



TORRE DEL CONOCIMIENTO ADMINISTRATIVO

TOWER OF ADMINISTRATIVE KNOWLEDGE

Fabiola Amparo Ramos Gutierrez

fabiola.ramos@uan.edu.mx

<https://orcid.org/0009-0007-6955-6217>

Toribio Gabriel Pineda Rangel

gabriel.pineda@uan.edu.mx .

<https://orcid.org/0009-0000-5944-7761>

Universidad Autónoma De Nayarit,
Unidad Académica de Salud Integral
Tepic, Nayarit, Mexico.



FIGURA 1.

Dime Barcelona. (s.f.). *Let's play in Spanish class!* Dime

Barcelona. <https://dimebarcelona.com/en/blog/dime/lets-play-in-spanish-class>

Resumen

El presente recurso esta enfocado en facilitar a través de la dinámica del juego el reforzamientos de diversos temas de la materia de administración básica de nivel superior para alumnos de la U.A. de SALUD INTEGRAL, de la U.A.N. teniendo en consideración los sentidos lógicos y con significatividad psicológica, planteados por Ausubel.

El recurso educativo llevará como nombre Torre del Conocimiento Administrativo el cual se puede desarrollar preferentemente al interior de un aula, y consiste en apilar bloques de madera hacia arriba en forma de torre tomando como base el ya conocido como JENGA en combinación de RELACIÓN DE COLUMNAS. La actividad requiere cuando menos 2 equipos, los cuales pasaran cada uno de sus integrantes de uno por uno al centro donde estará la Torre del Conocimiento Administrativo, elegir una pieza, la cual estará marcada con identificadores que podrán identificar en el pintarron y realizar la relación de columnas.

Palabras clave:

Torre del conocimiento administrativo, juego lúdico, aprendizaje significativo, relación de columnas.

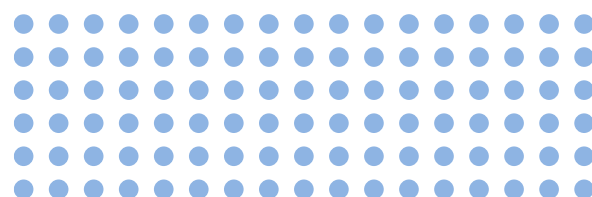




FIGURA 2.

Dime Barcelona. (s.f.). *Let's play in Spanish class!* Dime

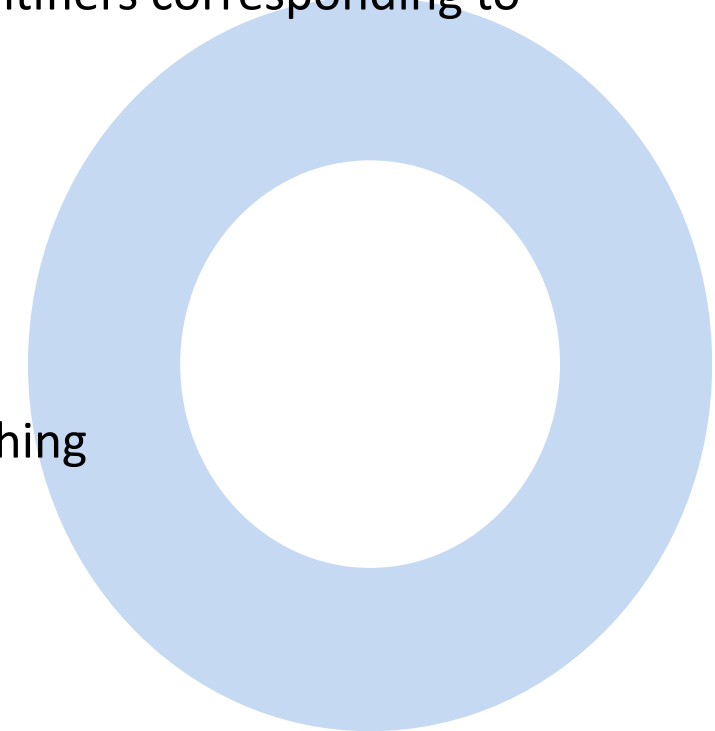
Barcelona. <https://dimebarcelona.com/en/blog/dime/lets-play-in-spanish-class>

