

**Simulador de negocios en la formación
profesional del estudiante del área empresarial**

**Business games in the professional
training of students in the business field**

Karina Jessenia Maldonado-Torres

Universidad Técnica de Machala - Ecuador
kmaldonad3@utmachala.edu.ec

Geovanny Alexander Chamba-Toro

Universidad Técnica de Machala - Ecuador
gchamba3@utmachala.edu.ec

Norman Vinicio Mora-Sánchez

Universidad Técnica de Machala - Ecuador
nmora@utmachala.edu.ec

doi.org/10.33386/593dp.2021.5.682

RESUMEN

Los simuladores de negocios permiten tener experiencias en ambientes realistas, originando un vínculo entre la formación académica y el mundo empresarial, el presente artículo tiene como objetivo determinar si los simuladores de negocios es una herramienta pedagógica que permita fortalecer la formación profesional de los estudiantes de la carrera de administración de empresas. Se realizó 210 encuestas a estudiantes de diferentes universidades del Ecuador que utilizaron esta herramienta, con el fin de conocer su experiencia al utilizarlo y de este modo describirlos y proporcionar una opción adicional de aprendizaje a las IES que no lo han implementado, los resultados mostraron que la mayoría de los estudiantes obtuvieron una buena experiencia, ya que les permite poner en práctica sus conocimientos teóricos y desarrollar competencias empresariales, sin embargo, se detectaron algunos inconvenientes como la falta de conocimientos, tiempo, docente pocos capacitados y falta de instrucciones, no obstante, mencionaron que esta herramienta debe ser implementado en las IES por los beneficios que brinda a los estudiantes como profesionales mejor preparados.

Cómo citar este artículo:

APA:

Maldonado-Torres, K., & Chamba-Toro, G., & Mora-Sánchez, N., (2021). Simulador de negocios en la formación profesional del estudiante del área empresarial. 593 Digital Publisher CEIT, 6(5), 265-279. <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.5.682>

Descargar para Mendeley y Zotero

Palabras claves: simulador de negocios; ciencias administrativas; educación superior; formación profesional

ABSTRACT

Business game allow for experiences in realistic environments, creating a link between academic training and the business world. The objective of this article is to determine whether business game are a pedagogical tool to strengthen the professional training of business administration students. We conducted 210 surveys to students from different universities in Ecuador who used this tool, in order to know their experience using it and thus describe them and provide an additional learning option to IES that have not implemented it, the results showed that most of the students had a good experience, However, some inconveniences were detected such as lack of knowledge, lack of time, lack of trained teachers and lack of instructions; nevertheless, they mentioned that this tool should be implemented in the IES because of the benefits it provides to the students as better prepared professionals.

Keywords: business game; higher education; administrative sciences; professional training

Introducción

El diseño de simuladores ha incrementado en los últimos años y su crecimiento se ha dado por el proceso de acreditación exigido a las instituciones de educación superior (IES) donde se valora el grado de competencias en la práctica profesional (Reyes Acevedo, 2020). Por su parte Guzmán y del Moral (2018), indican que aun así existen tres métodos para garantizar el aprendizaje teórico-práctico en las carreras universitarias como; el método tradicional que se enfoca en la práctica directa del estudiante en una empresa, los casos de estudio que se basan en realizar un diagnóstico y propuestas de solución sobre un tema dado por parte de la docencia y por último la utilización de simuladores donde permite tomar decisiones en tiempo real e integra todos los conceptos aprendidos por el alumnado.

Para González y Andrade (2019), los simuladores de negocios constituyen un escenario virtual que permite desarrollar el interés de emprender, minimizar los riesgos de inseguridad, aplicar proyectos, mejorar las competencias del estudiante en la práctica y activar las habilidades para la resolución de problemas. Según Méndez y Hernández (2019) la simulación imita los rasgos, aspectos y características de un sistema mediante modelos simbólicos por ello se los considera como una representación del ambiente empresarial competitivo, que duplica entornos sectoriales y situaciones por medio de programas de computadora, desde su aparición han facilitado actividades de aprendizaje parecidas al mundo real y con ella adquirir habilidades, agilidad, confianza y espíritu empresarial, así como también el libre acceso a tecnologías de información y análisis de las mismas.

La simulación se ha llevado a cabo por su naturaleza, ya que las personas tienden a suponer los posibles resultados antes de tomar alguna decisión en tiempo real, y con el tiempo estas se han desarrollado en ambientes como en áreas militar, deportiva, aviación, espacial, médica, educativa y empresarial (Blas, 2016). Para Fredes et al., (2012) los simuladores en el área educativa no se han usado en toda su amplitud, lo que es un problema porque se debería formar

a los futuros profesionales en su área específica, debido a que el manejar una empresa no es sencillo, porque si se toman decisiones erróneas, implicaría pérdidas económicas, riesgos en los productos y los procesos de producción de una empresa.

Loon et al., (2015), consideran que su aplicación garantiza la rentabilidad de recursos, con ello minimiza el tiempo de instruir, beneficiando el trabajo colaborativo, con su uso los universitarios agotan recursos ficticios y no reales que les permite tomar decisiones y obtener resultados inmediatos para constatar cuál sería el impacto de una decisión errónea, además debe resolver situaciones del ambiente en el cual formó su empresa. Puebla Sánchez y Temiño Aguirre (2018) mencionan que involucra procesar toda la información, tomar múltiples decisiones y obtener resultados donde manipula variables para conseguir beneficios, ya que es importante que logre integrar variables generadas por distintos participantes y finalmente recibir retroalimentaciones de sus resultados una vez concluido su ciclo, permitiendo observar errores que cometieron y analizar las posibles soluciones.

