CC.EE. y EE. (ICADE) de la Universidad Pontificia Comillas y de este modo generar una línea de comunicaciones comprobar la efectividad de innovar en la docencia. En línea con una venerable tradición pedagógica de “enseñar jugando”, -naturalmente, sin excluir otros abordajes metodológicos imprescindibles- y aprovechando las posibilidades que las TIC ofrecen a la innovación en la docencia universitaria, los autores llevaron a cabo un proyecto que pudiera ser inspirador y extrapolable a otras áreas de conocimiento. Este reencuentro con el juego está siendo ya aplicado al mundo de los negocios. Y a lo que parece ve abrirse ante sí también enormes perspectivas de cara al futuro de la educación universitaria. Damos unas breves referencias cibernéticas –al referido *Informe* como a otros sitios de interés- al final de esta propuesta que avalan lo que decimos. Se trata de una presentación lógica en Microsoft PowerPoint que permite simular un juego con el objeto de consolidar en el alumno el conocimiento de algunos de los hitos más relevantes en la empresa y el empresariado españoles del siglo XX. Naturalmente, el contenido sobre el que versa el “juego”, emana de literatura *ad hoc*, de libros de texto y consulta utilizados en la dinámica de la asignatura, así como de las explicaciones de clase y de cualquier otro recurso educativo.

**Palabras clave:** Historia, Enseñanza, Juego, Conocimiento.

### **Abstract:**

With the proposal the authors want to present an innovative example in the teaching Enterprise's History, which was used in the 2015-2016 course at the College of Economics and Business Studies. (ICADE) of Universidad Pontificia Comillas and thus generate a communications line to discuss the effectiveness

of innovation in teaching; in line with a venerable tradition of teaching by the ways of "teach by playing," Of course, without excluding other imprescindibles-methodological approaches and taking advantage of the possibilities that Computer Technologies offer for innovation in university teaching, the authors carried out a project that could be inspiring and extrapolated to other knowledge areas. This experience with gaming is already being applied to the business world. And what seems to open before it also sees tremendous prospects for the future of university education. We cybernetic brief references referred -at Report as other sites interest- at the end of this proposal that support what we say. This is a logical presentation in Microsoft PowerPoint that lets you simulate a game in order to consolidate the students' knowledge of some of the most important in the company and the Spanish business community twentieth century milestones. Naturally, the content at issue in the "game" comes from ad hoc literature, textbooks and consultation used in the dynamics of the subject, as well as explanations of class and any other educational resource.

**Keywords:** History, Teaching, Game, Knowledge.

## **Introducción**

Para la asignatura de Historia de la Empresa, impartido en el grado en Administración y Dirección de Empresas E2 de la Universidad Pontificia Comillas se ha realizado un proyecto de gamificación para llevarlo a cabo durante una de las clases de la asignatura. De este modo se pretende comprobar si, el uso de medios alternativos e innovadores en el aula ayuda a los alumnos a prestar mayor atención y retener los conceptos clave de la asignatura. A través de enseñar "jugando" se espera un mayor nivel de satisfacción por parte del alumnado y a su vez un aumento en la mejora de los resultados académicos obtenidos durante la evaluación de la asignatura.

Este proceso de gamificación se va a llevar a cabo a través de una presentación de Power Point interactiva que simula un juego de Trivial. En este juego, a los alumnos se les pedirá que se reúnan en pequeños equipos y que nombren un representante para así poder darle agilidad al juego y permitir que trabajen en equipo. En esta presentación de power point se incluirán preguntas con múltiples respuestas; donde únicamente una de ellas es correcta. Las preguntas están incluidas en diferentes categorías; que pueden ser modificadas a gusto del profesor dependiendo de los conceptos que se deseen aprender. A su vez, las preguntas pueden ser fácilmente modificadas con una simple entrada de texto y un ligero cambio en el orden de las respuestas si se desea evitar que los alumnos sean capaces de intuir la respuesta en base al orden anterior. Gracias a que todas las diapositivas están correlacionadas entre sí, no hace falta llevar a cabo grandes cambios en cuanto a la estructura o el lenguaje lógico incorporado en el power point inicial.

