



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO  
FACULTAD CIENCIAS ADMINISTRATIVAS

TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE INGENIERIA EN MARKETING

PROPUESTA PRÁCTICA DEL EXAMEN COMPLEXIVO

**TEMA:** IMPACTO DEL USO DE SIMULADORES EN ASIGNATURAS DE LA  
CARRERA MARKETING

Autores:

MARTINEZ BARAHONA CLARA MARIA

NEIRA ZEA VICTOR MANUEL

Acompañante:

Ing. JOSE LUIS TENORIO ALMACHE, Mae.

Milagro, Septiembre 2017

ECUADOR

## DERECHOS DE AUTOR

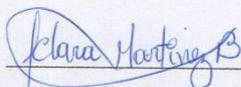
Ingeniero.  
Fabricio Guevara Viejó, PhD.  
RECTOR  
Universidad Estatal de Milagro  
Presente.

Nosotros, Martínez Barahona Clara María y Neira Zea Víctor Manuel en calidad de autores y titulares de los derechos morales y patrimoniales de la propuesta práctica de la alternativa de Titulación Examen Complexivo, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor de la propuesta practica realizado como requisito previo para la obtención de nuestro Título de Grado, como aporte a la Temática “Impacto del uso de simuladores en asignaturas de la carrera Marketing” del Grupo de Investigación Gestión Empresarial y Marketing, de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de esta propuesta practica en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

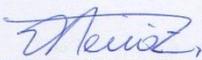
El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Milagro, a los... días del mes de..... del 2017



MARTINEZ BARAHONA CLARA MARIA

CI: 0921709820.



NEIRA ZEA VICTOR MANUEL

CI: 0924502263

## **APROBACIÓN DEL ACOMPAÑANTE DE LA PROPUESTA PRÁCTICA**

Yo, JOSE LUIS TENORIO ALMACHE, en mi calidad de acompañante de la propuesta práctica del Examen Complexivo, modalidad presencial, elaborado por el/la/los estudiantes MARTINEZ BARAHONA CLARA MARIA y NEIRA ZEA VICTOR MANUEL; cuyo tema es EVALUACIÓN DE SIMULADORES DE PRÁCTICAS EN GESTIÓN EMPRESARIAL, que aporta a la Línea de Investigación MODELOS DE DESARROLLO LOCAL AJUSTADOS A LOS ENFOQUES DE LA ECONOMÍA POPULAR Y SOLIDARIA; Y SOSTENIBILIDAD, previo a la obtención del Grado de INGENIERIA EN MARKETING; considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios en el campo metodológico y epistemológico, para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Examen Complexivo de la Universidad Estatal de Milagro.

En la ciudad de Milagro, a los 27 días del mes de SEPTIEMBRE de 2017.



JOSE LUIS TENORIO ALMACHE

CC. 0921850590

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Tenorio Almache Jose Luis, Ziadet Bermudez Guezo Usabal, Solis Geancla Luis Eduardo.

Luego de realizar la revisión de la propuesta práctica del Examen Complexivo, previo a la obtención del título (o grado académico) de INGENIERIA EN MARKETING, presentado por la señorita MARTINEZ BARAHONA CLARA MARIA.

Con el título: IMPACTO DEL USO DE SIMULADORES EN ASIGNATURAS DE LA CARRERA MARKETING

Otorga al presente la propuesta práctica del Examen Complexivo, las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[ ] 92.67
DEFENSA ORAL	[ ] 5
TOTAL	[ ] 97.67
EQUIVALENTE	[ ] 48.83

Emite el siguiente veredicto: Aprobado

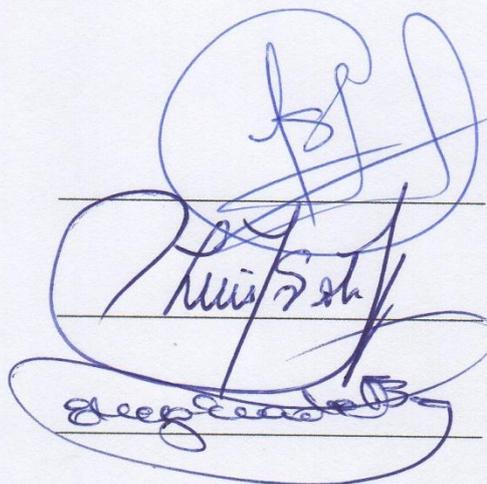
Fecha: 27 de 09 del 2017.

Para constancia de lo actuado firman:

Presidente Jose Luis Tenorio Almache

Vocal 1 Luis Solis Geancla

Vocal 2 Ziadet Bermudez



## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:

Tenorio Almaché José Luis, Zardet Bermúdez Gloriza Isabel, Solís Grauda Luis Eduardo

Luego de realizar la revisión de la propuesta práctica del Examen Complexivo, previo a la obtención del título (o grado académico) de INGENIERIA EN MARKETING, presentado por el señor NEIRA ZEA VICTOR MANUEL.

Con el título: IMPACTO DEL USO DE SIMULADORES EN ASIGNATURAS DE LA CARRERA MARKETING

Otorga al presente la propuesta práctica del Examen Complexivo, las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[ ] 92.67
DEFENSA ORAL	[ ] 5
TOTAL	[ ] 97.67
EQUIVALENTE	[ ] 48.83

Emite el siguiente veredicto: Apro Bando

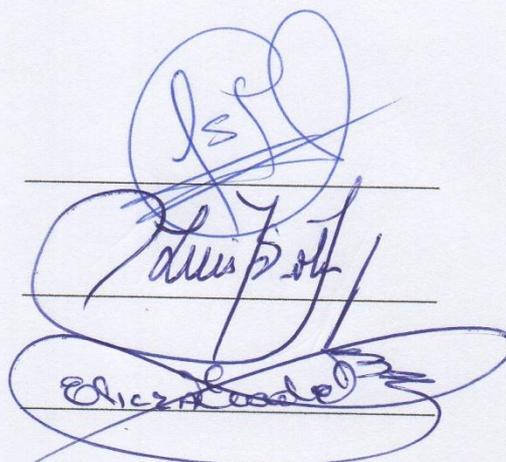
Fecha: 27 de 09 del 2017.

Para constancia de lo actuado firman:

Presidente José Luis Tenorio Almaché

Vocal 1 Luis Solís Grauda

Vocal 2 Gluciza Zia del Bermúdez



## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación se lo dedico a Dios quien supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento.

