

JUEGO GERENCIAL:



UN ENTRENAMIENTO DINAMICO EN LA FORMACION PROFESIONAL.

JUAN CARLOS HEDERICH MARTINEZ

El ambiente de incertidumbre que caracteriza al mundo moderno en todos los campos y específicamente en el área empresarial y de negocios, ha obligado a la educación formal a realizar un viraje en su orientación, esencialmente teórica, hacia la adopción de elementos y técnicas pedagógicas más dinámicas, de manera que se facilite a los estudiantes "experimentar" situaciones similares a las que ha de enfrentar en su desempeño profesional posterior, y con esta vivencia se comprendan más efectivamente los conocimientos adquiridos en las aulas de clase, se logre una mejor asimilación de éstos y una actitud más positiva para su investigación y estudio.

Surgen entonces los juegos gerenciales o de simulación geren-

cial, como uno de los mecanismos que facilitan el encuentro teórico-práctico en el aprendizaje dentro de la Administración de Empresas, reproduciendo situaciones de la vida real programadas con anterioridad para diferentes sectores industriales o comerciales, en los que, según la capacidad con que hayan sido confeccionados y el objetivo que se persiga con ellos, se manejan diferentes variables o dimensiones que afectan el sector implicado, y que son estudiadas y trabajadas por los practicantes dentro de los diferentes ciclos de decisión-resultado que se van a ejecutar, generando el éxito o fracaso de la gestión simulada, obviamente sin el riesgo que implica esta toma de decisiones en el entorno empresarial real.

Para la aplicación del juego

gerencial dentro de un grupo de estudio, se conforman "compañías" o "asociaciones" integradas por los miembros del mismo, que a su vez serán coordinados por un instructor que garantizará la aplicación de las normas específicamente prefijadas para cada juego, pero que no participará dentro del proceso decisorio con el objeto de que el accionar de cada una corresponda al estudio, conocimiento y buen juicio de los participantes. Dichas decisiones son procesadas generalmente por computador, con el objeto de comparar más fácilmente los resultados, y de agilizar su ejecución y el análisis de las intervenciones efectuadas y sus implicaciones. El computador simula además el comportamiento del mercado y genera los resultados de acuerdo con el tratamiento que cada grupo dé a las variables con-

sideradas en el proceso.

El desarrollo del juego se ve incentivado por la competitividad que del mismo se desprende, ya que las "compañías" se enfrentan entre sí por la posesión del mercado simulado, lo cual provoca una mayor participación de los integrantes al explotar su sentido innato de concurso, teniendo como base que la importancia y beneficio del juego radica en buscar la mejor coordinación de cada grupo, unido a un empleo satisfactorio de sus recursos intelectuales y su habilidad para detectar oportunidades, más que en conseguir ganancias representadas únicamente en términos cuantitativos.

Otra de las ventajas del juego, adicional al aporte teórico y experimental que representa, pero tal vez la de mayor importancia, es la posibilidad que da a cada "asociado" de evaluar su comportamiento psicológico ante una situación predeterminada como es el trabajo de conjunto, su reacción ante el éxito o el fracaso, su sentido de cooperación, su capacidad de cesión o negociación, etc., permitiéndole de esta manera detectar y corregir fallas actitudinales que no le aportarán ventajas comparativas en su vida profesional, o descubrir y desarrollar actitudes consideradas como positivas para su desempeño futuro.

Otros aportes teóricos y prácticos del juego:

Aportes teóricos

—Conocer y usar el sistema de contabilidad como medida de la situación de la empresa y como información base para la toma de decisiones.

—Determinar las caracterís-

ticas e interacciones entre las áreas funcionales de un negocio.

—Aceptar la importancia e impacto del medio ambiente competitivo en el manejo de la empresa.

—Adiestrar al estudiante en la identificación de variables económicas críticas tales como ciclos del negocio, inflación, etc.

—Aportar conocimientos sobre técnicas y ventajas del proceso de planeación estratégica.

—Destacar la importancia de desarrollar y conocer técnicas para toma de decisiones.

Aportes prácticos

—Facilitar la lectura e interpretación de informes contables y la utilización de esta información para generar una toma de decisiones adecuada.

—Experimentar el manejo de las áreas funcionales de la empresa consideradas en el modelo.

—Elaborar planes estratégicos y participar de las responsabilidades de su ejecución.

—Detectar amenazas y oportunidades ante los cambios económicos generados por el modelo.

—Utilizar la planeación en el proceso de toma de decisiones detectando las bondades de su aplicación.

—Seleccionar y utilizar técnicas analíticas adecuadas diferenciándolas entre sí.

—Las enunciadas anteriormente dentro del campo psicológico de cada individuo.

Construcción de los juegos

Los juegos gerenciales son modelos de simulación de actividades específicas que constituyen una aproximación más o menos válida de una realidad en el mundo de los negocios, comprendiendo

dos etapas básicas para su realización: Determinar la distribución de probabilidad que siguen las diferentes variables, actividad que consiste en cuantificar la experiencia y conocimiento de un movimiento empresarial, y seleccionar adecuadamente las variables que conformarán el modelo. La complejidad del juego dependerá entonces de la cantidad de elementos, situaciones, decisiones y resultados posibles que se puedan generar, así como del tratamiento que se dé a la estructura del mismo en su confección. Generalmente son elaborados por entidades especializadas, pudiendo extenderse esta actividad a instituciones universitarias que trabajen problemas más concretos del ambiente al cual prestan sus servicios.

Conclusión

El juego gerencial se manifiesta como una posibilidad educativa adecuada en la formación profesional moderna, facilitando la ejecución y práctica de conceptos teóricos aprendidos, e involucrando al estudiante en situaciones, que si bien no experimentará en igual forma dentro de su vida profesional, aportarán un soporte de habilidad significativo para la toma de decisiones, base del comportamiento empresarial.

Bibliografía

—Revista Uno y Cero. "Simulación incertidumbre vencida". Año 1 No. 4 Octubre — Noviembre 1984. Pág. 54-61. Editorial Legis Bogotá.

—Ficitec, Ficicor, Juego de Entrenamiento Gerencial. Manual de instrucciones, Bogotá.