

Cuarto Coloquio Internacional de Investigación en Ciencias Administrativas y Gestión para el Desarrollo.

“Crisis del Desarrollo Global: Gobernanza e Instituciones”.



Universidad Veracruzana

Juego y socialización del conocimiento

El caso del Festival Internacional del Jazz de la Universidad Veracruzana (FestJazzUV)

M.A. Héctor M. Villanueva Lendechy / hvilla0672@gmail.com

Dr. Alejandro J. Saldaña Rosas / alesal3@hotmail.com



Cuarto Coloquio
Internacional de Investigación
en Ciencias Administrativas
y Gestión para el Desarrollo

Crisis del Desarrollo Global: Gobernanza e
Instituciones



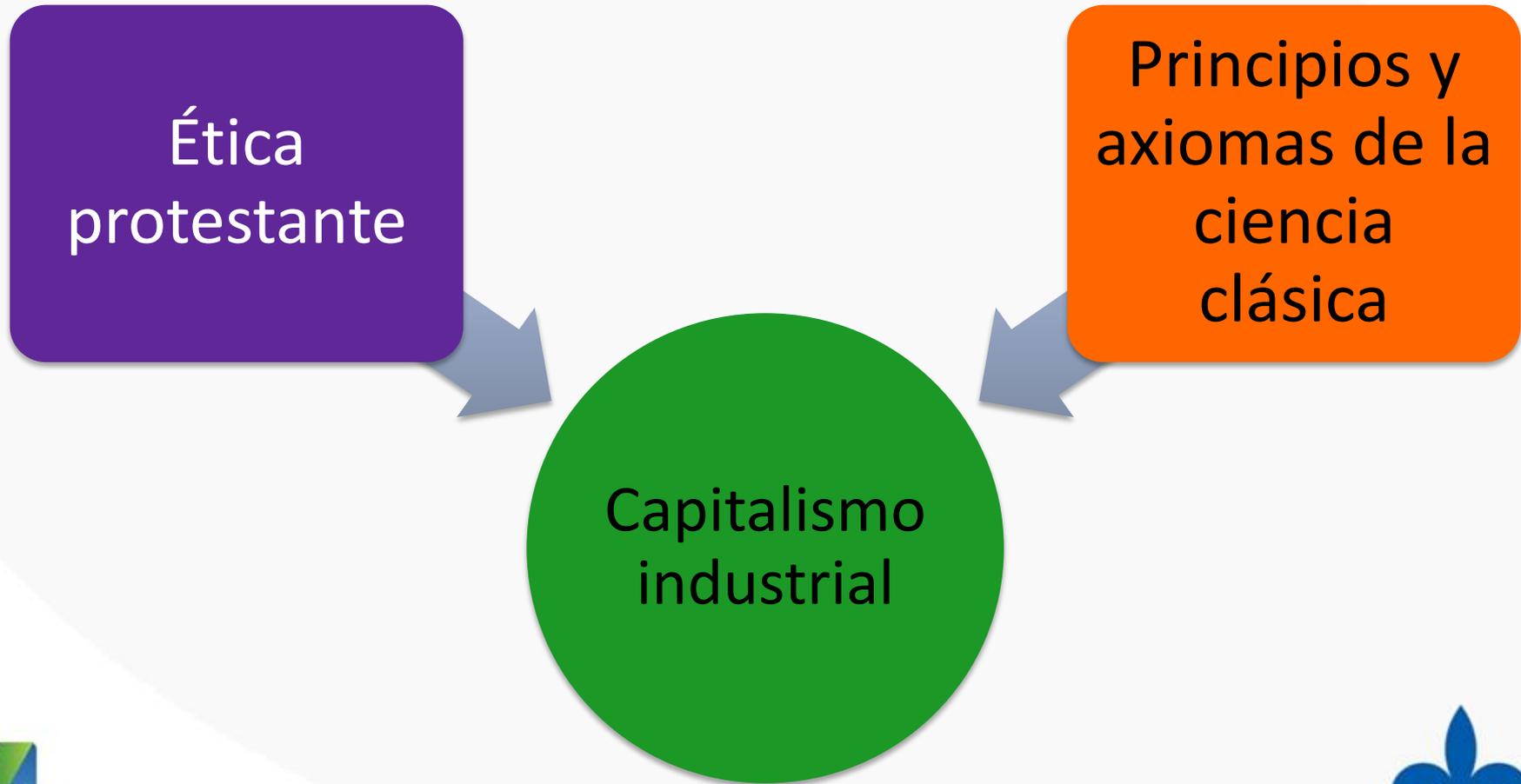
CONACYT

Planteamiento del problema



Se tiene evidencia de que el juego está relacionado con el aprendizaje, la generación del conocimiento, el establecimiento de estrategias empresariales y la innovación organizacional, sin embargo, muchas organizaciones aún lo consideran como una actividad de poca importancia o algo separado del trabajo, las causas de lo anterior son:

Planteamiento del problema



Planteamiento del problema



Como consecuencia, los capitalistas industriales permitieron, promovieron y financiaron las investigaciones relacionadas con el mejoramiento de los procesos y procedimientos de trabajo, así como aquellas que contribuyeran a obtener mejores resultados en el sentido de la productividad, ventas, utilidades, etc. en cambio, mostraron escaso interés para apoyar las investigaciones científicas relacionadas con el juego.