A mis queridos hijos María Victoria y Víctor Alejandro que son la razón de mi vida, el tesoro más grande que Dios me regaló y el motivo de mí existir.

A mis padres Rosa Zea Jiménez y Víctor Neira Vicuña que guiaron mis pasos con mucho amor desde pequeño, me enseñaron a luchar para vencer obstáculos, sin perder la esperanza de conseguir las metas propuestas, a pesar de las dificultades que se han presentado en el sendero de mi vida.

A mi esposa Clarita por su respaldo y ánimo que me brinda día a día para alcanzar nuevas metas, tanto personales como profesionales.

Y de manera especial a un ser maravilloso que siempre creyó en mí y que está conmigo apoyándome incondicionalmente en todo momento y esa persona es mi querido y amado tío Ángel Neira Vicuña.

VÍCTOR NEIRA ZEA

## **DEDICATORIA**

Posiblemente en este momento no entiendan mis palabras, pero para cuando sean capaces de comprender quiero que se den cuenta de lo que significan para mí. Son la razón de que me levante cada día a esforzarme por el presente y el mañana, son mi principal motivación.

Como en todos mis logros, en este han estado presente, María Victoria y Víctor Alejandro

CLARA MARTÍNEZ BARAHONA

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar doy infinitamente gracias a Dios, por haberme dado fuerza y valor para culminar esta etapa de mi vida.

Agradezco también la confianza y el apoyo brindado por parte de mis padres Rosa Zea Jiménez y Víctor Neira Vicuña que sin duda alguna en el trayecto de mi vida me han demostrado su amor, corrigiendo mis faltas y celebrando mis triunfos.

A mis amados hijos María Victoria y Víctor Alejandro por ser el motor de mi vida y el motivo de mis deseos de superación.

A mi esposa Clarita por su apoyo incondicional en el transcurso de nuestra carrera universitaria, por compartir todo este sacrificio, así como también los momentos de alegría, tristeza y demostrarme que siempre podré contar con ella.

A mi querido tío Ángel Neira Vicuña por ser una persona especial en mi vida, por su gran calidad humana, por tratarme siempre como un hijo, por todo su cariño, ha sido parte fundamental en mi vida.

Le agradezco a mi institución y a mis docentes por sus esfuerzos para que finalmente pudiera graduarme como un feliz profesional.

VÍCTOR NEIRA ZEA

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco primero a Dios por sobre todas las cosas, por estar siempre conmigo y permitir que cumpla con uno más de mis sueños.

A mis adorados hijos María Victoria y Víctor Alejandro quiero que sepan que ustedes son el motor de mi vida, son mi orgullo y mi gran motivación, me hacen creer en Dios.

Agradezco a la UNEMI por la fortaleza del trabajo que exige de nosotros sus alumnos.

CLARA MARTÍNEZ BARAHONA

## ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTOR.....	ii
APROBACIÓN DEL ACOMPAÑANTE DE LA PROPUESTA PRÁCTICA .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
DEDICATORIA .....	vi
DEDICATORIA .....	vii
AGRADECIMIENTO.....	viii
AGRADECIMIENTO.....	ix
ÍNDICE GENERAL.....	x
ÍNDICE DE FIGURA .....	xi
TEMA: .....	xii
RESUMEN.....	xii
TITTLE: .....	xiii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN .....	1
MARCO TEÓRICO.....	3
DESARROLLO .....	10
CONCLUSIONES .....	19
BIBLIOGRAFÍA.....	20

## ÍNDICE DE FIGURA

### **FIGURA N° 1**

Malla Curricular de la Carrera de Ingeniería en Marketing **¡Error! Marcador no definido.**

**TEMA:**

“IMPACTO DEL USO DE SIMULADORES EN ASIGNATURAS DE LA CARRERA MARKETING”

**RESUMEN**

El presente trabajo de investigación trata de la incidencia que tienen los simuladores de educativos para desarrollar la comprensión y manejo de los procesos integrales que brindan las carreras universitarias, proporcionando software educativo como instrumento de prácticas con diferentes escenarios dentro de un contexto real, puesto que estos tiene la ventaja de desarrollar conocimiento, estimulando la información del tema tratado. Se realizo este estudio de investigación con el interés de determinar la incidencia que tienen la utilización de este tipo de software educativos en los estudiantes de la Carrera de Marketing, considerada como una herramienta pedagógica manejada a nivel mundial por carreras relacionadas a negocios. Por lo cual, como instrumento de recolección de información se utilizaron bibliografías basadas en autores de libros, artículos de revistas, informes, actas de conferencias y referencias tomadas de tesis con similar contenido a este estudio. En primer lugar, con el fin de establecer cuál era la influencia de los simuladores a nivel general se realizó la un diagnóstico histórico de cómo era el estudio universitario en épocas anteriores lo cual permitió evidenciar que la implementación de esta herramienta para promover sus habilidades educativas y gerenciales marca un gran interés por desarrollar calidad educativa, motivos por lo que tiene la necesidad de proveerse de extensos recursos informáticos para cada una de las etapas educativas en sus diferentes facultades. También se realizó un estudio exploratorio con temas de tesis de universidades locales sobre la utilización de los simuladores de negocios y dentro de las mallas curriculares. Por último, se realizó un estudio bibliográfico que consistía en la recopilación de información sobre la incidencia que tenía el uso de los simuladores en las instituciones de educación superior. Finalmente, se llegó a la conclusión que es necesario implementar los simuladores junto con otros instrumentos que apoyen esta metodología de enseñanza.

**Palabras Claves:** Simuladores, Educación Superior, Marketing

**TITTLE:**

“IMPACT OF THE USE OF SIMULATORS IN COURSE MARKETING SUBJECTS”

**ABSTRACT**

The present research deals with the incidence of educational simulators to develop the understanding and management of the integral processes offered by university careers, providing educational software as an instrument of practice with different scenarios within a real context, since these Has the advantage of developing knowledge, stimulating the information of the treated topic. This research study was carried out with the interest of determining the incidence of the use of this type of educational software in students of the Marketing Career, considered as a pedagogical tool handled worldwide by business-related careers. Therefore, bibliographies based on authors of books, journal articles, reports, conference proceedings and references taken from theses with similar content to this study were used as an instrument for collecting information. Firstly, in order to establish the influence of the simulators at the general level, a historical diagnosis was made of how the university study was in previous times, which made it possible to show that the implementation of this tool to promote its educational and Management is a great interest in developing educational quality, which is why it is necessary to provide extensive computer resources for each of the educational stages in their different faculties. An exploratory study was also carried out with the thesis topics of local universities on the use of business simulators and within the curricula. Finally, a bibliographic study was carried out, which consisted of the collection of information on the incidence of the use of simulators in institutions of higher education. Finally, it was concluded that it is necessary to implement the simulators together with other instruments that support this teaching methodology.

