



Jornadas In-Red 2014
Universitat Politècnica de València

Experiencias en el uso de la herramienta Lego Serious Play® en la Facultad de ADE

José Albors-Garrigós^a, María De-Miguel-Molina^b, Blanca De-Miguel-Molina^c y María-Del-Val Segarra-Oña^d

^aDepartamento de Organización de Empresas, Universitat Politècnica de València, jalbors@omp.upv.es, ^bDepartamento de Organización de Empresas, Universitat Politècnica de València, mademi@omp.upv.es, ^cDepartamento de Organización de Empresas, Universitat Politècnica de València, bdemigu@omp.upv.es y ^dDepartamento de Organización de Empresas, Universitat Politècnica de València, maseo@omp.upv.es

Abstract

LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) is an innovative educational tool that can contribute to bringing innovation and improve the performance of work groups and thus, companies and organizations. Over two years, and after receiving proper training from a qualified expert in business game, a group of teachers of the Faculty of Business Administration have been conducting practice for Masters or Advanced courses using the LSP method. After the experiences with around 150 students we appreciate the advantages and disadvantages of the tool and the results we have obtained. Our experience has concluded that, indeed, greater efficiency is achieved in the learning and communicational objectives and in the group innovation, while we could assess other skills in students, such as the ability to be creative and communicative.

Keywords: *business game, Lego Serious Play, creativity, learning process, communication.*

Resumen

LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) es un método innovador que puede contribuir a introducir la innovación y mejorar el rendimiento de los grupos de trabajo y, por ende, de las empresas y las organizaciones. A lo largo de dos cursos, y tras recibir la formación apropiada por parte de un experto cualificado, un grupo de profesores de ADE hemos estado realizando

 2014, Universitat Politècnica de València

I Jornadas In-Red (2014)

algunas prácticas en asignaturas de Máster o de cursos avanzados utilizando la metodología LSP. Tras las experiencias vividas con unos 150 alumnos valoramos las ventajas e inconvenientes de la herramienta y los resultados que hemos obtenido. La experiencia ha concluido que, efectivamente, se logra una mayor eficiencia en los objetivos de aprendizaje y en la gestión de la comunicación e innovación grupal, a la vez que se pueden valorar otro tipo de competencias en el alumno, como la capacidad de ser creativo y de comunicar.

Palabras clave: *juegos de empresa, Lego Serious Play, creatividad, proceso de aprendizaje, comunicación.*

Introducción

LEGO® SERIOUS PLAY® (LSP) es un método experimental diseñado para mejorar la dinámica de innovación y el rendimiento de las organizaciones. Basado en investigaciones experimentales que demuestran que este tipo de juegos utilizados en el aprendizaje ayudan a lograr una comprensión más profunda y más significativa del mundo, el entorno y sus posibilidades, LSP profundiza el proceso de reflexión y apoya un diálogo efectivo entre los miembros de la organización. La experiencia demuestra que LSP es un método innovador que puede contribuir a introducir la innovación y mejorar el rendimiento de los grupos de trabajo y, por ende, de las empresas y las organizaciones.

En el LSP los participantes desarrollan las tareas del grupo mediante la construcción de modelos simbólicos y metafóricos con las piezas LEGO y los presentan y comentan con los demás participantes en el grupo.

LSP se desarrolló a finales de los 90 por la propia empresa LEGO, que en plena crisis necesitaba desarrollar una nueva estrategia. Los impulsores fueron Johann Roos, Bart Victor y Robert Rasmussen. A partir de 2002 se comercializó fuera de LEGO.

En 2010 se comenzaron a difundir los principios básicos y la filosofía de LSP y se crearon nuevas aplicaciones, como URL - Requisitos de usuarios con LEGO.

LSP se basa en un conjunto de valores básicos, que se podrían resumir del siguiente modo: (a) La respuesta está en el sistema, (b) todo el mundo debe expresar su / sus reflexiones y (c) no hay una sola respuesta correcta a un problema o planteamiento (Järvinen, 1998).

El proceso LSP Core se basa en cuatro pasos esenciales:

- a) El facilitador plantea un desafío.
- b) Los participantes construyen sus respuestas usando las piezas LEGO.
- c) Los participantes comparten sus respuestas con los demás participantes.



d) Los participantes reflexionan sobre lo que han visto y oído.

El concepto LSP se basa en algunas teorías fundamentales: la importancia del juego como una forma de aprender a través de la exploración y la narración; el construccionismo; la conexión mano-mente como un nuevo camino para el pensamiento creativo y expresivo; y el papel de los diferentes tipos de imaginación.

1. Objetivo

El objetivo principal del trabajo ha sido valorar la experiencia en el uso de la herramienta para saber si ha ayudado a los alumnos en el aprendizaje y en la adquisición de competencias específicas como el trabajo en equipo, la creatividad y la comunicación. Tras las experiencias vividas con unos 150 alumnos podemos evaluar las ventajas e inconvenientes de la herramienta y los resultados que hemos obtenido.

2. Desarrollo

A lo largo de dos cursos, y tras recibir la formación apropiada por parte de un experto cualificado, formador acreditado por Lego® en el uso de la herramienta, un grupo de profesores de ADE hemos estado realizando algunas prácticas en asignaturas de Máster o de cursos avanzados utilizando la metodología LSP.

Sin embargo, este estudio lo basamos en los datos empíricos de los que disponemos de una muestra de 99 alumnos de 3º curso del Grado en Gestión y Administración Pública, dentro de la asignatura Dirección Estratégica de Organizaciones Públicas.