Abstract

The present resource is designed to facilitate, through the dynamics of gameplay, the reinforcement of various topics within the subject of Basic Administration at the higher education level for students of the Comprehensive Health Academic Unit (U.A. de SALUD INTEGRAL) at the Universidad Autonomy de Nayarit (U.A.N.). This approach takes into account the logical and psychologically meaningful principles proposed by Ausubel. The educational resource will be named “Tower of Administrative Knowledge” and is intended to be implemented preferably within a classroom setting. The activity consists of stacking wooden blocks vertically to form a tower, based on the well-known game JENGA, combined with a column-matching exercise. The activity requires at least two teams, with each member taking turns to approach the center, where the Tower of Administrative Knowledge is located, select a piece—which will be marked with identifiers corresponding to those on the whiteboard—and complete the column-matching task.

Keywords:

Tower of administrative Knowledge, Playful Game, Meaningful Learning, Column Matching



INTRODUCCIÓN

Objetivo

Fomentar el aprendizaje significativo y colaborativo de los principales conceptos de administración básica, a través de un juego lúdico que desafía tanto el conocimiento como la destreza manual y la estrategia en equipo

Sustento teórico

El juego ha sido reconocido como una herramienta pedagógica fundamental en los procesos educativos, especialmente en la infancia. Le permite al estudiante explorar, experimentar y construir conocimientos de forma activa y motivadora. Desde una perspectiva constructivista, el juego no solo fomenta el desarrollo cognitivo, sino que también promueve habilidades sociales, emocionales y comunicativas (Zapata, 2016).

En este contexto, el concepto de **aprendizaje significativo**, propuesto por David Ausubel, cobra especial relevancia. Este se refiere al proceso mediante el cual los nuevos conocimientos se relacionan de manera sustancial y no arbitraria con los saberes previos del estudiante, generando una comprensión más profunda y duradera. Para que esto ocurra, es necesario que el contenido tenga **sentido lógico** y **significatividad psicológica**, y que exista una disposición favorable para aprender (Ausubel, 2002)

El aprendizaje significativo es muy importante en el proceso educativo porque es el mecanismo humano por excelencia para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas e información representadas por cualquier campo del conocimiento (Ausubel, 1976)