Romero y Crosetti (2020), indican que es usual que los estudiantes no se encuentren preparados para la práctica, por la inexistencia de un espacio donde puedan hacer uso de todos los conocimientos adquiridos durante su proceso de formación académica. Aguilar (2019), menciona que un tipo de innovación educativa se empareja al progreso de los docentes de la institución que en la realidad exactamente no ocurre, una innovación verdadera debe empezar por el docente, ya que no solo es quien debe aplicar esta innovación, sino estar apto y desempeñarse con facilidad en su uso. Sin embargo, el problema que radica en la adopción de este tipo de herramienta pedagógica en las IES es el posible desconocimiento de los resultados que producirían los simuladores de negocio en sus estudiantes y en todos los cambios que se enfrentaría la institución al integrarlo.

La importancia de la investigación realizada se centra por el poco uso de los simuladores de negocios en la educación superior del Ecuador, tomando en cuenta que hoy en día el entorno empresarial exige personas mejor preparadas y la mayoría de universitarios se gradúan sin tener algún tipo de experiencia en situaciones gerenciales o administrativas, por lo tanto, con la aplicación de esta herramienta se pretende originar una relación entre el mundo académico con el profesional a través de un escenario virtual en donde se pone en práctica conocimientos adquiridos, además evaluar las habilidades gerenciales sin ningún riesgo, tomando como un proceso de preparación para su futuro profesional.

La actual investigación tiene como objetivo determinar si los simuladores de negocios es una herramienta pedagógica que permita fortalecer la formación profesional de los estudiantes de la carrera de administración de empresas, para lo cual, se analiza en las distintas universidades del Ecuador a través de encuestas las experiencias que los universitarios obtuvieron con esta herramienta y describir los resultados que se demostraron con su uso, de este modo sugerir una nueva opción a aquellas IES que aún no se han acoplado a esta tecnología de aprendizaje y entrenamiento.

Desarrollo

Simuladores de negocio

Según Plata et al., (2009) y Garizurieta et al. (2018) el origen de los simuladores de negocios se remonta en China con los juegos de estrategias en el año 300 a.c, en la década 1940 los militares americanos entrenaban a sus tropas mediante simulaciones, y a partir del año 1950 se desarrollaron los primeros simuladores de negocios para implementar en las empresas. Ruíz Valdés y Ruíz Tapia (2013) indican que en Estados Unidos en 1956 se desarrolló el primer simulador de negocios como herramienta para la educación y que desde la década de 1960 se dio un crecimiento en su desarrollo, teniendo

simuladores de negocios en diferentes áreas. Además, Garizurieta et al. (2018) y Benítez-Montañez et al., (2017) indican que los primeros países latinoamericanos que implementaron simuladores de negocios en la educación fueron Brasil en el año 1962 y México en 1963.

Para Chamorro et al., (2015) es un programa informático conformado por funciones matemáticas, empleado como herramienta de aprendizaje y capacitación, en donde las personas pueden ingresar a un ambiente simulado del mercado con empresas que compiten entre sí, cuyo fin es observar el impacto de las decisiones tomadas en diferentes variables gerenciales. Son utilizados en empresas privadas o públicas, para simular el desarrollo de estrategias sobre ingresar a nuevos mercados, desarrollar nuevos productos o impulsar productos existentes; en las organizaciones políticas realizan simulaciones de estrategias para futuras elecciones y en educación para preparar a los estudiantes mediante experiencias en un contexto empresarial competitivo (Suklun, 2019).

Blackford y Shi (2015) mencionan que es importante porque optimizan el proceso de formación profesional, generando autoaprendizaje, adquisición y desarrollo de habilidades y competencias mediante la toma de decisiones, resolución de problemas o actividades en un entorno empresarial con situaciones realistas de mercados competitivos. Asimismo, Murillo et al., (2017), opinan que ayuda en el desarrollo profesional, porque permite poner en práctica sus conocimientos teóricos mediante la toma de decisiones en una o varias áreas de este modo poder ser evaluado mediante sus resultados, sin riesgo alguno.

Aplicación de simuladores de negocios como herramienta pedagógica

La mayor parte de las Instituciones Educativas hacen uso del método pedagógico tradicional enfocado en la enseñanza transmisivo, según Herrera (2017), aplicar este método implica la pérdida de la autoestima e incita al fracaso porque se centra en la enseñanza por cuadernos o libros en el estudiantado,

generando desmotivación por la extensión que conlleva. Godoy y Calero (2018) manifiestan que la implementación de la tecnología en el ámbito de la educación ha sido uno de los pilares fundamentales, no solo porque permite que el estudiante adquiera habilidades necesarias para desarrollarse en una sociedad actual donde demanda el conocimiento tecnológico, sino también porque provee a la institución una herramienta beneficiosa en el aprendizaje mejorando el nivel de enseñanza, donde lo más importante es motivar y perfeccionar la calidad de aprendizaje en una sociedad.

Según Farashahi y Tajeddin (2018) en su estudio realizado son tres metodologías de aprendizaje, las cuales son; las clases tradicionales, el método de casos de estudio y la simulación de negocio donde se concluye que es el más práctico por desarrollar habilidades y conocimientos administrativos, ya que ofrece una experiencia con la interacción y aproximación a la realidad que se ajustan a combinar elementos de toma de decisión, cooperación y competencia que el entorno profesional demanda en la actualidad.

García González et al., (2018) mencionan que los simuladores permiten un gran manejo de información a través de aplicaciones y programas, siendo este un nuevo método pedagógico que sobresale por despertar la curiosidad y la motivación del estudiante; según el estudio de Mendoza Vargas (2018), se asocia a eventos significativos, ya que están anidadas por técnicas, estrategias y recursos educativos que potencializan las posibilidades para la construcción de conocimiento y capacidades en la ejecución de experiencias. Garizurieta et al., (2018), indican que impulsa el proceso de aprendizaje al presentar un campo real que permite decidir al estudiante, aprender de sus errores, sin el temor de arruinar recursos reales, y pensar cómo enfrentarse en la práctica profesional.