**Keywords:** Simulation, Higher Education, Marketing

## INTRODUCCIÓN

Dentro del campo de la educación, el evidente interés de los estados desarrollados por suministrarse de extensos recursos informáticos para todos los períodos educativos de las diversas carreras que conforman una facultad universitaria, cabe recalcar que las nuevas tecnologías hoy en día desempeñan competitivismo a nivel profesional y de trabajo en equipo.

Los simuladores dentro de la educación y de las prácticas empresariales, son una destreza de enseñanza-aprendizaje que radica su propósito en formar un entorno de practica sobre gestiones realizadas dentro de negocios hipotético, donde los participantes al tomar decisiones para administrar operaciones dentro de las entidades empresariales obtienen una evaluación de la labor que ejecutan los altos mandos dentro de las instituciones con el fin direccionarlo a la realidad, para que de esa manera se prepare como un profesional competitivo y así despliegue su intelecto de un manera eficiente en el futuro.

Estos instrumentos son usados para preparar a un estudiante de forma que domine los nuevos conjuntos de técnicas tecnológicas de información, incluso hoy en día entidades privadas de adiestramiento y capacitación, están formando a sus participantes con sistemas innovados como son los simuladores para brindar en preparaciones del personal en el manejo técnico.

El presente estudio establece en una aportación dentro del despliegue de conocimientos virtuales, iniciado en simuladores educativos o de negocios en la Educación Superior del país.

De modo que las propuestas de incorporar simuladores en las Universidades, se encuentran basadas en los procesos de acreditación universitaria, las cuales refieren manejar una diversidad de recursos digitales como el software educativo, utilizado como material tecnológico disponible y elaborado para las diferentes áreas y asignaturas de la estructura universitaria; herramientas que al ser implementadas sobre las diversas áreas curriculares su acceso gratuito y a disposición tanto de docentes, estudiantes y personal administrativo

que integran las Universidades, ingresando desde las principales portales educativos de cada Universidad.

Siendo la Universidad Estatal de Milagro, una entidad considerada competitiva a nivel de desempeño, por manejar este tipo de software, para alcanzar su objetivo principal el cual es formar profesionales exitosos dentro de todas las carreras que maneja, pese a ello se ha identificado falencias manifestadas dentro de la gestión administrativa de la Unidad Académica Ciencias Administrativas y Comerciales, por la falta de control en la distribución presupuestaria el cual no justifico un costo eficiente en la elaboración del POA (Plan Operativo Anual), afectando principalmente a las carreras de Marketing y Gestión Empresarial.

Estas carreras universitarias al no contar con un suficiente recurso monetario, trato de acoplarse a su presupuesto, no obstante no sirvió de mucho, con el transcurrir los periodos educativos iba bajando el nivel de estudiantes, ya que estos no sentían que la carrera se direccionaba al propósito profesional requerido

Pese a ello se agilito gestiones para poder ofertar la carrera, con el objetivo de aportar a los estudiantes conocimientos y experiencias fundamentalmente equitativas en relación a las demás carreras de la misma facultad, junto con el Centro de Investigación y Desarrollo del Ecuador, realizando el Primer Congreso Internacional de Marketing y Gestión Empresarial, resultando exitoso, promoviendo el perfil profesional, descrito como un participante competitivo y preparado para delinear, establecer y ajustar planes e investigaciones sobre el comportamiento tanto del consumidor como del mercado. Considerando dentro de estos alineamientos el perfil profesional que el estudiante debe adquirir al manejar los procesos de comercialización de bienes y servicios de cualquier empresa administrando los sistemas de información y publicidad, los cuales se manejan a través de software empresariales como lo son los simuladores.

En si este estudio indica que un simulador educativo o institucional puede proporcionar a un estudiante una destreza esquematizada con la realidad en concordancia con la toma decisiones sobre un estado de tiempo para un escenario institucional hipotético.

## MARCO TEÓRICO

Durante la época Colonial aproximadamente el año 1596, los programas de estudio superiores ecuatorianos expresaban sus aprendizajes direccionados a los planes y matrices europeas, quienes basaban la educación en directrices enciclopedistas, con el propósito principal de conservar el funcionamiento administrativo del país, pretendiendo con ello desplegar control sobre la ideología y emociones de los individuos por medio del sistema educativo superior, manteniéndose esta educación basada en teorías relativas sin opción a innovación.

Según (BARTOLOME, 2009), afirma que:

Históricamente la educación ha sido un proceso de actuación intencional sobre miembros de una comunidad humana, principalmente sobre los más jóvenes, con el propósito de desarrollar su personalidad, capacitarlos para el trabajo y adaptarlos a la vida social. (pág. 5).

Como lo indica Bartolomé, la educación es la principal fuerte de formación de un individuo para que a un futuro se proyecte a un éxito profesional, las instituciones de educación superior son las encargadas de velar por ese profesionalismo el cual este acompañado de competitividad para que el profesional enfoque su labor de manera eficiente.

Con el pasar del tiempo se empezó por buscar alternativas de diversificación y así ir mejorando la educación superior; en la época del año 1622 el progreso más significativo de este precepto fue la llegada de la imprenta, elemento que resulto de gran utilidad para la educación superior, pero no mejoro en el nivel deseado.

La educación es un proceso que acompaña a las sociedades concretas durante toda su evolución y que, de alguna manera, refleja las cambiantes estructuras de dichas organizaciones, sus contradicciones y problemas, su crecimiento y diversificación constantes. El proceso de evolución social, particularmente. El seguido por las fuerzas productivas, la ciencia, la

tecnología y en general la cultura, ha conducido a la prolongación progresiva del tiempo de cada individuo debe estar dentro del sistema educativo. (BLANCO, 2014) (pág. 256)

Como lo indica este autor dentro del campo de la educación, es evidente el interés de los estados desarrollados suministrarse de extensos recursos para todos los períodos educativos de las diversas carreras que conforman una facultad universitaria, cabe recalcar que las nuevas tecnologías hoy en día desempeñan competitivismo a nivel profesional y de trabajo en equipo, siguiendo una directriz dentro de la evolución social. Sin embargo al transcurrir los años, empezaron a surgir modificaciones que iban perfilando la educación superior, contándose con la implementación de herramientas y recursos con lo que se intentaba validar la calidad educativa.