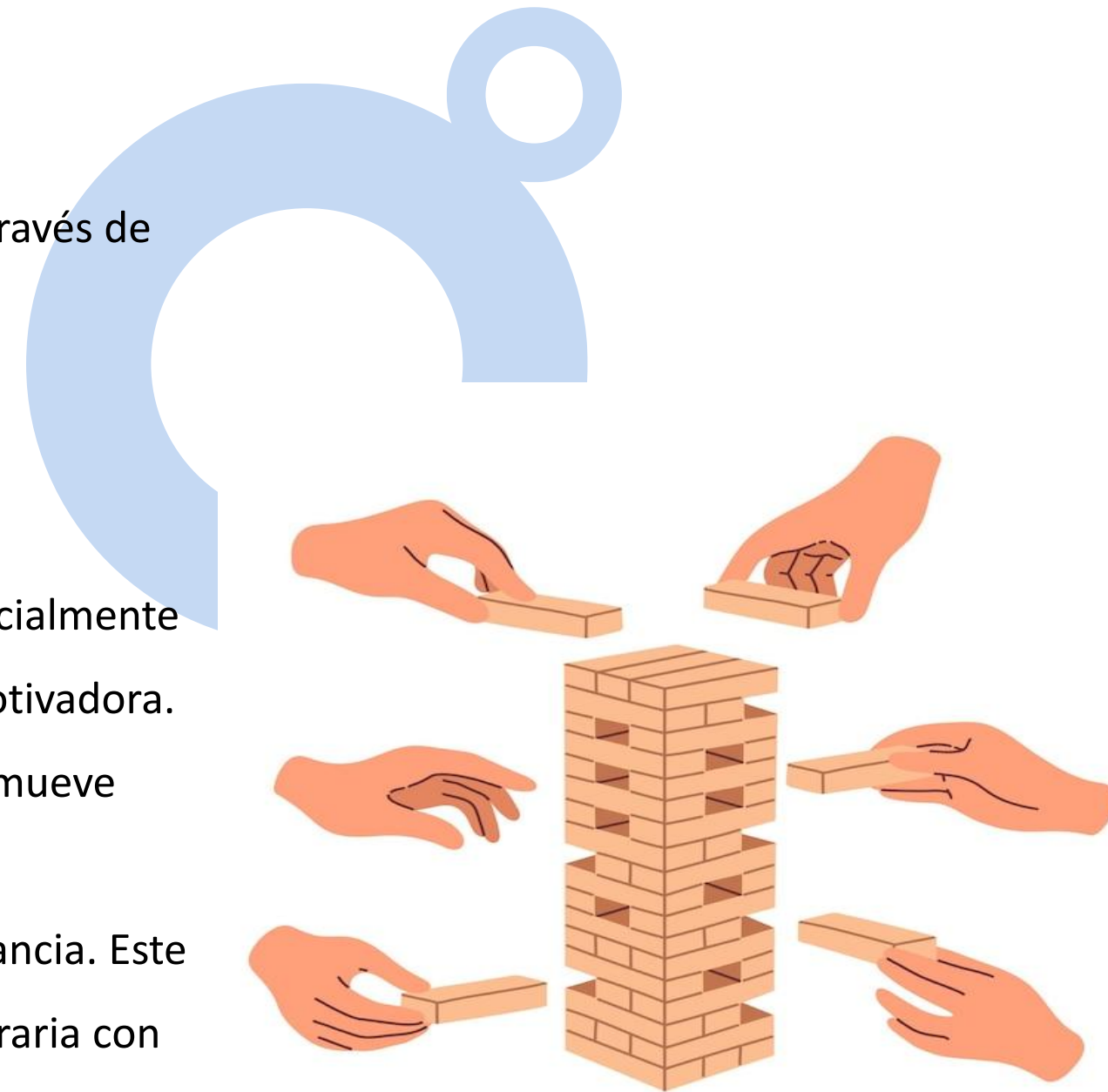


Figura 3.

Freepik. (s.f.). *Juego jengas juego niños adultos pila bloques madera sosteniendo mano juego mesa* [Vector]. Freepik. https://www.freepik.es/vector-premium/juego-jengas-juego-ninos-adultos-pila-bloques-madera-sosteniendo-mano-juego-mesa-juego-mesa_37696973.htm

Así mismo en el contexto de los juegos lúdicos en el aula, Ausubel argumenta en su teoría Aprendizaje Significativo que el juego puede ser una estrategia para facilitar esa conexión significativa, ya que los juegos permiten que los estudiantes relacionen activamente lo nuevo con lo que ya saben, promoviendo un aprendizaje más profundo y duradero. Además, los juegos pueden motivar al estudiante, condición que Ausubel considera imprescindible para que el aprendizaje sea significativo (Torres, 2016)

Los recursos didácticos, también conocidos como materiales o medios educativos, son instrumentos materiales —físicos o virtuales— que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su propósito es optimizar la labor docente, motivar a los estudiantes y adaptarse a sus características, sirviendo como guía y facilitando la comprensión de los contenidos. Estos recursos pueden ser utilizados en cualquier nivel educativo y deben adecuarse a las necesidades del grupo al que van dirigidos (Morales, 2012)

DESARROLLO DEL RECURSO EDUCATIVO

Información general

Áreas, Campos y Disciplina de las Ciencias: humanidades y Ciencias de la conducta, Educación, Educación Superior.