### **1. Formación de equipos, sorteo inicial y selección de categoría**

Inicialmente se procede a llevar a cabo el sorteo de qué grupo de estudiantes comienza primero a responder. Para ello, existe una diapositiva donde un dado comenzará a girar sobre sí mismo indicando que nos encontramos en esta fase del juego. El profesor deberá solicitar la ayuda de un alumno voluntario de cada grupo que, de una forma inocente y limpia, deberá de tirar el dado con el objetivo de lograr el mayor número para que así su equipo sea el primero en responder y tenga mayores posibilidades de alzarse con la victoria. Posteriormente se llega a una diapositiva donde aparecen las diferentes categorías de preguntas. En nuestro caso, en las reglas del juego se fijó que, para alzarse con la victoria, era necesario responder al menos 10 preguntas correctas de cada categoría, o en su defecto, todas las respuestas de 4 categorías. Para seleccionar la categoría deseada por el equipo únicamente es necesario clicar con el botón izquierdo en el cuadro de texto que contenga la categoría seleccionada. Una vez realizado este proceso, aparecerá en la pantalla la siguiente diapositiva con el conjunto de preguntas. Cada categoría ha sido completada con 13 preguntas diferentes. Se ha escogido este número para así otorgar mayor dificultad al objetivo de alzarse con la victoria en el caso de que el equipo trate de responder correctamente todas las preguntas de 4 categorías diferentes; frente al objetivo normal de responder 10 correctas de cada una de

las categorías. De este modo, el número de respuestas correctas necesarias para vencer asciende de 50 ( $10 \cdot 5 = 50$ ) a 55 ( $13 \cdot 5 = 55$ ); por lo que resulta más sencillo estudiar todas las categorías en vez de dejar una de ellas sin responder.

**Figura 1.** Pantalla de sorteo y pantalla de selección de categoría.



Fuente: elaboración propia.

### **1.1 Una presentación lógica e intuitiva**

Como se puede comprobar, a través de una presentación de power point es posible crear todo un sistema de juego virtual e interactivo para que los alumnos pongan a prueba sus conocimientos en equipo. Si a su vez, esta experiencia se complementa con el uso de una pantalla táctil interactiva con la que seleccionar las categorías y las respuestas de una manera manual – como se ha llevado a cabo en el caso de la Universidad Pontificia Comillas – la simulación del juego es mucho más genuina y se rompe la pequeña barrera tecnológica. De este modo, el alumno tiene la sensación de ser participe en un concurso como los que se pueden encontrar en la televisión. Cada cuadro de categorías esta vinculado a una nueva diapositiva donde aparecen todas las preguntas, por lo que la experiencia del usuario se asemeja más a una aplicación web o a un programa inteligente, más que a una mera presentación de power point donde al clickar se pasa a la diapositiva siguiente. Esta configuración permite además mayor facilidad de uso a través de una interfaz simple e intuitiva.

## **2. Selección de pregunta, resultados y victoria**

Una vez que el equipo de alumnos ha escogido categoría proceden a escoger una de las respuestas. Una vez seleccionada aparecerá una nueva diapositiva donde estará escrita la pregunta en la parte superior de la pantalla, mientras que las 4 posibles respuestas se encuentran en el margen inferior. Únicamente una de ellas es correcta y se le otorga al equipo 30 segundos para poder responder correctamente. En el caso de que respondan erróneamente aparecerá un mensaje que así lo indique en la pantalla y el turno pasará al equipo siguiente; quien comenzará de nuevo en la pantalla de selección de tema. Si el equipo responde correctamente aparecerá la pantalla de “respuesta correcta” y podrá continuar jugando hasta que conteste una pregunta erróneamente o logre el objetivo de responder correctamente 10 preguntas de cada categoría o 13

preguntas de 4 categorías diferentes. Gracias a este juego, los alumnos podrán poner a prueba sus conocimientos de la asignatura en un entorno de diversión y a su vez se fomentará el trabajo en equipo y la toma de decisiones entre ellos; ya que para que el equipo se alce con la victoria deberán de cooperar y poner en conjunto sus conocimientos con el objetivo de responder correctamente a las preguntas planteadas. Para hacer del juego una experiencia que además de reforzar el conocimiento, otorgue entusiasmo a los alumnos, se premiará con un pequeño aliciente en la nota final de participación y asistencia a clase.