Limitaciones y competencias profesionales que abarcan los simuladores

Para González y Andrade (2019) los límites del uso de los simuladores son; el tiempo extenso de preparación, la ausencia de información para aplicarlo correctamente dentro del plan educativo y la disposición de recursos; de acuerdo a Chamorro et al., (2015) el estudiantado toma decisiones riesgosas por el hecho de ser simuladores, otro factor es el coste de las licencias, el reajuste de horas y contenidos de los planes de clase y dificultad en el aprendizaje de grupos numerosos; es más, León y Cañas (2014) en su estudio presenta que los estudiantes se resisten a la duración del simulador; también Mejía et al., (2018) indican; la resistencia al cambio por parte de la docencia, los mismos que son reacios a abandonar formas de trabajo y comportamiento por las experiencias exitosas en la ejecución de sus actividades dejando de lado los cambios que exige el entorno.

Las competencias, según Larrea-Plúa y Alonso-Betancourt, (2019) son los conocimientos, cualidades, valores, habilidades, capacidades, destrezas que el ser humano interrelacionan para saber actuar y responder a las exigencias del entorno profesional. De igual manera, Núñez et al., (2018) opinan que es un grupo de actitudes, aptitudes y conocimientos, que se demandan al momento de realizar actividades en ámbito profesional, se dividen en competencias genéricas; que se refieren que cualquier persona puede poseer sin distinguir la disciplina o carrera que pertenece; y competencias específicas, que son exclusivas a un ámbito profesional y se las obtiene mediante la educación superior.

Vergel Guerrero y Vanegas (2019) resaltan que con el uso de simuladores de negocios se logra desarrollar competencias y capacidades como; la iniciativa de emprendimiento, donde se define el área, capital y sus socios, la capacidad analítica en la toma de decisión, capacidad estratégica como ahorrar recursos y obtener beneficios mayores, la capacidad de planificar y organizar para determinar las metas y objetivos,

organizando los recursos y controlando los procesos y el aprendizaje autónomo donde la iniciativa y responsabilidad es su aprendizaje para conseguir sus propios resultados. Además, permite incrementar la cooperación, comunicación mediante la interacción y reflexión entre grupo de trabajo; desarrollar el pensamiento creativo, análisis crítico y adquirir conocimientos tecnológicos (Aguilar Gordón, 2017).

Formación profesional

Para Ramos Farroñán et al., (2021) la formación profesional se relaciona con los estudios realizados y el grado de conocimientos obtenido, también su forma de pensamiento crítico porque permite desarrollar sus capacidades de innovar y producir obteniendo mejores resultados con los recursos existentes en los ambientes laborales. Granovsky y Pérez (2019) indican que es la forma o método que tiene como fin preparar al ser humano para un trabajo. Asimismo, Cejas Martínez et al., (2019) expresa que es el proceso que permite preparar a las personas para un trabajo de cualquier actividad económica.

Torres Rivera et al., (2014) opinan que para mejorar la formación profesional los estudiantes deben tener un constante movimiento de sus saberes, para que así resuelvan problemas, tomen decisiones, obtenga una comprensión reflexiva y responda a los requerimientos del entorno laboral, además, expresan que con el uso de tecnologías y nuevos medios de comunicación permite obtener experiencia, promover la formación profesional y originar nuevas formas de aprender. Igualmente, Llerena Companioni (2015) expresa que, para los futuros profesionales estén en condiciones de aplicar sus conocimientos y habilidades en el trabajo, debe existir un vínculo entre su formación y ambientes laborales. Por lo tanto, el uso de los simuladores de negocios posibilita cumplir con las opiniones de los autores mencionados.

Formación profesional en la Educación Superior del Ecuador

Barberi Ruiz y Pantoja Sánchez (2017) expresan que en la educación superior del Ecuador mayormente se aplican recursos de aprendizaje no tecnológicos, como la interacción del estudiante con la comunidad (Práctica Preprofesional (PPP)) a manera de entrenamiento que permite comprender la dificultad y la interdependencia de los problemas hallados en la profesión. Con base en el artículo 89 del Reglamento De Régimen Académico Consejo Educación Superior (2017) plantea, que es la aplicación de conocimientos y desarrollo de habilidades determinadas de los estudiantes en una institución u empresa pública o privada. Sin embargo, Carvajal et al., (2017) describen que existe un nivel muy bajo de graduados insertados en el ámbito laboral y donde la mayor parte trabajan en otras actividades que no se relacionan a la profesión de estudio de la carrera de administración de empresas.

En Ecuador pocas IES tienen implementado simulador de negocios en su malla curricular, pues según, la información de los sitios webs de empresas proveedoras como; Company Game, LabSag y Marketplace, los cuales desarrollan simuladores de negocios en áreas de finanzas, marketing, emprendimiento, entre otros, otorgan sus productos a 10 universidades. Según el artículo 35 de la Ley Orgánica de Educación Superior [LOES], (2018) todas las IES pueden acceder a recursos tecnológicos para innovar en temas educativos, para quienes quieran implementar simuladores o técnicas modernas, ampliando las oportunidades del aprendizaje.

En estudios realizados en Ecuador, por Carangui Cárdenas et al., (2017) dieron como resultados que con su uso los estudiantes universitarios obtienen un mejor análisis, pensamiento crítico y toma de decisión en resoluciones de casos y en el docente demuestra ser un guía para los estudiantes. También, Murillo y Santillán (2018) mencionan que las clases serán

interactivas, evitando que sean monótonas y aburridas. Además, Vizueta et al., (2017) indican que los estudiantes logran la destreza, ganas de aprender y desarrollan habilidades gerenciales, administrativas, operacionales, marketing y financiera.

Metodología

Para el desarrollo del presente trabajo se utilizó la metodología con enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, el cual, Guevara et al., (2020) nos indican que es un método eficaz en la recolección de datos, ya que tiene como objeto, describir de una población o fenómeno en estudio sus elementos, características o hechos de manera sistemática, mediante la observación, demostración o análisis.

