



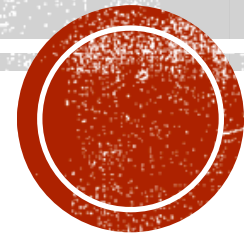
USO DEL CINE EN LA EDUCACIÓN EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS

JUAN CARLOS ALICEA, PH. D.

CATEDRÁTICO

DEPARTAMENTO DE CONTABILIDAD

FACULTAD DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS



PSICOLOGÍA COGNITIVA

- Se encarga del estudio de los procesos mentales superiores (percepción, atención, memoria, aprendizaje, inteligencia, pensamiento y lenguaje)
- Acción humana- interacción entre organismos y ambiente, pero mediada por la manipulación de símbolos
- Las actividades educativas que permiten el desarrollo cognoscitivo pleno deben ser de naturaleza divergente- aprendizaje activo por exploración y descubrimiento, que dependa de la manipulación de objetos concretos y de la interacción social.
- La realidad psicológica tiene un contexto histórico-social por lo que, para internalizar las funciones psicológicas superiores, el sujeto tiene que participar activamente en dicho contexto (posible mediante el uso del lenguaje)



COMPETENCIAS GENERALES (O PROFESIONALES)

“Habilidad general, producto del dominio de conceptos, destrezas y actitudes, que el estudiante demuestra en forma integral y en un nivel de ejecución previamente establecido por un programa académico que lo tiene como su meta”

Angel Villarini (1996)



COMPETENCIAS GENERALES (O PROFESIONALES)

La persona va desarrollando estas competencias a través del proceso educativo (y la madurez), a la vez que las manifiesta en múltiples situaciones y escenarios. Dichas competencias comprenden seis dimensiones del conocimiento:

- * Declarativo
- * Actitudinal
- * Creativo
- * Procesal
- * Experiencial
- * Metacognitivo

Angel Villarini (1996)



APRENDIZAJE AUTÉNTICO

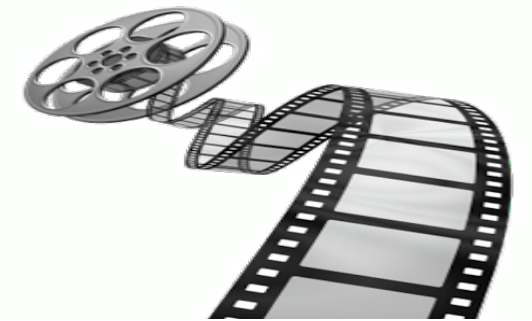
El aprendizaje tiene que ser continuo y enriquecedor, que tenga un efecto permanente sobre el desarrollo de la persona. El aprendizaje es auténtico si toma en cuenta:

- * Necesidades e intereses de la persona (significativo)
- * Situaciones reales (activo)
- * Destrezas críticas de pensamiento (reflexivo)
- * Interacción social (colaborativo)
- * Involucración y compromiso de los estudiantes en su actividad de estudio (empoderador)



VALOR EDUCATIVO DEL CINE

- Poder motivador y de atracción
- Capacidad integradora y multisensorial
- Espejo socio-cultural
- Formación de visiones distintas a través de las épocas
- Desarrollo de competencias generales y aprendizaje auténtico.



CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL CINE COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

- Presenta la realidad de modo distinto a como la percibimos desde nuestra experiencia como seres humanos (***close-ups, long shots, focus, film editing, sound, special effects***)
- Funciona como herramienta educativa multidimensional (caso, ejercicio, experiencia, simbolismo, entre otros).
- Fomenta el desarrollo de procesos cognoscitivos superiores en distintas disciplinas y el cumplimiento con objetivos curriculares (aplicación, análisis, síntesis, evaluación).
- Facilita la consideración y entendimiento de temas o teorías que, de otro modo, fueran difíciles de explicar.



CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL CINE COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

- Promueve la participación y reflexión estudiantil (sentido de compromiso con lo que se ve en escena)
- Permite usar múltiples recursos para ilustrar conceptos asociados con una variedad de contextos y disciplinas.
- Promueve el aprendizaje auténtico dentro de un ambiente educativo enriquecedor.
- Use como herramienta por excelencia (por su disponibilidad y bajo costo)



LIMITACIONES

- No olvidar que, típicamente, lo que se presenta es ficción.
- Clasificación de la película puede afectar la sensibilidad de los estudiantes.
- Leyes de derechos de autor
- La brecha generacional puede afectar la selección de la película.
- ¿Interacción social o tecnología? (usos y abusos)
- Adiestramiento adecuado e intención correcta de los profesores
- Cine como distracción o como herramienta educativa
- Objetivos cognoscitivos de menor jerarquía sean los que se atiendan



USO DEL CINE EN LA ENSEÑANZA EN LA FAE - CONSIDERACIONES GENERALES

- Uso estratégico de la película en el curso (temario, momento en el que se usará, competencia a desarrollar)
- Modalidad: película en su totalidad, escenas completas, repeticiones, comparaciones, entre otros.
- Función principal que tendrá el uso de la película: estudio de casos, trabajo grupal, aprendizaje por descubrimiento o experiencias.
- Enfoque principal al interactuar con la película en el salón de clases: deductivo o inductivo.