Planteamiento del problema



- De las pocas investigaciones relacionadas con el juego en las organizaciones, hasta donde se ha revisado, no se han llevado a cabo en empresas mexicanas o establecidas en México, esto instiga a realizar estudios relacionados con el juego en organizaciones mexicanas.
- El FestJazzUV ha logrado un prestigio a nivel nacional, sin embargo las investigaciones organizacionales respecto a éste son escasas.

Preguntas de investigación



- a) ¿Cómo se manifiesta el juego en los intercambios entre los jazzistas profesionales y los estudiantes que asisten a las clases maestras del FestJazzUV?
- b) ¿Cómo contribuyeron los directivos para que se manifestara el juego en el FestJazzUV?
- c) ¿Cómo se relaciona el juego con el capital social en el FestJazzUV?

Hipótesis



- a) El juego participa en la socialización del conocimiento de los jazzistas profesionales y los estudiantes, principalmente en las clases maestras.
- b) Los directivos del FestJazzUV coadyuvan a generar interacciones lúdicas entre jazzistas profesionales, estudiantes y público profesional.
- c) El capital social permite que asistan los jazzistas y que se juegue. Además permite que los directivos se alleguen de patrocinios.
- d) El juego puede convertirse en un capital intangible, no necesariamente apegado a los criterios contables, que genera beneficios a la organización.



Metodología

Investigación cualitativa. Documental y de campo

Método etnográfico

Técnicas: análisis documental, entrevista libre y entrevistas semiestructurada

Instrumentos: guías de entrevista, guías de observación y cuestionarios

Se utilizó el software NVIVO versión 9

Conclusiones



- El juego participa en la socialización y exteriorización del conocimiento, la innovación y el aprendizaje organizacional. Algunas organizaciones promueven el juego para que sus miembros elaboren estrategias, redefinan estilos directivos, formen equipos de trabajo y solucionen problemas de comunicación.
- La percepción del juego como opuesto al trabajo o una pérdida de tiempo está cambiando como consecuencia de que algunas organizaciones lo han promovido y sus resultados han sido satisfactorios. En estas organizaciones el juego conecta algunos de sus procesos claves y es parte de su identidad.



Conclusiones



1.- ¿Cómo se manifiesta el juego en los intercambios entre los jazzistas profesionales y los estudiantes que asisten a las clases maestras del FestJazzUV?

Las metáforas fueron una manifestación lúdica en las clases maestras del FestJazzUV, éstas permitieron la “exteriorización” del conocimiento tácito de los jazzistas en la clases maestras, su uso fue generalizado y recurrente. Además, los directivos del FestJazzUV utilizaron las metáforas para explicar y justificar sus proyectos y estilo directivo.

Otra manifestación lúdica fue la improvisación en los conciertos, las *jam sessions* y las clases maestras.

Conclusiones



- El ambiente en el cual se manifestó el juego se denominó “campo lúdico-cognitivo”. Este fue el espacio físico, mental y emocional en el que interactuaron directivos, jazzistas, estudiantes y el público en general. En éste, el juego es el eje articulador de la “socialización” y “exteriorización” del conocimiento tácito.
- En el “campo lúdico-cognitivo” las fuerzas tienden al equilibrio y esto significa que todos los involucrados obtienen algo que tiene valor para ellos, por ejemplo: aprendizaje jazzístico, diversión, crecimiento profesional (de los jazzistas invitados) entre otros. Dado que el juego es el eje articulador, éste posibilita el equilibrio y la creación de valor para los participantes. Este juego es el “capital lúdico”.

Conclusiones: Campo lúdico-cognitivo y capital lúdico

Interés de alumnos, profesores y público para participar activamente en la socialización

Interés de jazzistas para socializar y exteriorizar su conocimiento

Visiones de Dorantes y Mela



Capital lúdico

Campo lúdico-cognitivo

Conclusiones: Características del Capital Lúdico



Inclusivo

Intangible

Simultáneo

Latente y potencial

Manifiesto

Relacional

Emocional



Conclusiones



2.- ¿Cómo contribuyeron los directivos para que se manifestara el juego en el FestJazzUV?

- Dorantes planteó la “visión de conocimiento” y Mela generó la visión del jazz como espectáculo.
- Dorantes, Mela y Albert coadyuvaron para generar en las clases maestras un ambiente propicio para el juego, la improvisación, la creación artística, la “socialización” y “exteriorización” del conocimiento.
- Dorantes, asumió la función de directivo articulador, puente o bisagra porque vinculó las acciones de jazzistas, público, profesores, estudiantes y patrocinadores.



Conclusiones



3.- ¿Cómo se relaciona el juego con el capital social y el capital económico en el FestJazzUV?

El “capital social” y el “capital lúdico” se relacionaron. El primero hizo posible que los jazzistas llegaran al FestJazzUV y coadyuvaran a crear “capital lúdico”.

Es posible que el “capital lúdico” coadyuvara para que el “capital social” de los jazzistas se incrementara por un aumento en la simpatía y la confianza hacia ellos, por parte de los estudiantes y el público en general que participó en los conciertos, clases maestras y *jam sessions*.



¡Gracias!