Nivel educativo: Nivel superior/Licenciatura

Ambiente de uso: Áulico

Medio: Físico

Conectividad: Sin internet

Componentes de interactividad: Bloques de madera o plástico, imágenes, texto.



Figura 4

Martínez Ramírez, A. (2019, 10 de junio). *La administración. ¿Ciencia, arte o tecnología?* Reflexiones Obras Literarias. <https://www.reflexionesobrasliterarias.com/la-administracion-ciencia-arte-o-tecnologia/>

DESARROLLO DEL RECURSO EDUCATIVO

Material educativo

- Los materiales necesarios para el Desarrollo de dicha actividad será primordialmente un juego conocido ampliamente cono JENGA el cual para fines del Proyecto se le denominara (Torre de Conceptos Administrativos), el cual previamente cada uno los bloques estará marcada con nomenclatura propia para la actividad, así mismo se deberán generar los conceptos necesarios propios de la actividad, será necesario utilizar preferentemente una laptop, un cañón proyector, Reloj o cronómetro (puede usarse el del celular o cronómetro digital).Tablero de puntuación visible (pizarrón, rotafolio o digital).

Torre de Conceptos Administrativos
Fuente: Propia



Figura 5

Códigos de los bloques
Fuente: propia



Figura 6

Tablas de conceptos
Fuente: Propia

	Recurso	Bienes físicos y materiales necesarios para la producción o servicios.
A1	Material	
A2	Planeación	Proceso de definir objetivos y las acciones para alcanzarlos.
A3	Organización	Estructuración y asignación de tareas y recursos para cumplir objetivos.
A4	Dirección	Liderazgo y guía para motivar y coordinar al personal hacia metas comunes.
A5	Control	Seguimiento y evaluación de actividades para asegurar el cumplimiento de objetivos.
A6	Época Primitiva	Periodo histórico donde la administración era informal y basada en la supervivencia.
A7	Época Feudal	Periodo con organización social basada en la propiedad de la tierra y relaciones de dependencia.
A8	Objetivo	Resultado específico que se desea alcanzar.
A9	Misión	Propósito fundamental y razón de ser de una organización.
A10	Visión	Imagen futura deseada que guía el desarrollo de la organización.

	Interdisciplinariedad	Integración de conocimientos y métodos de diferentes disciplinas para resolver problemas complejos.
A1		
A2	Flexibilidad	Personas que contribuyen con su trabajo y habilidades en una organización.
A3	Amplitud del Ejercicio	Alcance o extensión con que se aplican las funciones administrativas.
A4	Especificidad	Precisión y particularidad con que se definen funciones o actividades.
A5	Unidad Temporal	Momento o periodo en que se desarrollan las actividades administrativas.
A6	Universalidad	Aplicación general de principios administrativos en distintos contextos.
A7	Recursos	Elementos materiales, humanos, financieros y técnicos que se utilizan para lograr objetivos.
A8	Recurso Humano	Capacidad de adaptarse a cambios y nuevas circunstancias en la administración.
A9	Recurso Financiero	Dinero o capital disponible para la operación y desarrollo de la organización.
A10	Recurso Técnico	Herramientas, tecnología y conocimientos especializados para realizar tareas.

A1	Presupuestos	Plan financiero que estima ingresos y gastos para un periodo determinado.
A2	Jerarquización	Distribución de tareas especializadas entre miembros de la organización.
A3	Coordinación	Integración y armonización de actividades para lograr eficiencia.
A4	Matriz FODA	Herramienta para analizar Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas.
A5	Gráfica de Gantt	Diagrama que muestra el calendario de actividades y su duración.
A6	Premisas	Suposiciones o condiciones consideradas para la planificación.
A7	Procedimiento	Serie de pasos ordenados para realizar una tarea o proceso.
A8	División del Trabajo	Ordenamiento de niveles de autoridad y responsabilidad en una organización.
A9	Departamentalización	División de la organización en unidades o departamentos según funciones o criterios.
A10	Descripción de Funciones	Documento que detalla responsabilidades y tareas de un puesto.