Pese a ello y con una amplia vida universitaria, la educación superior no rendía la eficiencia formativa esperada, es cuando a inicios del año 2002, interviniendo el Consejo Nacional de Educación Superior, organismo que contrata un grupo profesionales para que realicen evaluaciones a las instituciones Universitarias del país, con la finalidad de juzgar su gestión dentro de los ámbitos institucionales, organizativo y académico, presentando un informe directo indicando el mismo que: *“Las frágiles estructuras del sistema educativo y la inexistencia de un verdadero sistema de políticas de desarrollo del Sistema de Educación Superior, son las debilidades principales de la excelencia educativa”*. (CONESUP, 2002). Considerando este informe, se puede afirmar que la parte fundamental dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se debe vincular con la equidad, innovación y competitividad organizacional da cada institución educativa superior con herramientas tecnológicas que permitan brindar una educación superior de calidad.

De modo que aquí interviene el Sistema Nacional Evaluación de Acreditación, regido por el Consejo Nacional de Evaluación y Acreditación, organismo encargado de evaluar interna y externamente el control de los procesos de acreditación institucional considerando el reto más importante que se deriva dentro del informe dado por esta institución de la siguiente manera:

El desafío de la competitividad, implica conocimiento, tecnología, manejo de información, destreza, lo cual significa elevar la calidad de nuestros sistemas educativos, ponerlos a nivel de sus similares internacionales, flexibilizar los sistemas de reconocimiento armonización de estudios y movilización de profesionales, docentes y estudiante. (CONEA, 2009)

Indicando con ello que la innovación y competitividad a la que se refiere este organismo, es a la educación bajo la programación tecnológica donde lo único que prevalecería son los beneficios que se alcance dentro de un periodo determinado.

Por ello el Sistema Nacional de Educación Superior Ecuatoriano (SNESE, 2012), el cual está conformado por Universidades y Escuelas Politécnicas, hoy en día direccionan sus actividades en la observancia eficiente de la formación integral y profesional de un ser humano, siendo responsables de promover propuestas y planteamientos para integrar a la sociedad individuos competitivos cada vez mejor capacitados, pero sobre todo excelentemente educados.

Las propuestas mencionadas, se encuentran basadas en los procesos de acreditación universitaria, las cuales refieren manejar una diversidad de recursos digitales como el software educativo, utilizado como material tecnológico disponible y elaborado para las diferentes áreas y asignaturas de la estructura universitaria; herramientas que al ser implementadas sobre las diversas áreas curriculares su acceso gratuito y a disposición tanto de docentes, estudiantes y personal administrativo que integran las Universidades, ingresando desde las principales portales educativos de cada Universidad.

Según O'Farrill, E. (2012), dentro de su libro “Estrategia para el desarrollo de la Informática en la Educación Superior” afirma que:

Software educativos son programas que han estado elaborados con fin didáctico, desde los tradicionales programas basados en los modelos conductistas de la enseñanza, los programas de Enseñanza Asistida por Ordenador (EAO), hasta los aun programas experimentales de Enseñanza Inteligente Asistida por Ordenador (EIAO), que, utilizando técnicas propias

del campo de los Sistemas Expertos y de la Inteligencia Artificial en general, pretenden imitar la labor tutorial personalizada que realizan los profesores y presentan modelos de representación del conocimiento en consonancia con los procesos cognitivos que desarrollan los alumnos. (O'FARRILL, 2012) (pág. 82)

Esta herramienta tecnológica resulta de gran utilidad ya que permiten transferir conocimientos a los estudiantes, ajustándolos a los objetivos y necesidades curriculares de cada asignatura, a mas de ello este instrumento permite evaluar los conocimientos que se dan dentro de cada asignatura de las carreras intervinientes en la entidad universitaria, puesto que así se conoce de las necesidades que se requieran implementar o se pueden mejorar en cada facultad, para de esta manera actualizar y optimizar el reto universitario el cual es brindar calidad educativa y formación profesional exitosa de un estudiante.

La importancia del uso de la tecnología en el aula, indicando como un programa interactivo puede convertirse en una poderosa herramienta pedagógica y didáctica, ya que este tipo de recursos puede incitar a la transformación de los estudiantes, de recipientes receptores de información a participantes activos de su proceso de aprendizaje. (MARTINEZ, 2014) (pág. 26)

Cabe recalcar que este instrumento no solo se lo utiliza dentro de instituciones educativas, hoy en día los software educativos han sido implementados dentro de instituciones públicas y privadas, con el fin de instruir y capacitar a l personal que labora dentro de estas, y así ahorrar recursos de tiempo y monetario en trasladar a su personal a que se capaciten fuera de las instituciones.

Aprender no es complejo, lo que hace falta es que la formación de los estudiantes esté apoyada por herramientas y estrategias donde se haga evidencia de la teoría a través de espacios para experimentar, investigar, cometer errores, tomar riesgos, resolver problemas, alcanzar objetivos y tomar decisiones. (VIZCARRO & JUAREZ, 2015) (pág. 12)

Esto significa que la formación universitaria dentro de entornos virtuales de aprendizaje desarrollada con método de trabajo práctico, a través de laboratorios académicos, postula la participación activa del universitario, pues la intención de sus contenidos es formar un profesional autónomo capaz de identificar y proponer opciones de solución a un problema.

“La utilización de las TIC en contextos institucionales y corporativos ha centrado hasta ahora sus mayores esfuerzos en la “tecnología” (plataformas, tratamiento de contenidos, espacios de comunicación y colaboración, etc.). El necesario rediseño conceptual y metodológico, imprescindible para adaptarse y aprovechar las nuevas posibilidades del e-Learning y provocar un cambio cultural, ha sido un campo, comparativamente, muy poco desarrollado. Conocer las posibilidades de las distintas aplicaciones y entornos que pueden ser utilizados va a ser crucial para sacar el máximo partido a estas tecnologías. Pero sus posibilidades descansan, tanto o más que en el grado de sofisticación y potencialidad técnica, en el modelo de aprendizaje en que se inspiran, en la manera de concebir la relación profesor-alumnos, en la manera de entender la enseñanza. Deben ser estudiadas por tanto desde una óptica pedagógica”. (SALINAS, 2011) (pág. 21)

Como lo indica este autor, dentro de la educación superior estos sistemas representan enormes oportunidades para todo aquel que esté interesado en su accesibilidad puesto que su enfoque tecnológico proporciona la calidad del proceso que se desee distribuyendo de manera correcta la información que se obtiene.