Para determinar la muestra se realizó un muestreo intencional, que según Otzen y Manterola (2017) expresan que solo se seleccionan casos que cumplen con determinadas características. Para el presente trabajo se destacan las siguientes: estudiantes universitarios de IES del Ecuador de las ciudades de; Guayaquil, Quito, Ambato y Carchi, carrera de administración de empresas, asignatura de simulación de negocios en su malla curricular, que se encuentren cursando octavo a noveno nivel, y hayan utilizado esta herramienta didáctica, cuyo fin, es analizar sus experiencias, las competencias y capacidades que han obtenido mediante su uso para así determinar si fortalece el desarrollo profesional y sugerir esta herramienta tecnológica como opción de entrenamiento para los estudiantes.

Por el transcurso de la pandemia mundial covid-19, no se pudo realizar visitas presenciales a los campos de estudios, por lo tanto, las encuestas se realizaron de forma online con la ayuda de la plataforma google forms, la cual se envió por correo electrónico y red social WhatsApp entre los meses de mayo y junio, obteniendo como resultado 210 consultas a estudiantes universitarios.

El instrumento de investigación que se utilizó es una encuesta mixta, con opciones de respuesta de escala tipo Likert, que según Matas (2018) es una herramienta de medición con cinco categorías que parten de un punto neutro donde la mitad es acorde con la posición a medir y la otra mitad en contra, cuyo fin es permitir medir actitudes, opiniones y conocer el nivel de conformidad de la persona encuestada. Se utilizó este tipo de medición para conocer el grado de satisfacción obtenido al utilizar los simuladores de negocios, si es una opción innovadora para mejorar capacidades y si lo recomendaran para que más instituciones se sumen a su aplicación, además de preguntas de opción múltiple con el fin de conocer las dificultades que tuvieron al usar esta herramienta.

Para el análisis estadístico de los datos recolectados se utilizó el programa SPSS versión 22, en la cual se determinó la fiabilidad del instrumento de investigación y permite expresar los resultados en gráficos y tablas de porcentaje.

Para realizar la investigación se solicitó la colaboración de docentes y coordinadores de varias IES del Ecuador, quienes proporcionaron la información necesaria para contactar a los estudiantes, dando una participación de los encuestados totalmente voluntaria y de forma anónima.

Análisis de fiabilidad

Se determinó la confiabilidad de la investigación mediante el programa SPSS versión 22, calculando el coeficiente de alfa de Cronbach, con el fin de verificar la fiabilidad del instrumento de investigación, como resultado se obtuvo 0.803, la cual es alta, indicando ítems relacionados y resultados fiables.

Tabla 1

Estadística de fiabilidad

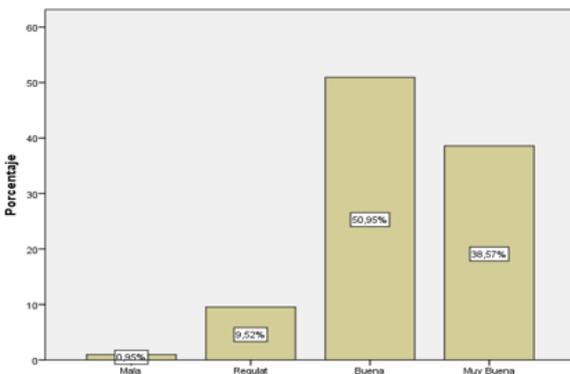
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
,803	,832	9

Resultados

A continuación, se detalla los resultados obtenidos de los estudiantes universitarios de diferentes IES del Ecuador.

Figura 1

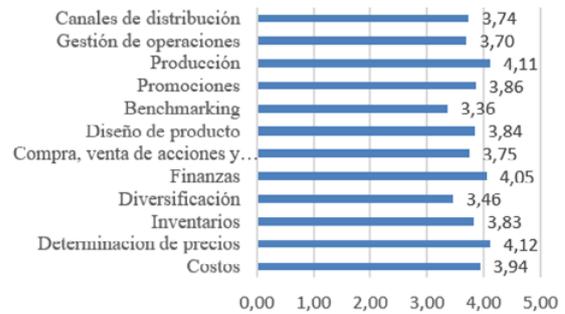
Experiencia de uso del simulador de negocios



De los 210 estudiantes encuestados el 38.57% obtuvieron una experiencia muy buena, el 50.95% buena, el 9.52% regular y solo el 0.95% mala en el uso de esta herramienta, dando entender, que los estudiantes se sienten satisfechos al utilizarlo, ya que les parece interesante y prácticamente no sienten que sea aburrido, es más, permiten poner en prácticas sus conocimientos teóricos y desarrollar y/o adquirir competencias profesionales.

Figura 2

¿Qué conocimientos teóricos ha aplicado en los simuladores de negocios?



Los principales conocimientos teóricos que se ponen en práctica en los simuladores de negocios son: producción, determinación de precios y finanzas superando el promedio de los 4 puntos, muy de cerca se ubicaron; costos, promociones, diseño de producto e inventarios que se encuentran entre 3.8 y 3.94 puntos, y los menos aplicados son; el benchmarking, diversificación que tienen en promedio menos de 3.5 puntos en una escala de 5 puntos.

Figura 3

¿Qué competencias ha desarrollado a través del uso de simuladores de negocios?