Figura 7

DESARROLLO DEL RECURSO EDUCATIVO

Proceso didáctico

La Torre del Conocimiento Administrativo

Juego de mesa educativo para reforzar conceptos claves de administración básica

Desarrollo del Juego - Preparación del Aula

- Formación de equipos: De 3 a 5 integrantes por equipo.
- Acomodo en “U” con mesa central para colocar la torre.
- Proyección al frente de la pantalla con 3 diapositivas de colores:
 - Rojo** – Preguntas con valor de 5 puntos
 - Amarillo** – Preguntas con valor de 3 puntos
 - Verde** – Preguntas con valor de 1 puntos
- Cada diapositiva contiene un **listado de conceptos administrativos** y un **listado desordenado de definiciones**

Desarrollo del Juego - Mecánica del Juego

- Por turnos, cada equipo envía un representante (rotatorio en cada ronda).
- El jugador retira un bloque (excepto de las 3 líneas superiores).
- El bloque contiene un **código**, que corresponde a un concepto proyectado.
- El jugador selecciona el color y asocia el concepto con la definición que considere correcta.
- Se cuenta con un tiempo límite de **20 segundos**.
 - ✓ Si acierta, gana los puntos correspondientes para su equipo.
 - ✗ Si se equivoca, pierde esos mismos puntos para su equipo.
- Luego, coloca el bloque en la parte superior de la torre.
- Se continúa en sentido de las agujas del reloj entre los equipos.

Proceso didáctico

Bloques Comodines

- **Cambio de Color.** Si el estudiante obtiene este comodín, lo conservaran para usarlo en cualquier momento del juego para cambiar el color de la pregunta seleccionada por otro equipo, utilizando el mismo código.
- **El Ladrón.** Roba los puntos que otro equipo acaba de ganar, siempre y cuando proporcione un ejemplo del concepto de forma adecuada.
- **El Suertudo.** Si el estudiante obtiene este comodín lo conservaran para usarlo en cualquier momento del juego para responder alguna respuesta incorrecta de cualquier jugador.
- **Bloque de la Suerte.** Puede retirar dos bloques en un solo turno (con doble participación).
- **Trébol de la Suerte.** Si el estudiante obtiene este comodín, lo conservara para usarlo en cualquier momento del juego para duplicar los puntos de cualquier otro integrante del equipo si contesta acertadamente, deberá hacer uso de este comodín antes de conocer el concepto que deberá definir.

Nota: después de hacer uso de cada comodín el bloque deberá regresarse a la torre.

Cierre del Juego y Ganador

- El juego continúa hasta que:
 - Se derrumba la torre (pierde la mitad de sus puntos el equipo causante), el docente determinara si la torre deberá levantarse nuevamente.
 - Se termine el tiempo designado por el docente (ej. 45-60 minutos).
- El equipo con más puntos al final será el **ganador**.
- **Castigo pedagógico:** Si la torre se cae en la **primera o segunda ronda**, el equipo responsable deberá:
 - Exponer un tema o realizar un análisis de caso práctico (a criterio del docente).

Conclusión

En conclusión, el juego en el aula, se consolida como un recurso pedagógico esencial dentro del ámbito educativo, especialmente durante la infancia pero no limitando a cualquier edad educativa, al facilitar que los estudiantes participen activamente en la construcción de sus propios aprendizajes. Esta estrategia, alineada con los principios del constructivismo, no solo potencia el desarrollo intelectual, sino que también fortalece competencias sociales, emocionales y comunicativas, aspectos fundamentales para una formación integral (Zapata, 2016).