Hoy en día los modelos que representan un software educativo son los conocidos como simulador de aprendizaje, siendo estas estructuras académicas representadas por funciones mecanizadas que producen interacción educativa las cuales pueden estar acompañadas de videos o imágenes que originan contextos reales de un procedimiento que admite la alineación de conceptos y cimentación de conocimientos para lograr un aprendizaje a través de una experiencia directa. La Ingeniera de Sistemas Franco, afirma que:

Un simulador es Programa de computador que representa situaciones de la vida real aplicables a cualquier saber, este pone a disposición del usuario todas las funcionalidades del producto, para investigar y probarlas por sí mismo. El aérea de aplicación más conocida ha sido la aviación,

actualmente existe simuladores para temáticas tan variadas como matemáticas, física, electrónica, matemáticas financieras, medicina, redes de datos, juegos interactivos y software educativo, entre otros. (FRANCO SEPULVEDA, 2012) (pág. 6)

Como lo indica la ingeniera al experimentar situaciones frente a un simulador cualquiera que sea su temática la persona accede a intentar desarrollar métodos con posibilidades de equivocaciones, lo que permitirá prepararlo a la aplicación lógica frente al cambio, provocando actitudes de aprendizaje frente a los errores cometidos.

En si, al mencionar el campo de la educación, este marca un gran interés por desarrollar calidad educativa, motivos por lo que tiene la necesidad de proveerse de extensos recursos informáticos para cada una de las etapas educativas en sus diferentes facultades.

De la misma manera estas herramientas son utilizadas dentro del campo empresarial ya son de gran utilidad dentro de las operaciones y gestiones que realizan a diario estas entidades. (OLTRA BADENES, 2012), refiere que:

La función de las Tecnologías de la Información en el desarrollo competitivo de las organizaciones es de tal magnitud que incluso, mediante un adecuado planteamiento y gestión de las mismas se puede llegar a cambiar las bases competitivas del sector en el que la empresa opera, diferenciándose ampliamente de la competencia, creando nuevos productos, nuevas barreras de entrada, etc. (pág. 11)

En si el simulador es una herramienta tecnológica que permite al usuario por medio de manera práctica, construir situaciones hipotéticas en escenarios reales, puesto que tiene la ventaja de desarrollar conocimiento estimulando la información del tema tratado.

Por ello dentro del desarrollo de este estudio se realizó una revisión de archivos que reposan en los Repositorios Digitales, de diversas universidades, se obtuvo temas que conservan una concordancia al contenido de este estudio investigativo, por lo tanto

mostramos que el aporte que nos brindan estos autores es necesaria para desplegar el desarrollo de esta exposición:

En la Tesis de posgrado para optar al título de Magíster en Administración de Empresas, de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, 2012. (GARZON QUIROZ), indica dentro de su tema: *“Los simuladores de negocios como alternativa de desarrollo empresarial”*.

La educación, la formación y el reciclaje son los instrumentos utilizados para preparar al individuo de manera que domine la nueva tecnología de la información, incluso empresas privadas de capacitación están emprendiendo con soluciones de este tipo para sus clientes tanto en entrenamientos como en consultorías. Un simulador empresarial puede proporcionar a los participantes una experiencia sintética en relación con la formulación de decisiones sobre un período de tiempo para una situación empresarial hipotética. (GARZON QUIROZ, 2012) (pág. 8)

Como lo indica este autor los simuladores son instrumentos de soporte en el proceso de instrucción, puestos que estos acceden a implantar un entorno virtual ya sea de negocios o de la simple enseñanza, con el propósito que las personas que lo utilizan tengan opción de participar por medio de decisiones en el proceso de evaluación y dirección de una entidad dentro de una área específica.

No obstante en la tesis de grado para optar el título de Ingeniería en Sistemas Administrativos Computarizados, de la Universidad de Guayaquil, 2015. (CHIQUITO TUMBACO & SUAREZ MORA), manifiestan dentro de su tema de estudio: *“Implementación de un simulador de negocios en el departamento de simulación de la facultad de ciencias administrativas de la universidad de Guayaquil, como medio de enseñanza”*.

Con el pasar de los años se ha podido apreciar los diversos cambios tecnológicos que han causado gran impacto en el desarrollo mundial, tecnologías que se han utilizado en diferentes ámbitos de la vida real como

por ejemplo, en los campos sociales, económicos, empresarial, de la salud, entre otros. Pero indudablemente el aporte trascendental que la tecnología le ha dado a la educación, nos ha permitido dar el salto de las formas de enseñanza-aprendizaje tradicionales ya sean estos conceptos teóricos, conferencias, debates, teoría de casos, a los nuevos métodos conocidos como entornos virtuales de aprendizaje entre los cuales se encuentra la simulación, propósito de esta investigación. (CHIQUITO TUMBACO & SUAREZ MORA, 2015) (pág. 19)

Como lo manifiestan estos autores, el propósito de utilizar simuladores, es que la persona figure la acción como un escenario real, y así desarrolle el desplazamiento y capacidad de razonamiento, análisis y resolución que se implique en la concepción la cual está actuando dentro de la actividad virtual y de ese modo demuestre todo el conocimiento que está adquiriendo o aplicando en lo teórico al simular una experiencia, obteniendo en él una representación profesional en el campo laboral.

Estos temas relacionados a este estudio, nos puede indicar que por medio de un simulador pueden llevarse de manera virtual, modelos hipotéticos a situaciones reales dentro de un contexto, en si son instrumentos que facilitan el aprendizaje de un tema que se lo aplica a la realidad.

## **DESARROLLO**

Los simuladores dentro de las prácticas empresariales, son una destreza de enseñanza-aprendizaje que radica su propósito en formar un entorno de practica sobre gestiones realizadas dentro de negocios hipotético, donde los participantes al tomar decisiones para administrar operaciones dentro de las entidades empresariales obtienen una evaluación de la labor que ejecutan los altos mandos dentro de las instituciones con el fin direccionarlo a la realidad, para que de esa manera se prepare como un profesional competitivo y así despliegue su intelecto de un manera eficiente en el futuro.