A los alumnos les solicitamos que realizasen un informe libre sobre su experiencia en el uso de la herramienta, de no más de una cara de folio. Con dichos informes, hemos realizado un análisis de contenido (Berg y Lune, 2012; Bernard, 2000; Weber, 1990), buscando las palabras o expresiones que LSP entiende que se adquieren tras su uso. Estas fueron:

- Intercambiar ideas.
- Ser entretenido/diferente.
- Enriquecedor.
- Conciliar/consensuar.
- Interactuar/participar.
- Aprender conocimientos/aplicar.
- Creatividad.

3. Resultados

Tras codificar las diferentes palabras/expresiones, pasamos a contabilizar su uso en los informes realizados por los alumnos y contabilizamos su frecuencia, tal como puede observarse en la Tabla 1.

Tabla 1. Porcentaje de palabra/expresión entre 99 informes

| Palabras/expresiones | % frecuencia |
|--------------------------------|--------------|
| intercambiar ideas | 60,61% |
| entretenido/diferente | 60,61% |
| enriquecedor | 31,31% |
| conciliar/consensuar | 31,31% |
| interactuar/participar | 53,54% |
| aprender conocimientos/aplicar | 24,24% |
| creatividad | 30,30% |

Como podemos observar en la Figura 1, los aspectos más valorados por los alumnos fueron: intercambiar ideas, ser una herramienta diferente y entretenida y dar mayor posibilidad a los integrantes del grupo de interactuar y participar.

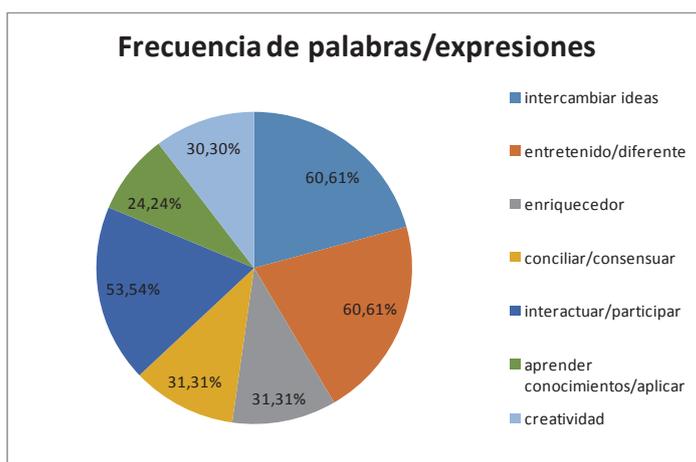


Fig. 1 Frecuencia de palabras/expresiones, elaboración propia

Sin embargo, también podemos observar que los alumnos no acaban de apreciar la aplicación de la teoría en el juego o la creatividad que proporciona, si bien sí que se valoran sólo lo hacen algunos integrantes de la muestra.

Desde el punto de vista de valoración de otro tipo de competencias por parte de los profesores, se pudo observar cómo de los 99 alumnos un 71,72% obtuvieron mejores resultados en esta práctica que en el examen, mientras que sólo un 28,28% obtuvieron en el examen mejor nota que en la práctica. Con ello corrobóramos lo que pudimos observar durante la práctica, que algunos alumnos manifestaron una creatividad y participación muy superior a la que suelen mostrar en otro tipo de prácticas (Figura 2).

A la hora de expresar con las piezas lo que representaba para ellos un servicio público y cómo lo mejorarían, intercambiando sus diferentes ideas, fueron capaces de crear modelos más elaborados y enriquecidos, aportando visiones más innovadoras.



Fig. 2 Lanscape realizado por los alumnos con LSP, elaboración propia

4. Conclusiones

La herramienta es muy potente para fomentar la creatividad de los alumnos pero, al mismo tiempo requiere de un enfoque apropiado. Hay que tener muy claros los objetivos a perseguir para que no se convierta en un simple tiempo de esparcimiento, sino en la obtención de un resultado enriquecido por las aportaciones de todos los miembros del

equipo. Tampoco es conveniente abusar de la herramienta para no desvirtuar su impacto por lo que es preferible combinarla con otro tipo de herramientas que fomenten el trabajo en equipo, como el canvas o juegos de equipo.

La herramienta logra que los alumnos participen al 100 %, incluso aquellos que, por timidez, son reacios a ello. Fomenta además la dinámica y la creatividad del grupo

La experiencia ha concluido que, efectivamente, se logra una mayor eficiencia en los objetivos de aprendizaje y en la gestión de la comunicación e innovación grupal, a la vez que se pueden valorar otro tipo de competencias en el alumno, como la capacidad de ser creativo y de comunicar.

Finalmente, la labor del consultor a la hora de dar la formación necesaria es vital para ir mejorando y afinando el uso de la herramienta.

5. Referencias

Berg, B.L. & Lune, H. (2012). *Qualitative Research Methods for the Social Sciences*. Pearson, New Jersey.

Bernard, H. (2000). *Social research methods: Qualitative and quantitative approaches*. London: Sage.

Järvinen, E. M. (1998). The Lego/Logo Learning Environment in Technology Education: An Experiment in a Finnish Context. *Journal of Technology Education*, 9(2), 25-37.

Weber, R.P. (1990). *Basic Content Analysis*, 2nd edition, Series: Quantitative Applications in the Social Sciences, number 49. Sage University Paper: Newbury Park, California.