En este marco, el aprendizaje significativo, según la teoría de David Ausubel, adquiere una relevancia particular, ya que promueve la integración de nuevos conocimientos con los saberes previos del estudiante, favoreciendo una comprensión profunda y perdurable. Para que este proceso sea efectivo, es indispensable que los contenidos sean relevantes y que los estudiantes mantengan una actitud positiva hacia el aprendizaje (Ausubel, 2002).

Así pues, el aprendizaje significativo se erige como el mecanismo central para la adquisición y retención de conocimientos en cualquier disciplina, consolidándose como un pilar fundamental en la educación contemporánea.



Recursos Didácticos



Comunicación Educativa Diversificada. (2017, 11 de noviembre). *Evaluación de recursos didácticos*. Blogspot. <https://comunicacioneducativadiversificada.blogspot.com/2017/11/evaluacion-de-recursos-didacticos.html>

REFERENCIAS

Ausubel, D. P. (2002). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.

Ausubel, D., Novak, J. Y. H. H., & Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, 1(2), 53-106. <https://cmapspublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF-1TF42P4-PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>

Morales, J. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Científica de Investigación Educativa*, 5(1), 110-120. http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1652-67762017000100011

Torres, A. (13 de diciembre de 2016). Psicología y mente. Obtenido de La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

Zapata, M. P. (2016). El juego como estrategia pedagógica para favorecer el aprendizaje significativo en educación inicial. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 46(3), 85–102.

AUTORES

Autor 1

Fabiola Amparo Ramos Gutierrez

Licenciada en administración por la Universidad Autónoma de Nayarit (UAN), con maestría en Ciencias Administrativas, con especialidad en Mercadotecnia por la UAN.

Docente de 40 Horas Asignatura adscrita a la Unidad Académica de Salud Integral, participando en el Programa Académico de Cultura Física y Deporte desde el 2019, colaboradora en las Unidades de aprendizaje de Administración básica, Metodología de la Administración, Marketing deportivo.

Integrante de la Academia de Administración deportiva. Integrante del Comité Curricular del mismo programa.

Coordinadora del Programa Académico de Cultura Física y Deporte



Autor 2

Toribio Gabriel Pineda Rangel

Licenciado en administración por la Universidad Autónoma de Nayarit (UAN), con maestría en Ciencias Administrativas, con especialidad en Mercadotecnia por la UAN.

Docente de tiempo completo adscrito a la Unidad Académica de Salud Integral, desde el 2012, colaborador en las Unidades de aprendizaje de Administración básica, Metodología de la Administración, Investigación Aplicada, Marketing Deportivo.

Integrante de la Academia de Administración deportiva.

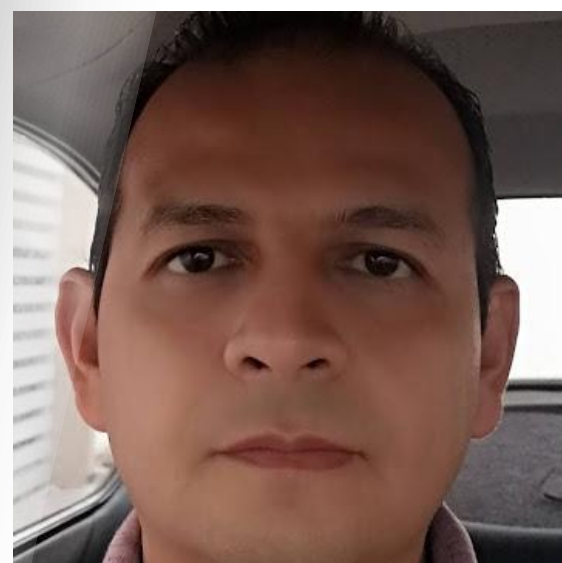


FIGURA 9

Fuente: propia