Por ello la utilización de este instrumento tecnológico dentro del proceso de educación consiente mejorar y extender en los participantes de estos, efectivas habilidades directivas que son necesarias para una eficiente toma de decisiones dentro de la gestión y actividades de una empresa.

De la misma manera esta permite desarrollar al capacidad de trabajar en equipo puesto que la interacción se la realiza en entre participante y simulación, lo cual despliega conocimiento en la transmisión de conocimientos.

Los juegos de negocios, en general, son contruidos usando como soporte un programa de cómputo y presentan diferentes características y módulos para su operación dependiendo de las variables consideradas en su diseño inicial. Existen casos en que los simuladores se construyen tomando como base una maqueta o tablero en el que se muestran de forma gráfica alguna de las decisiones que se toman en las empresas. (CASTRO, 2008) (pág. 65)

Como lo indica este autor los juegos de negocio o comúnmente llamados juegos bursátiles, dependen de un buen manejo de programación tecnológica ya que por poseer diversas características de gestiones dependen de un sistema que sea acorde a la operación administrativa que se requiere.

En la actualidad el mundo empresarial solicita de profesionales con alta capacidad y conocimiento práctico en lo que respecta al manejo de diversas áreas administrativas dentro de una entidad, puesto que poseer habilidades para realizar una eficiente toma de decisión en base a las operaciones y gestiones que realizan las empresas da pauta a un mejor desempeño y eficiencia administrativa.

Por ello es que las instituciones de educación superior, y porque no mencionar a las entidades encargadas en capacitar profesionales, se ven hoy en día en la necesidad de utilizar estrategias innovadoras que desarrollen requerimientos que la gestión administrativa exige y así conocer el funcionamiento real de una organización dándole oportunidad al participante de observar cómo se gestiona las decisiones y actividades dentro de las mismas. Como lo indica (RODRIGUEZ & SAENZ), afirmando que:

La experiencia laboral que poseen los docentes y que transmiten a sus alumnos sobre el manejo de las operaciones de una empresa, así como la forma y el tipo de decisiones que se llevan a cabo ante distintas situaciones que se presentan en el desarrollo de su operación constituyen otra estrategia para presentar al estudiante un panorama sobre la administración de un negocio. Asimismo los casos prácticos constituyen una estrategia didáctica muy útil para que el alumno desarrolle su capacidad de análisis ante una determina situación y tome decisiones en base a ello. (RODRIGUEZ & SAENZ, 2009) (pág. 10)

Como lo indican estos expertos, una buena ilustración basada en simulación sobre las estrategias asentadas en operaciones empresariales generan un buen conocimiento del funcionamiento general de una empresa, puesto que despliega una visión general sobre el impacto que adquiere la toma de decisión que realice.

Sin embargo dentro de muchas instituciones de educación superior que manejan carreras administrativas como lo son Marketing, Gestiones Empresarial, Administración de Empresas, etc., se han visto en la necesidad de cerrar estas carreras, debido a la falta de experiencia de los profesionales en educación en la utilización de estos software tecnológicos lo cual interpone inconvenientes dentro de una institución, la implementación de equipos y preparación del personal docente en el manejo técnico de estos, implica un costo lo cual muchas de estas instituciones no lo tienen o de tenerlo lo demanda a otras facultades con otro tipo de carrera profesional.

La Universidad Estatal de Milagro, es una institución que presta servicio de formación profesional desde hace 16 años, es una institución que por encontrarse por encima del promedio del sistema de educación superior, se ubica en el primer grupo de desempeño de las Instituciones de Educación Superior del país y Acredita en categoría B, en el año del 2013.

Según el informe general del (CEAACES), esta institución se consolida como el principal Centro de Educación Superior de la ciudad de Milagro y de la región.

Pese a que la institución es una entidad considerada competitiva a nivel de desempeño, siendo su objetivo formar profesionales exitosos dentro de todas las carreras que maneja, se ha identificado falencias en los costos presupuestados, pues la falta de control en la gestión administrativa no justifico un costo eficiente en la elaboración del POA (Plan Operativo Anual), principalmente para la Unidad Académica Ciencias Administrativas y Comerciales afectando a las carreras de Marketing y Gestión Empresarial, el efecto que surgió por la mala planificación presupuestaria y distribución de los recursos.

Como lo indica (HORNGREN, MALLO, & PULIDO, 2008), quienes afirman que:

El cálculo de los costos es indispensable para una correcta gestión administrativa. El análisis de los costos de educación permite conocer qué, dónde, cuándo, en qué medida, cómo y porqué pasó, lo que posibilita una mejor administración del futuro. Es decir, el costo es el esfuerzo económico que se debe realizar para lograr un objetivo operativo (el pago de salarios, la financiación de estructuras, equipar aulas con medios tecnológicos, etc.).  
(pág. 12)

Sin embargo estas carreras al no contar con un suficiente recurso monetario, trato de acoplarse a su presupuesto, no obstante no sirvió de mucho, con el transcurrir los periodos educativos iba bajando el nivel de estudiantes, ya que estos no sentían que la carrera se direccionaba al propósito profesional requerido, manteniendo solamente 6 estudiantes que terminaron su carrera de Ingeniería en Marketing en el periodo de Mayo a Septiembre del 2012, quedando suspendida esta carrera.

A pesar de estar suspendida la carrera, la institución universitaria teniendo como primera autoridad al Ingeniero Fabricio Guevara, quien agilito gestiones para poder ofertar la carrera, con el objetivo de aportar a los estudiantes conocimientos y experiencias fundamentalmente equitativas en relación a las demás carreras de la misma facultad.

Emprendiendo una actividad junto con el Centro de Investigación y Desarrollo del Ecuador (CIDE), siendo la subdirectora general la Ingeniera Gabriela Mancero Arias, realizaron el

Primer Congreso Internacional de Marketing y Gestión Empresarial, resultando exitoso, promoviendo el perfil profesional, el cual despliega las competencias y capacidades, que debe adquirir un profesional en esta carrera técnica administrativa.

Por ello la Facultad de Ciencias Administrativas y Comerciales, (2016), establece el siguiente perfil:

El profesional en marketing está preparado para diseñar, ejecutar y evaluar planes e investigaciones sobre el comportamiento del consumidor y del mercado; de manejar los procesos de comercialización de bienes y servicios de cualquier empresa u organización y administrar los sistemas de información y publicidad. (pág. 1)

Como lo indican los directivos que administran este tipo de carreras, el perfil descrito para la carrera de Marketing, forma profesionales competitivos desplazándolo hacia un mundo facultativo para plantear, emprender y estimar planes e investigaciones sobre el comportamiento tanto del comprador como de los proveedores.