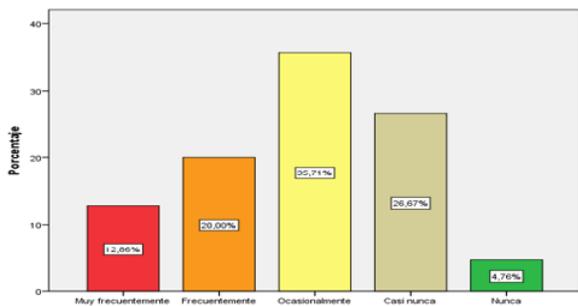


Las principales competencias que se logran aplicar y desarrollar son; en primer lugar, la toma de decisiones con 4.34 puntos, seguido por pensamiento estratégico con 4.27 puntos, capacidad analítica con 4.26 puntos, trabajo en equipo con 4.25 puntos, planificación estratégica con 4.24 puntos e iniciativa empresarial con 4.22 puntos, los cuales son fundamentales para

cualquier administrador o gerente. Los menos aplicados son el liderazgo con 4.08 puntos y la retroalimentación de errores con 4.07 puntos, en una escala de 5 puntos.

Figura 4

¿Usted ha tenido inconvenientes en utilizar simuladores de negocios?



La frecuencia de inconvenientes que han tenido los estudiantes universitarios al utilizar un simulador tiene un resultado de muy frecuentemente 12.86%, frecuentemente 20%, ocasionalmente 35.71%, casi nunca 26.67%, y nunca 4.76%, dando entender que la mayor parte de estudiantes ocasionalmente tiene inconvenientes en su uso por varios motivos.

Figura 5

¿Qué inconvenientes tuvo en su experiencia con el simulador de negocios?



Los estudiantes encuestados señalaron los inconvenientes que se produjeron en la simulación de negocios, estos fueron; 130 en la falta de conocimientos, 93 falta de tiempo, 85 falta de instrucciones, 21 uso complejo, dando entender que los estudiantes deben prepararse mejor en teorías y conceptos obtenidos en el transcurso de su formación académica, igualmente, los docentes deben capacitarse con

el fin de mejorar sus clases con herramientas tecnológicas y así puedan ayudar a los estudiantes, otorgando mejores instrucciones en las inquietudes de estos, cabe recalcar que los estudiantes podían escoger varias opciones.

Figura 6

¿Usted considera que los simuladores de negocios es una herramienta pedagógica fundamental para ser implementada en las Instituciones de Educación Superior?



El pensamiento que tienen los estudiantes encuestados sobre la implementación del simulador de negocios en las instituciones de educación superior, se refleja en; probablemente si un 57.62%, definitivamente si un 31.43%, indeciso el 10.95%, dando entender, que esta herramienta es fundamental en la educación porque es utilizada como práctica elemental en el transcurso de sus estudios, ya que ninguno de los estudiantes encuestados dio una respuesta negativa.

Discusión

Esta investigación tiene como propósito determinar si los simuladores de negocios es una herramienta didáctica que permita fortalecer la formación profesional de los estudiantes de la carrera de administración de empresas, por lo cual, se realizó un análisis de las experiencias de los estudiantes universitarios de diferentes IES, sobre todo se procuró examinar cuáles son los conocimientos y competencias que aplicaron en esta herramienta pedagógica, los datos obtenidos de la escala Likert demostraron resultados positivos de los simuladores de negocios por la existencia de un nivel muy alto de satisfacción con la experiencia en la mayoría de estudiantes un 89.52% entre buena y muy

buena, de los cuales consideran que permite aplicar conocimientos teóricos, entre los más destacados son la producción, determinación de precios, costos, promociones, diseño de producto, inventarios y finanzas. Asimismo, desarrollar sus competencias individuales, especialmente las mencionadas; toma de decisiones, pensamiento estratégico, capacidad analítica, trabajo en equipo, planificación estratégica e iniciativa empresarial.

Blancafort Masrera, (2021) expresa que esta herramienta, permite tomar decisiones bajo presión de diferentes actores de un entorno empresarial competitivo, originando un ambiente cooperativo entre los estudiantes, lo cual, es trascendental dentro de una empresa. Pero algunas de estas herramientas están desarrolladas por áreas, por lo tanto, puede no tomar en cuenta diferentes variables económicas, departamentos o siniestros que puede presentar un ambiente empresarial real.

Santa et al., (2017) opinan que las universidades necesitan enfocarse al fomento de competencias que permita al alumno involucrar conceptos y temas pilares en la administración como; resolución de problemas, tanto prácticos y de la vida real para afrontar los cambios y tomar decisiones adecuadas ante los retos del entorno de tal manera disminuir la brecha entre la realidad empresarial y conocimientos teóricos.

Sin embargo, se determinó que la mayor parte de estudiantes presentan ocasionalmente inconvenientes en su uso como; la falta de conocimientos, el tiempo de duración es muy corta e impide procesar y analizar los datos detenidamente, esto trae como resultado tomar decisiones apresuradas y erróneas, por último, la falta de instrucciones para su manejo y dificultades que se presentan. Estos tres factores impiden aprovechar al máximo los beneficios de la simulación, estas dificultades se dan por docentes poco capacitados en herramientas tecnológicas, por lo cual, no pueden indicar detalladamente sobre su manejo (León-Parra & Cañas-Coto, 2014). También se necesita docentes con conocimiento en diferentes disciplinas, con el fin de que puedan ayudar a los estudiantes en

cualquier área de la empresa en el simulador de negocios (Blancafort Masrera, 2021).

Los resultados de esta investigación tiene semejanzas con los estudios realizados por Plata Bogoya et al., (2009) y Mancilla Venegas et al., (2021) en las competencias aplicados en los simuladores de negocios, del mismo modo Ruíz Valdés y Ruíz Tapia (2013) y Alvarez-Aranzamendi (2021) indican que los simuladores de negocios permiten poner en práctica los conocimientos teóricos, también en la investigación realizada por Gandolfi Castagnola (2021), ya que indica que permite un mejoramiento en las competencias empresariales de los estudiantes, dando un fortalecimiento en su desarrollo profesional, igualmente Reyes Acevedo (2020) expresa que es una herramienta que permite aplicar y desarrollar competencias teniendo un alto nivel de satisfacción en su uso, en cambio la investigación realizada por Murillo Delgado et al., (2017) es diferente, ya que demuestra que su uso no incide en el desarrollo de competencias.