**Figura 2.**



Fuente: elaboración propia

### ***2.1 Una sistema intuitivo de aprendizaje***

Gracias al gran impacto visual que generan las diapositivas, el alumno es capaz de retener mejor aquellos aciertos que realice. A su vez, en el caso de responder erróneamente, también es capaz de aprender del error cometido y a su vez se refuerza su capacidad para no volver a cometerlo. La participación por parte de los alumnos fue excelente. Para hacer de la experiencia algo más personal y donde el alumno pueda participar de una manera más directa, se les solicitó durante el curso que fuesen ellos mismos quienes propusieran las preguntas a realizar en referencia a los empresarios españoles. De este modo, además de ayudar al aprendizaje, el sistema va retroalimentándose con la participación de los alumnos cada año; por lo que siempre esta actualizado y listo para usarse.

## **Conclusiones**

En la práctica llevada a cabo en el aula se pudo comprobar cómo los alumnos retuvieron los conceptos claves de la asignatura gracias al juego “Scio”. Aunque si que es cierto que en un primer momento presentaban fallos a la hora de responder alguna de las preguntas, a la hora de realizar el test de evaluación de conocimientos de la asignatura respondieron correctamente la mayoría de las preguntas que fueron extraídas del Trivial; por lo que el objetivo final del proyecto, que es que los alumnos sean capaces de involucrarse de una manera más efectiva y directa con la asignatura, se cumplió.

A su vez, a través del uso de nuevos métodos didácticos se da pie a la innovación y al desarrollo de la asignatura dentro del creciente universo de las TIC's y de los formatos digitales que hoy en día son tan populares. De este modo, se refuerza el aprendizaje con herramientas con las cuales los alumnos son muy familiares y donde éstos muestran gran entusiasmo a la hora de participar con ellas. Sobre las encuestas que se realizan para la valoración de la asignatura, el grado de felicidad de los alumnos aumento respecto a otros años y el numero de recomendaciones de cursar la asignatura aumento también respecto a periodos anteriores. No hay que obviar en catalogar el uso de juegos y dinámicas en el aula como un sistema menos “formal” de enseñanza, ni considerar que cada vez los alumnos están menos enfocados al entorno profesional. En todo caso, habría que comenzar a enfocar las actividades dentro del aula en hacer sentir a los alumnos que forman parte integra de la actividad del profesor y la propia universidad, ya que con este sentimiento de afinidad y de pertenencia se logra una mayor participación y por ello una mejora en la satisfacción del alumno; la cual se traduce en mejores resultados y en una enseñanza de mejor calidad, que perdura a través del tiempo en el alumno.

## **Agradecimientos**

Queremos dar nuestro profundo agradecimiento a la comunidad universitaria y al conjunto de docentes y profesionales que dedican su tiempo y esfuerzo con el objetivo de otorgar conocimiento y virtudes en cuanto a la historia económica. Agradecer a su vez a la Universidad Pontificia Comillas y a la Cátedra de Ética Económica y Empresarial.

## **Referencias bibliográficas**

<http://cdn.nmc.org/media/2015-nmc-horizon-report-HE-EN.pdf>

<http://ideasqueinspiran.com/2015/08/25/gamificacion-aplicada-a-la-docencia-en-la-universidad/#more-4526>

Álvarez, M.M. (2010). “El juego en la universidad. Relato de una experiencia”. *Quaderns digitals: Revista de nuevas Tecnologías y Sociedad*, no 62. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3174543>

- Andreu Andrés , M.A. y García Casas, M. (2006). “¿Puede una máquina hacernos más humanos? Jugar y aprender ciencias naturales, inglés y español lengua extranjera (E/LE)”. Universidad Politécnica de Valencia. España. Disponible en: <http://www.upv.es/jugaryaprender/ingles/articulos/>
- Asakawa, T., & Gilbert, N. (2003). Synthesizing experiences: Lessons to be learned from internet- mediated simulation games. *Simulation & Gaming*, 34(1), W-22,25
- Cárdenas Silva, J.M. (2007). “El juego como herramienta en la educación social”. Disponible en: <http://www.galeon.com/serespontaneo/aficiones1433579.html>. Fecha de acceso: 17 de Febrero de 2009
- Day-Black, C., Merrill, E. B., Konzelman, L., Williams, T. T., & Hart, N. (2015). Gamification: An Innovative Teaching-Learning Strategy for the Digital Nursing Students in a Community Health Nursing Course. *ABNF Journal*, 26(4), 90-94 5p.
- Molina V. y Prieto Castillo, D. (2005). El Aprendizaje en la Universidad. Mendoza. Argentina: Editorial Centro universitario. Parque General San Martín.