USO DEL CINE EN LA ENSEÑANZA EN LA FAE- PERFIL DEL EGRESADO

El egresado de bachillerato de la Facultad de Administración de Empresas poseerá los conocimientos, actitudes y destrezas que le permitan desempeñarse y desarrollarse efectivamente en diferentes contextos empresariales.

1. Poseerá **conocimiento de la gerencia** que le permita desempeñarse dentro de diversos contextos empresariales.
2. Aplicará principios y **valores éticos**.
3. Demostrará la **capacidad para trabajar en equipo** y establecer **relaciones interpersonales** que reflejen sensibilidad hacia la diversidad en el entorno empresarial.
4. Utilizará las **competencias tecnológicas, cuantitativas, de información e investigación** en el entorno en el que se desempeña.
5. Se **comunicará** efectivamente.
6. **Analizará críticamente** problemas y situaciones empresariales para la **toma de decisiones**.



MODELO DE KOLB- APRENDIZAJE BASADO EN EXPERIENCIAS

- ***Etapa I: Experiencia concreta-*** exponer el tema o material de estudio a los estudiantes
- ***Etapa II: Observación y reflexión-*** explorar múltiples perspectivas y enriquecer la experiencia
- ***Etapa III: Conceptualización o abstracción-*** integrar y sintetizar las diferentes perspectivas, de modo que puedan desarrollarse nuevas teorías y generalizaciones
- ***Etapa IV: Experimentación activa-*** aplicar las nuevas teoría o generalizaciones a situaciones del diario vivir (aprendizaje auténtico)



USO DEL CINE EN LA ENSEÑANZA EN LA FAE - ENFOQUE DEDUCTIVO

- Fase I
 - Presentar el material de estudio y los conceptos o teorías pertinentes.
- Fase II
 - Seleccionar la película o las escenas que se examinarán, diseñar la actividad y preparar a los estudiantes para que saquen el mayor provecho de la experiencia.
- Fase III
 - Presentar la película (advertir que estén pendientes de como se desarrollan los conceptos aprendidos).
- Fase IV
 - Interactuar con la película y los estudiantes usando la actividad previamente diseñada.



USO DEL CINE EN LA ENSEÑANZA EN LA FAE - ENFOQUE INDUCTIVO

- Fase I
 - Seleccionar la película (puede permitir que los estudiantes lo hagan a partir de una guía previamente preparada)
- Fase II
 - Analizar con los estudiantes las teorías o ideas que se pueden construir a partir de la experiencia de interacción con la película.
- Fase III
 - Integrar los elementos que surgen de la discusión y asociar con las teorías asociadas a las distintas disciplinas en administración de empresas.
- Fase IV
 - Aplicar lo aprendido a nuevas situaciones.



MUESTRA POSIBLES PELICULAS- ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS

TÍTULO	GERENCIA	REC. HUM.	CONDUCTA ORGANIZ.	ÉTICA/ LEGAL	CONTABILIDAD	FINANZAS	COMUNICACIÓN	EMPRESARISMO
The secret of my success		X	X	X				
The Godfather	X		X					
Scent of a woman	X		X	X				
Office Space	X	X	X					
Broadcast News		X	X		X			
Dead Poet's Society	X		X	X			X	
Hoosiers	X		X	X				
Norma Rae	X	X	X	X				
Apollo 13	X	X	X	X				
Working Girl	X		X	X				
Gung Ho!	X (Op, Mk)	X			X	X		
Patch Adams			X	X			X	
Men in Black I		X	X					
Wall Street	X (Op)			X		X		
Glengarry Glenn Ross	X (Mk)						X	
Star Trek: Next Generation	X			X				
Tucker	X (Mk)							X
Big	X (Mk)		X				X	
Remember the Titans		X	X				X	
Lean on Me	X	X	X				X	
Erin Brockovich	X	X	X	X				
The Associate	X							X
Barbarians at Gate				X		X		
Enron: The Smartest Guys...				X	X	X		
Catch me if you can				X	X	X		
The Untouchables	X			X	X			
Other people's money				X		X		
Social Network	X		X				X	X
Wolf of Wall Street				X	X	X		