Las IES ya implementan un método de entrenamiento para la formación de futuros profesionales como lo son prácticas preprofesionales (PP) que se basan en la integración del estudiante al ámbito laboral, sin embargo, es preciso implementar nuevas estrategias que contribuyan al desarrollo de habilidades, competencias, destrezas, la adquisición y fortalecimiento de los conocimientos teóricos, sin duda alguna el aporte que proporciona Mendieta et al., (2020) es indudable que las PP ayudan muy poco a desenvolver aptitudes, no origina pensamiento crítico y muy escasos estudiantes realizan los contenidos de los programas de aula. Por lo tanto, un 89,05% mencionan que probablemente y definitivamente sí, debería ser implementado los simuladores de negocios como una herramienta más que aporte a construir profesionales mucho más preparados y con experiencia, ya que el entorno laboral lo exige, aunque existan impedimentos como la resistencia al cambio, docentes no capacitados, disposición de recursos o el desinterés de las autoridades de la institución es importante descartarlas, porque los beneficios

que tienen los simuladores en los estudiantes son altos de modo que sería una buena inversión para la formación profesional de sus alumnos.

Conclusión

De acuerdo a investigaciones previas existen diferentes métodos de aprendizaje que se brindan a los estudiantes para prepararlos profesionalmente como; el tradicional (prácticas preprofesionales), casos de estudio (propuestas de solución) y simuladores de negocios, que resultó ser una importante estrategia innovadora que ha permitido combinar elementos de competencia, toma de decisión y cooperación, dentro de un entorno que recrea un escenario realista de su ambiente de trabajo, que permite observar los efectos de sus decisiones de forma inmediata.

Los simuladores de negocios conducen al universitario a la práctica, a utilizar los conocimientos teóricos y desenvolver competencias por medio de la toma de decisión y el trabajo en equipo, presentando situaciones reales donde son capaces de dar soluciones, incrementando así el nivel de interés y responsabilidad; al permitirles alcanzar experiencias a través del análisis, formulación de estrategias y encargarse de la implementación de las mismas, situación que no ocurre en los métodos de aprendizaje antes descritos.

A través de la experiencia obtenida por los estudiantes, permite ultimar que el implementar un simulador de negocios dentro de las IES es de gran utilidad para que sus estudiantes que se están formando como futuros empresarios dentro de una sociedad más competitiva logren comprender mejor el proceso de la toma de decisión, elaboración estrategias, capacidad de análisis y desarrollar habilidades gerenciales, además, es un método tecnológico que le permite al docente complementar las clases, generando una enseñanza más práctica e interactiva, de este modo los estudiantes al culminar sus estudios no se enfrentan a un mundo laboral desconocido, sino, ya cuentan con la facultad de tomar decisiones a favor de la organización aportando valor a sus actividades y de este modo puede

fortalecer la formación profesional del estudiante, es importante marcar que no se pretende desprestigiar o sustituir el método tradicional, sino complementar y aumentar el aprendizaje en las aulas de clase. Debido al tamaño de la muestra, la información obtenida no se puede generalizar, por lo tanto, se recomienda realizar estudios similares para validar si los simuladores de negocios fortalecen la formación profesional del estudiante de la carrera de administración de empresa.

Referencias bibliográficas:

- Aguilar Gordón, F. (2017). El currículo basado en competencias profesionales integradas en la universidad Ecuatoriana. *REXE. Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 16(31), 129-154. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=243152008008>
- Aguilar, N. Á. (2019). El docente universitario como sujeto y objeto de la innovación educativa. *Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 6, 1-14. doi:<https://doi.org/10.46377/dilemas.v27i1.1585>
- Alvarez-Aranzamendi, H. (2021). Uso de simuladores en una escuela de negocios como herramienta de aprendizaje de habilidades gerenciales para estudiantes de pregrado en administración. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(1), 49-57. Obtenido de <http://www.uajournals.com/businesssimulationjournal/es/revistaes/numero-actual.html?id=110>
- Barberi Ruiz, O., & Pantoja Sánchez, M. (2017). Tutorización, prácticas pre profesionales: Una experiencia de aprendizaje en la formación inicial de docentes-UNAE. Ecuador. *En Tolozano, Roberto (Pdte), Arteaga Rosalia (Pdte), Memorias del tercer Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas: Por una educación inclusiva: con todos y para el bien de todos*, (págs. 1069-1072). Quito.

Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7210640>

- Benítez-Montañez, O. K., Botero-Medina, R., & Alonso-González, A. (2017). Simuladores de negocio para el programa de marketing como herramienta de aprendizaje y construcción de habilidades gerenciales. *Civilizar de empresa y economía*, 12(1), 125-142. doi:<https://doi.org/10.22518/2462909X.687>
- Blackford, B., & Shi, T. (2015). The relationship between business simulations in capstone management courses and standardized test scores. *The International Journal of Management Education*, 13(1), 84-94. doi:<http://dx.doi.org/10.1016/j.ijme.2015.01.005>
- Blancafort Masrera, L. (2021). Los simuladores de negocios como metodología estratégica en la formación en dirección de empresas: visión del docente. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(1), 59-71. Obtenido de <http://www.uajournals.com/businesssimulationjournal/es/revistaes/numero-actual.html?id=111>
- Blas, J. I. (2016). *Juegos de simulación en el aula: una práctica educativa que fomenta el pensamiento histórico*. Servicio de Publicaciones y Divulgación Científica. Obtenido de <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/12617>
- Carangui Cárdenas, L., Cajamarca Criollo, O., & Mantilla Crespo, X. (2017). Impacto del uso de simuladores en la enseñanza de la administración financiera. *Innovación educativa (México, DF)*, 17(5), 103-122. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000300103
- Carvajal, R., Romero, A., & Álvarez, G. (2017). Estrategia para Contribuir a la Implementación de la Formación Dual de los Profesionales de Ciencias Empresariales en las Pequeñas y Medianas Empresas de la Provincia Tungurahua, Ecuador. *Formación universitaria*, 10(5), 29-40. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062017000500004>
- Cejas Martínez, M., Rueda Manzano, M. J., Cayo Lema, L. E., & Villa Andrade, L. (2019). Formación por competencias: Reto de la educación superior. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXV(1), 94-101. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7025815>
- Chamorro Mera, A., Miranda González, F. J., & García Gallego, J. M. (2015). Los simuladores de empresa como instrumento docente: Un análisis de su educación para el ámbito de la dirección de marketing. *REDU Red de Docencia Universitaria*, 13(3), 54-72. doi:<https://doi.org/10.4995/redu.2015.5419>
- Consejo de Educación Superior. (25 de Enero de 2017). Reglamento De Régimen Académico Consejo Educación Superior. *REGLAMENTO DE REGIMEN ACADEMICO (CODIFICACION)*. Quito, Pichincha, Ecuador. Obtenido de <https://www.ces.gob.ec/lotaip/2018/Enero/Anexos%20Procu/An-lit-a2-Reglamento%20de%20R%C3%A9gimen%20Acad%C3%A9mico.pdf>
- Farashahi, M., & Tajeddin, M. (2018). Effectiveness of teaching methods in business education: A comparison study on the learning outcomes of lectures, case studies. *The International Journal of Management Education*, 16(1), 131-142. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1472811717303294>
- Fredes, C., Hernández, J., & Díaz, D. (2012). Potencial y Problemas de la Simulación en Ambientes Virtuales para el Aprendizaje. *Formación universitaria*, 5(1), 45-56. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718->

50062012000100006

- Gandolfi Castagnola, R. (2021). uso de simuladores de negocios como herramienta de aprendizaje en la carrera de gestión: resultados y compromisos. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(1), 35-47. Obtenido de <http://www.uajournals.com/businesssimulationjournal/es/revistaes/numero-actual.html?id=109>
- García González, M., González Trejo, E., & Pedroza Cantú, G. (2018). El uso de simuladores como herramienta de apoyo para la enseñanza de la Estrategia de Negocios en la Educación Superior. *VinculaTégica EFAN*, 9(1), 353-359. Obtenido de http://www.web.facpya.uanl.mx/vinculatégica/Vinculategica_4/48%20GARCIA_GONZALEZ_PEDROZA.pdf
- Garizurieta Bernabé, J., Muñoz Martínez, A., Otero Escobar, A., & González Benítez, R. (2018). Simuladores de negocios como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Apertura*, 10(2), 36-49. doi:10.18381/Ap.vl0n2.1381
- Godoy, M., & Calero, K. (2018). Pensamiento crítico y tecnología en la educación universitaria. Una aproximación teórica. *Espacios*, 39(25), 36. Obtenido de <https://www.revistaespacios.com/a18v39n25/18392536.html>
- González Márquez, J. L., & Andrade Domínguez, F. J. (2019). La simulación de negocios y su incidencia en el crecimiento económico. *YACHANA, Revista Científica*, 8(1), 69-79. Obtenido de <http://revistas.ulvr.edu.ec/index.php/yachana/article/view/585>
- Granovsky, P., & Perez, M. (2019). Formación profesional: Cambio tecnológico y Relaciones Laborales. *Revista de Investigación del Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales*(19), 53-69. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=581966771004>
- Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO: Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, 4(3), 163-173. Obtenido de <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Guzmán, A., & del Moral, M. (2018). Percepción de los universitarios sobre la utilidad didáctica de los simuladores virtuales en su formación. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación (Internet)*(53), 41-60. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/63098>
- Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, VII(1), 75-92. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Larrea-Plúa, J. J., & Alonso-Betancourt, L. A. (2019). Procedimiento para la evaluación de las competencias profesionales de los estudiantes de carreras universitarias. *Luz*, XVII(2), 94-108. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/5891/589164245009/index.html>
- León, E., & Cañas, F. (2014). Modelos de simulación en la Escuela de Administración de Negocios, UCR Simulation. *InterSedes*, 15(31), 86-98. Obtenido de https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?pid=S2215-24582014000200007&script=sci_arttext
- Ley Organica de Educación Superior [LOES]. (02 de Agosto de 2018). Quito, Pichincha, Ecuador. Obtenido de <https://www.epn.edu.ec/wp-content/uploads/2018/08/LOES.pdf>
- Llerena Companioni, O. (2015). El proceso de formación profesional desde un punto de vista complejo e historico-cultural. *Actualidades Investigativas en Educación*, 15(3), 1-23. doi:<https://revistas.ucr.ac.cr/>