Los resultados de los aprendizajes conducen a los estudiantes a *“Manejar diferentes herramientas tecnológicas, sistemas estadísticos, sistemas matemáticos paquetes de simulación, equipos, instrumentos y recursos que figuran en bibliotecas técnicas y en buscadores de literatura especializada”* (FACAC, 2016) (pág. 2). Dentro de estos alineamientos el estudiante debe manejar los sistemas tecnológicos como herramientas para poder concretar los procesos de mercadeo de bienes y servicios de cualquier organización, dirigiendo los métodos de información y publicidad, los cuales se operan a través de software empresariales.

Como lo afirma los directivos de la (FACAC, 2016), quienes indican que:

El Ingeniero gestiona y emprende nuevos proyectos de marketing, aplica con transparencia las técnicas de ventas como asesor y consultor; propone alternativas de solución, mediante el soporte científico-técnico en cualquier

tipo de empresa para lograr un desarrollo innovador y productivo a nivel local, regional, nacional e internacional. (pág. 1)

Siendo un éxito la oferta de la carrera de Marketing, UNEMI (2013), basa el refuerzo de las asignaturas de esta carrera modificando la malla curricular, centrandó las asignaturas basadas en el perfil propuesto, entre ellas la más importantes el manejo de software técnico y la simulación de negocios.

FIGURA N° 1: Malla Curricular de la Carrera de Ingeniería en Marketing

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES CARRERA DE INGENIERÍA EN MARKETING										
SEMESTRE I	SEMESTRE II	SEMESTRE III	SEMESTRE IV	SEMESTRE V	SEMESTRE VI	SEMESTRE VII	SEMESTRE VIII			
FUNDAMENTOS DE MARKETING 5,6C 5HS	PSICOLOGIA DEL CONSUMIDOR 4C 4HS	MARKETING ECOLOGICO 4,5C 4HS	MERCHANDISING 4C 4HS	MARKETING POLITICO Y DE SERVICIO 5,63C 5HS	PLANIFICACION ESTRATEGICA 5,6C 5HS	ETICA PROFESIONAL 3,38C 3HS	MARKETING INTERNACIONAL 4,5C 4HS			
ADMINISTRACION 5,63C 5H	COMPORTAMIENTO ORGANIZACIONAL 4,5C 4HS	COMUNICACION Y PUBLICIDAD 5,6C 5HS	DISEÑO GRAFICO 4,5C 4HS	GESTION DE CALIDAD Y COMPETITIVIDAD 5,6C 5H	GERENCIA DE OPERACIONES 4,5C 4HS	MARKETING ESTRATEGICO 5,6C 5HS	E. BUSSINES 5,6C 5HS			
MATEMATICAS 5,63C 5HS	MATEMATICAS FINANCIERA 5C 5HS	ESTADISTICA 5,6C 5HS	INVESTIGACION MERCADO 5,6C 5HS	INVESTIGACION OPERATIVA 54,5C 4HS	EMPRENDIMIENTO 5,6C 5HS	CANA.TRAD.MARK 5C 4HS	COMERCIO EXTERIOR 4,5C 4HS			
COMUNICACION Y LENGUAJE 3,38C 3HS	FUNDAMENTO DE ECONOMIA 5,63C 5HS	DESARROLLO DEL PRODUCTO 4,5C 4HS	PRESUPUESTO 5,6C 5HS	ADMINISTRACION Y DIRECCION DE VENTAS 5,63C 5HS	BECHAMARKETING 4,5C 4HS					
INTRODUCCION AL DERECHO 3,38C 3HS	DERECHO LABORAL EMPRESARIAL 3C 3HS	LESGLACION Y PRACTICA TRIBUTARIA 3,3C 3HS	INGENIERIA ECONOMICA 4,5C 4HS	MANEJO SOFTWARE TECNICO 4,5C 4HS						
CONTABILIDAD GENERAL 5,6C 5HS	CONTABILIDAD DE COSTO 5C 5HS	ANALISIS FINANCIERO 5,6C 5HS	PROYECTO DE VINCULACIÓN I 11,3 10H	PROYECTO DE VINCULACIÓN I 11,3C 10H						
REALIDAD NACIONAL 3,38C 3HS	INVESTIGACION I 2C 2HS	INVESTIGACION II 2C 2HS	INVESTIGACION III 3C 3HS	INVESTIGACION IV 3C 3HS						
			SIMULACION DE NEGOCIOS 5,6C 5HS							
			BRANDING		PAKAGING 5,6C 5H	PRACTICAS PRE PROFESIONALES 10C 10H	PRACTICAS PRE PROFESIONALES 10C 10H			
33C - 29HS 522HPS	32C - 28HS 504HPS	32C - 28HS 504HPS	34C - 30HS 540 HPS	41C - 36HS 648HPS	37C -33HS 594HPS	14C - 12HS 216 HPS	15C - 13HS 234 HPS			
11C 5%	HUMANÍSTICAS	70,88 30%	BÁSICAS	119,25C 51%	PROFESIONALIZANTES	11C 5%	OPTATIVAS	22,5C 10%	SERV. COMUN.	235 créditos 20 pasantías 255 créditos carrera
20C	PRÁCT. PREPROF.									

FUENTE: Universidad Estatal de Milagro – Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Comerciales

Una vez definida la malla curricular de la carrera de marketing, la UNEMI, decide garantizar y mantener la formación de estos profesionales, de manera que opto por agregar software tecnológico, incorporando simuladores educativos para desarrollar la comprensión y manejo de los procesos integrales de la carrera, instrumento de prácticas con diferentes escenarios dándole vida a un espacio real de conocimientos de negocios.

Por ello se adecuo un laboratorio virtual de simulación de negocios, que por medio de la reproducción de un sistema económico, financiero, profesional, el estudiante puede conocer las principales toma de decisiones gerenciales de las industrias que manejan este tipo de instrumento.

El simulador LABSAG, adquirido por la UNEMI, es el laboratorio virtual de simulación de administración y gerencia que sirve principalmente para la adopción de las decisiones financieras.

Este es administrado por el docente Enrique Armendáriz Lasso, (2014), quien indica que el manejo de este simulador conlleva a los estudiantes a tener una experiencia en manejo empresarial.

