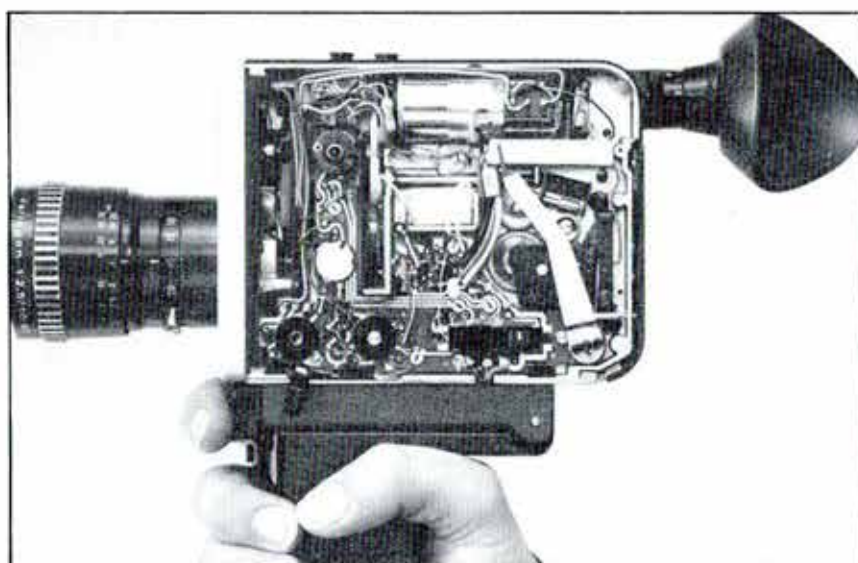


# Los "Juegos de Empresa" fomentan la iniciativa y trabajo en equipo de los alumnos

Claustro Profesores de Formación Profesional

*Durante los dos últimos cursos escolares, se ha realizado una actividad educativa que ha recibido el nombre de "Juegos de Empresa", en el nivel de Formación Profesional, del Colegio de Nuestra Señora de Montesión. La finalidad de la citada actividad escolar está basada en la necesidad de romper con la monotonía cotidiana y la rigidez del sistema educativo, aplicando una actividad lúdica que, al tiempo de motivarles, les permita demostrar, no sólo los conocimientos adquiridos, sino también su grado de madurez y responsabilidad, como miembros de EMPRESAS FICTICIAS en las que deben desarrollar las tareas propias de cada departamento, como si de empresas reales se tratara. Además, se pretende aunar la capacidad humana e intelectual de los alumnos, fomentando su iniciativa y el trabajo en equipo.*

Los componentes de la empresa fueron seleccionados, de forma aleatoria, de cada uno de los grupos y secciones que integran la F.P., de tal modo que todas tuvieron igual número de alumnos. A su vez, se establecieron unas normas de juego a respetar por todos los participantes, ya que una de las bases primordiales de estos juegos es la confianza mutua, puesto que los alumnos



permanecen solos en las aulas, sin apenas vigilancia alguna por parte del profesorado.

## 1. Montar una "empresa de publicidad"

El primero de los juegos estuvo basado en el trabajo como EMPRESAS DE PUBLICIDAD, cuya misión consistía en la creación y lanzamiento al mercado nacional de un PRODUCTO mediante diversas campañas publicitarias: televisión, radio, prensa, vallas publicitarias y circulares, siendo imprescindible que el producto en cuestión se inventase y elaborase por parte de los alumnos componentes de las empresas.

Cada una de las empresas se organizó mediante departamentos, existiendo

un JEFE DE EMPRESA responsable de la misma e interlocutor entre su empresa y los consumidores potenciales (el claustro de profesores).

Las empresas dispusieron de un capital ficticio, del que rindieron cuentas diariamente, que les permitió hacer frente a los gastos de cada campaña, así como de un capital real para cubrir aquellos gastos de material que se generasen. Además se les proporcionó información real sobre los COSTES de los distintos medios de comunicación a utilizar.

Al final de cada día, los jóvenes y figurados empresarios entregaron al claustro de profesores la documentación mecanografiada referente a los trámites de cada campaña, así como el contenido de las propias campañas (las cartulinas representativas de las vallas publicitarias, las cintas de video donde

aparecían los spots de televisión correspondientes, etc...).

El profesorado, en su calidad de organizador y jurado, diariamente valoró las campañas recibidas, y al final seleccionó de entre las empresas participantes aquella que realizó con un mayor acierto el lanzamiento de su producto y presentó un menor volumen de pérdidas económicas.

## 2. ¿Cómo funciona una empresa de Consulting?

En su segunda edición, el juego versó sobre Empresas de Consulting, que se encargaron de resolver, en un tiempo limitado, los diferentes supuestos prácticos que hipotéticos clientes (el claustro de profesores) les plantearon.

Las consultas abarcaron las siguientes materias: - Técnicas de comunicación; - Contabilidad; - Prácticas de Oficina; - Estadística; - Cálculo mercantil; - Catalán; - Inglés, exigiéndose la presentación mecanografiada de los trabajos.

Las empresas recibieron diariamente, mediante sobre cerrado, las consultas a resolver, debiendo dar respuesta del mejor modo posible al mayor número de ellas, presentando las correspon-

dientes facturas por los trabajos efectuados.

La labor del Claustro consistió en juzgar la forma y contenido de los trabajos, pagando las facturas presentadas pero disminuyendo la cuantía a pagar en función a los errores cometidos. La empresa ganadora fue la que consiguió un mayor volumen de ingresos.

### Apoyo oficial en la clausura

En ambos juegos, la clausura se realizó en el Salón de Actos del centro, a la que fueron invitados todos los padres de los alumnos así como los medios de comunicación (prensa, radio y televisión).

Dicho acto consistió, en ambas ediciones, en la presentación de los miembros de las empresas por parte de sus respectivos jefes, los cuales a su vez hicieron un balance de la evolución sufrida durante el juego que acompañaron mediante estadísticas.

El acto concluyó con la proclamación de la empresa ganadora y la entrega de los correspondientes títulos acreditativos tanto de la participación como, en su caso, de la victoria obtenida.

Merece destacar que a ambas clausuras fueron invitadas autoridades rele-

vantes en el campo de la enseñanza dentro de nuestra Comunidad Autónoma para la entrega del galardón a la empresa vencedora. Entre ellas La Consellera de Cultura, Educación y Deportes del Govern Balear D<sup>a</sup> M<sup>a</sup> Antonia Munar y el Director General de dicha Consellería, D Bartolomé Rotger.

Colegio Ntra. Sra. de Montesión,  
Palma de Mallorca

Para concluir quisiéramos recordar algo que todo el profesorado pudo constatar en cada una de las ediciones de los Juegos de Empresa:

*"El fracaso existente en la Formación Profesional no se debe, en su mayor parte, al alumnado sino al sistema educativo, puesto que los alumnos nos demostraron que, cuando se les motiva y estimula, mediante sistemas alternativos, se consigue un mayor deseo de aprender y trabajar en equipo y un entusiasmo por cumplir y participar en una actividad educativa diferente".*

**Fundación Encuentro**

Centro Internacional de Estudios Europeos



Usted puede participar en el mercado europeo de las ideas a través de este

**SERVICIO de DOCUMENTOS**

Subscribase a este SERVICIO en: **Fundación Encuentro**

Velázquez, 135, bajo dcha.  
28006 MADRID  
Teléfs.: 2613366-4110761  
Telefax 5632932