BIBLIOGRAFÍA (PARCIAL)

- Baccarani, C. and Brunetti, F. (2002). The use of movies in management education since “life is like a box of chocolates. You never know what you’re gonna get” *Selected papers from the 13th International Conference on College Teaching and Learning*, 7-26.
- Bay, D. & Felton, S. (2012). Using Popular Film as a Teaching Resource In Accounting Classes. *American Journal of Business Education*, 5, 2.
- Berger, J. & Pratt, C. (1998). Teaching Business-Communication Ethics with Controversial Films. *Journal of Business Ethics*, 17, 16, 1817-1823.
- Bluestone, C. (2000). Feature films as a teaching tool. *College Teaching*, 48, 4, 141-146.
- Boyer, M. A. (2002). At the Movies: A continuing dialogue on the challenges of teaching with film. *International Studies Perspectives*, 3, 89-94.
- Bumpus, M. (2005). Using Motion Pictures to Teach Management: Refocusing the Camera Lens Through the Infusion Approach to Diversity. *Journal of Management Education*, 29, 792-815.
- Cardon, P. W. (2010). Using Films to Learn About the Nature of Cross-Cultural Stereotypes in Intercultural Business Communication Courses. *Business Communication Quarterly*, 73, 2, 150-165.
- Champoux, J. E. (2001). Animated films as a teaching resource. *Journal of Management Education*, 25, 1, 79-100.
- _____. (1999). Film as a Teaching Resource. *Journal of Management Inquiry*, 8, 2, 240-251.



BIBLIOGRAFÍA (PARCIAL)

- Comer, D. R. (2001). Not Just a Mickey Mouse Exercise: Using Disney's The Lion King to Teach Leadership. *Journal of Management Education*, 25, 430-436.
- Fairbanks Taylor, V. & Provitera, M. J. (2011). Teaching Labor Relations With *Norma Rae*. *Journal of Management Education*, 35, 749-76.
- Gallos, J. V. (2012). *USING BOLMAN AND DEAL'S REFRAMING ORGANIZATIONS: An Instructor's Guide to Effective Teaching*. Fifth edition, San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- _____. (1993). Teaching about reframing with films and videos. *Journal of Management Education*, 17, 1, 127-132.
- Hobbs, R. (1982) Teaching with and about film and television, *Journal of Management Development*, 17, 4.
- Holbrook, R. L. (2009). OB in a Video Box: Using *Remember the Titans* as a Microcosm for the Organizational Behavior Course. *Journal of Management Education*, 33, 490-513.
- Huczynski, A. & Buchanan, D. (2004). Theory from fiction: A narrative process perspective on the pedagogical use of feature film. *Journal of Management Education*, 28 (6), 707-726.
- Lee, V. & Lo, A. (2014). From theory to practice: Teaching management using films through deductive and inductive processes, *The International Journal of Management Education*, 12, 1, 44-54.
- Leet, D. & Houser, S. (2003). Economics goes to Hollywood: using classic films and documentaries to create an undergraduate economics course. *The Journal of Economic Education*, 34, 4, 326-332.



BIBLIOGRAFÍA (PARCIAL)

- Lynch, J. & Shank, M. (1991). Extending the use of art, literature, and popular entertainment in the marketing curriculum. *Journal of Marketing Education*, 13, 1, 73-81.
- Mallinger, M. & Rossy, G. (2003). Film as a lens for teaching culture: Balancing concepts, ambiguity, and paradox. *Journal of Management Education*, 27 (5), 608-624.
- Moss, L. S. (2010). Film and the transmission of economic knowledge: a report. *The American journal of economics and sociology*, 69, 1, 290-320.
- Parker, R. D. (2009). Watch this clip: Using film as an augmentation to lecture and class discussion, *Academy of Educational Leadership Journal*, 13, 4, 129-134.
- OBoyle, E. & Sandonà, L. (2014). Teaching business ethics through popular feature films: An experiential approach. *Journal of business ethics*, 121, Issue 3, 329-340.
- Pramaggiore, M. & Wallis, T. (2011). *Film: A Critical Introduction*. Third edition, New Jersey: Pearson.
- Smith, G. W. (2009). Using Feature Films as the Primary Instructional Medium to Teach Organizational Behavior. *Journal of Management Education*, 33, 462-489.
- Villarini, A. (1996). *El currículo orientado al desarrollo humano integral*. San Juan, PR: Organización para el Fomento del Desarrollo del Pensamiento, Biblioteca del Pensamiento Crítico.
- Werner, A. (2014). Margin call: Using film to explore behavioural aspects of the financial crisis. *Journal of business ethics*, 122, 4, 643-654.