Por ejemplo pueden tener diversidad de ideas como el financiamiento que debe utilizar, que tipo de producto debería lanzar al mercado, cuales son las ofertas y demandas que rigen el mercadeo de un bien o servicio, y una serie de componentes que le permiten a ellos conocer los principios de las finanzas y marketing corporativos ayudándolos a tomar decisiones que involucran el manejo de una empresa.

La idea de este simulador es llevar a plano de la realidad virtualmente cada una de las experiencias, llevando tanto a la institución como a la carrera a ser parte de las más importantes competitividades en simulación de negocios entre universidades de Iberoamérica, puesto que estas clases virtuales fortalecen el conocimiento formando al estudiante frente a un escenario de retos y toma de decisiones para poder mantener una empresa.

La economista (ROBALINO MUÑIZ, 2013), indica que el sistema de simulación adquirido por la institución, forma parte importante del desafío tomado por la universidad en cumplir los objetivos trazados para esta carrera, en la actualidad estos simuladores muestran como resultado que los estudiantes tienen un conocimiento completo de los diversos fragmentos del proceso en el área de marketing, la analogía entre las mismas, y su impacto en los resultados usuales de la carrera.

Más allá de la educación tradicional, este tema se basa en lo científico de acuerdo a las áreas de conocimiento, la educación tecnológica a través de simuladores relaciona al hombre con su entorno, por medio de un sistema real el cual al entenderlo desarrolla la capacidad de identificar problemas y resolverlos dentro de su operación.

## CONCLUSIONES

- La utilización de recursos tecnológico dentro del proceso de enseñanza permite fortalecer y ampliar, ciertas destrezas directivas que son ineludibles para una excelente toma de decisiones referidas a la gestión de una empresa, de la misma manera esta permite desarrollar la capacidad de trabajar en equipo puesto que la interacción se la realiza en entre el estudiante y simulación, lo cual despliega conocimiento en la transmisión de conocimientos.
- Los simuladores considerados como herramientas educativas brindan la oportunidad tanto a los estudiantes o personas participes de estos, a enfocarse en una experiencia que refuerza los principios generales del aprender haciendo, enfocado al desarrollo de destrezas y habilidades para competir bajo planeación y análisis que desarrollen efectos de una acertada toma de decisiones.
- Este tipo de software benefician al estudiante al entrenar la mente en condiciones de tiempo y con escenarios reales, permitiendo observar los efectos que causan los posibles errores y la solución efectiva a la que se puede llegar.
- El uso de la tecnología como soporte en el proceso de instrucción, permite implantar un entorno virtual ya sea de negocios o de la simple enseñanza, con el propósito que las personas que lo utilizan tengan opción de participar por medio de decisiones en el proceso de evaluación y dirección de una entidad dentro de un área específica.
- Las Instituciones de Educación Superior, requiere demandar profesionales con alta capacidad y conocimiento práctico en lo que respecta al manejo de diversas áreas administrativas dentro de una entidad, puesto que poseer habilidades para realizar una eficiente toma de decisión en base a las operaciones y gestiones que realizan las empresas da pauta a un mejor desempeño y eficiencia administrativa.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- ARMENDARIZ LASSO, E. (24 de Febrero de 2014). Simulador de Negocios LABSAG. Milagro, Guayas, Ecuador.
- BARTOLOME, A. (2009). La Enseñanza están cambiando. *Revista AULA de Innovación Educativa* , 5.
- BLANCO, N. (2014). *Materiales curriculares: Teoría y desarrollo del curriculum* . Malaga-España: ALIJIBE.
- CASTRO, S. (2008). Simulación- Juego y los entornos multimedias en educación. *Revista de Investigación Universidad Pedagógica Experimental Libertador* , 65.
- CEAACES, C. d. (2013). *Proceso de Evaluación Institucional*. Quito-Ecuador.
- CHIQUITO TUMBACO, C., & SUAREZ MORA, A. (2015). *IMPLEMENTACIÓN DE UN SIMULADOR DE NEGOCIOS EN EL DEPARTAMENTO DE SIMULACIÓN DE LA FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS DE LA UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL, COMO MEDIO DE ENSEÑANZA*. Guayaquil-Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- CONEA, C. N. (2009). *EVALUACIÓN DE DESEMPEÑO INSTITUCIONAL DE LAS UNIVERSIDADES Y ESCUELAS POLITECNICAS DEL ECUADOR* . Quito-Ecuador.
- CONESUP, C. N. (2002). *Evaluación del sistema universitario*. Quito-Ecuador.
- FACAC, F. d. (22 de Agosto de 2016). *Perfil Profesional*. Recuperado el 28 de Agosto de 2017, de <http://www.unemi.edu.ec/facac/index.php/perfil-profesional-ingenieria-en-marketing/>
- FACCComerciales, F. d.
- FRANCO SEPULVEDA, I. L. (2012). Los simuladores, estrategias formativas en ambientes virtuales de aprendizaje. *Revista Virtual Catolica del Norte* , 6 - 7.

- GARZON QUIROZ, M. (2012). *LOS SIMULADORES DE NEGOCIOS COMO ALTERNATIVA DE DESARROLLO EMPRESARIAL*. Guayaquil-Ecuador: Universidad Catolica.
- HORNGREN, C., MALLO, A., & PULIDO, H. (2008). *Contabilidad Financiera, Enfoque Actual*. Madrid-España.
- MARTINEZ, S. (2014). *Una llave maestra, las tic en el aula*. Mexico: Santillana.
- O'FARRILL, E. (2012). *Estrategia para el desarrollo de la Informática en la Educación Superior*. Habana.
- OLTRA BADENES, R. (2012). *Sistemas Integrados de Gestión Empresarial*. Valencia-España: Universidad Politecnica de Valencia.
- ROBALINO MUÑIZ, R. (2013). *Temas relacionados al marketing*. Milagro-Ecuador: UNEMI.
- RODRIGUEZ, O., & SAENZ, S. (2009). *Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid-España: MARFIL.
- SALINAS, J. (2011). *La gestión de los Entornos Virtuales de Formación*. España: GRUPE.
- SNESE, S. N. (2012). *Actividades de IES*. Quito-Ecuador.
- UNEMI, U. E. (2013). Simulación de Gestión de Marketing. *Comprensión y el manejo del proceso integral de la toma de decisiones de marketing* (págs. 1 - 2). Milagro: UNEMI.
- VIZCARRO, C., & JUAREZ, E. (2015). *La metodología del aprendizaje basados en problemas*. Madrid.