<index.php/aie/article/view/21041>

- Loon, M., Evans, J., & Kerridge, C. (2015). Aprender con un juego de simulación de gestión estratégica: un estudio de caso. *The International Journal of Management Education*, 13(3), 227-236. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2015.06.002>
- Mancilla Venegas, F., Hernández Cerrito, P., Tovar García, J., Rodríguez Medina, L., & Castro Márquez, A. (2021). percepción sobre el desarrollo de competencias mediante simuladores de negocios. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(1), 7-19. Obtenido de <http://uajournals.com/businesssimulationjournal/es/revistaes/numero-actual.html?id=107>
- Matas, A. (2018). Diseño del formato de escalas tipo Likert: un estado de la cuestión. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(1), 38-47. doi:<https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.1.1347>.
- Mejía, A., Villarreal, C., Villamizar, C., Silva, C., & Suarez, D. (2018). Estudio de los factores de resistencia al cambio y actitud hacia el uso educativo de las TIC por parte del personal docente. *Boletín Redipe*, 7(2), 53-63. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6312422>
- Méndez, J. A., & Hernández, L. (2019). Experiencias en el uso del simulador de negocios “SIMVENTURE” ® en la educación superior. *Horizontes de la Contaduría en las Ciencias Sociales*(11), 60-69. Obtenido de <https://revistahorizontes.uv.mx/index.php/horizont/article/view/12>
- Mendieta, L., León, A., & Idrovo, C. (2020). Las prácticas pre profesionales. Caso: Carrera de Educadores de Párvulos de la Universidad de Guayaquil. *Ciencia y Desarrollo*, 23(2), 7-19. Obtenido de <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/CYD/article/view/2084>
- Mendoza Vargas, F. D. (2018). Uso de simuladores de negocio como estrategia de aprendizaje adaptativo: una experiencia en el aula. *Revista Virtu@lmente*, 5(2), 26-44. doi:<https://doi.org/10.21158/2357514x.v5.n2.2017.1946>
- Murillo Delgado, E. P., & Santillán López, L. G. (2018). Incidencia de los Simuladores de negocio en el proceso de aprendizaje. *Revista Académica Ecuatoriana e Iberoamericana*, 24(10), 19-30. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Luis_Santillan_Lopez/publication/333614408_Incidencia_de_los_simuladores_de_negocio_en_el_proceso_de_aprendizaje/inline/jsViewer/5cf6edeca6fdcc8475063738?inViewer=1&pdfJsDownload=1&origin=publication_detail&previewAsPd
- Murillo Delgado, E. P., Bermúdez Gallegos, C. W., Márquez Aguilar, J. M., & Díaz Silva, M. A. (2017). La incidencia de los simuladores de negocios en la toma de decisiones gerenciales. *GLOBAL CONFERENCE ON BUSINESS AND FINANCE PROCEEDINGS*, 12, págs. 215-234. Las Vegas. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/319221290_LA_INCIDENCIA_DE_LOS_SIMULADORES_DE_NEGOCIOS_EN_LA_TOMA_DE_DECISIONES_GERENCIALES
- Núñez Lira, L. A., Bravo Rojas, L. M., Cruz Carbajal, C. T., & Hinostroza Sotelo, M. (2018). Competencias gerenciales y competencias profesionales en la gestión presupuestaria. *Revista Venezolana de Gerencia*, 23(83), 761-778. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29058775015>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *Int. J. Morphol*, 35(1), 227-232. Obtenido de <https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

- Plata Bogoya, J. A., Morales Rubiano, M. E., & Arias Canté, M. A. (2009). Impacto de los juegos gerenciales en los programas de administración de empresas como herramienta pedagógica. *Revista Facultad de Ciencias Económicas Investigación y Reflexiones*, XVII(1), 77-94. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90913041004>
- Puebla Sánchez, I., & Temiño Aguirre, I. (2018). La importancia de los Centros de Simulación Empresarial en la formación universitaria. *International Journal of Information Systems and Software Engineering for Big Companies*, 5(2), 115-122. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6739291.pdf>
- Ramos Farroñán, E. V., Otero Gonzáles, C. A., Heredia Llatas, F. D., & Sotomayor Nunura, G. (2021). Formación por competencias del profesional en administración: Desde un enfoque contingencial. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVII, 451-465. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28066593031>
- Reyes Acevedo, J. E. (2020). Desarrollo de Simuladores de Negocios en una escuela de Administración de Lima Perú. *Quest Journals Journal of Research in Business and Management*, 8(11), 09-16. Obtenido de <http://questjournals.org/jrbm/papers/vol8-issue11/B08110916.pdf>
- Romero López, D., & Crosetti, B. (2020). Diseño de una propuesta didáctica para el uso de simuladores virtuales en la rama sanitaria de Formación Profesional. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE)*, 8(1), 1-16. doi:<http://dx.doi.org/10.6018/riite.383431>
- Ruíz Valdés, S., & Ruíz Tapia, J. A. (2013). Uso del simulador de negocios como herramienta para el aprendizaje en alumnos de educación superior de la U.A.E.M. *RECAI Revista de Estudios en Contaduría, Administración e Informática*, 101-121. Obtenido de <https://biblat.unam.mx/es/revista/recai-revista-de-estudios-en-contaduria-administracion-e-informatica/articulo/uso-del-simulador-de-negocios-como-herramienta-para-el-aprendizaje-en-alumnos-de-educacion-superior-de-la-u-a-e-m>
- Santa, L., Calderón, C., & Macías, V. (2017). Modelo de enseñanza-aprendizaje por capacidades y competencias en la formación de administradores de empresas. *Lúmina*(18), 110-134. doi:<https://doi.org/10.30554/lumina.18.2716.2017>
- Suklun, H. (2019). USING SIMULATION PROGRAMS AS CAPSTONE PROJECT IN BUSINESS ADMINISTRATION EDUCATION: A CASE STUDY. *Yönetim Bilimleri Dergisi /Journal of Administrative Sciences*, 17(34), 371-388. doi:<https://doi.org/10.35408/comuybd.495706>
- Torres Rivera, A. D., Badillo Gaona, M., Valentin Kajatt, N. O., & Ramírez Martínez, E. T. (2014). Las competencias docentes: el desafío de la educación superior. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(16), 129-145. Obtenido de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300008
- Vergel Guerrero, R. A., & Vanegas, E. (2019). Simuladores virtuales como estrategia de enseñanza aprendizaje en el SENA. *INVESTICGA: Revista de Investigación en Gestión Administrativa y Ciencias de la Información*, 65-75. doi:<https://doi.org/10.23850/25907662.2566>
- Vizueta, S., Navas Montes, Y., & Vera Franco, P. (2017). Juegos gerenciales como herramienta para el perfeccionamiento de las habilidades profesionales. *Dominio de las Ciencias*, 3(2), 86-104. Obtenido de <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/323>