



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y COMERCIALES

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

PROPUESTA PRÁCTICA DEL EXAMEN COMPLEXIVO

TEMA: IMPACTO DEL USO DE SIMULADORES EN ASIGNATURAS
PROFESIONALIZANTES DE LA CARRERA DE INGENIERIA EN
MARKETING DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO.

Autores: RODRIGUEZ ZAMBRANO YOMIRA THALYA

TELLO HEREDERO BARBARA LISSETTE

Acompañante: Ing. JOSE LUIS TENORIO ALMACHE

Milagro, Agosto 2017

ECUADOR

ÍNDICE GENERAL

DERECHOS DE AUTOR	2
APROBACIÓN DEL ACOMPAÑANTE DE LA PROPUESTA PRÁCTICA.....	3
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR.....	4
DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	6
RESUMEN	7-8
ABSTRACT.....	9-10
INTRODUCCIÓN	11-12
MARCO TEÓRICO.....	13-17
DESARROLLO	18-20
CONCLUSIONES	21-22
BIBLIOGRAFÍA	23-25

DERECHOS DE AUTOR

Ingeniero.

Fabricio Guevara Viejó, PhD.

RECTOR

Universidad Estatal de Milagro

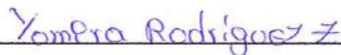
Presente.

Yo/Nosotros, **RODRÍGUEZ ZAMBRANO YOMIRA THALYA Y TELLO HEREDERO BÁRBARA LISSETTE** en calidad de autor(es) 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 mi (nuestro) Título de Grado, como aporte a la Temática “**EVALUACIÓN DE SIMULADORES DE PRÁCTICAS EN MARKETING**” del Grupo de Investigación **DE GESTIÓN EMPRESARIAL Y MARKETING - TEMÁTICAS** 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 veintinueve días del mes de Agosto del 2017



RODRIGUEZ ZAMBRANO YOMIRA THALYA

CI: 094031309-1



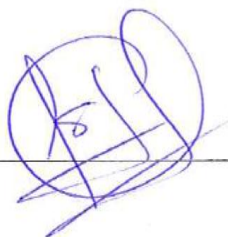
TELLO HEREDERO BARBARA LISSETTE

CI: 09403678-9

APROBACIÓN DEL ACOMPAÑANTE DE LA PROPUESTA PRÁCTICA

Yo, en mi calidad de acompañante de la propuesta práctica del Examen Complexivo, modalidad presencial, elaborado por las estudiantes RODRÍGUEZ ZAMBRANO YOMIRA THALYA Y TELLO HEREDERO BÁRBARA LISSETTE; cuyo tema es: IMPACTO DEL USO DE SIMULADORES EN ASIGNATURAS PROFESIONALIZANTES DE LA CARRERA DE INGENIERÍA EN MARKETING DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO, 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 INGENIERÍA 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 09 días del mes de Septiembre de 2017.



TENORIO ALMACHE JOSE LUIS

ACOMPAÑANTE
CC. 092185059-0

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:
Ténorio Almache José Luis, Zúñiga Bermúdez Elvira Isabel,
Solis Grande Luis Federico.

Luego de realizar la revisión de la propuesta práctica del Examen Complexivo, previo a la obtención del título (o grado académico) de Ing. en Marketing presentado por el (la) señor (a/ita) Rodríguez Zambrano Yomira Thalya.

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	[] 92.33
DEFENSA ORAL	[5]
TOTAL	[] 97.33
EQUIVALENTE	[] 48.67

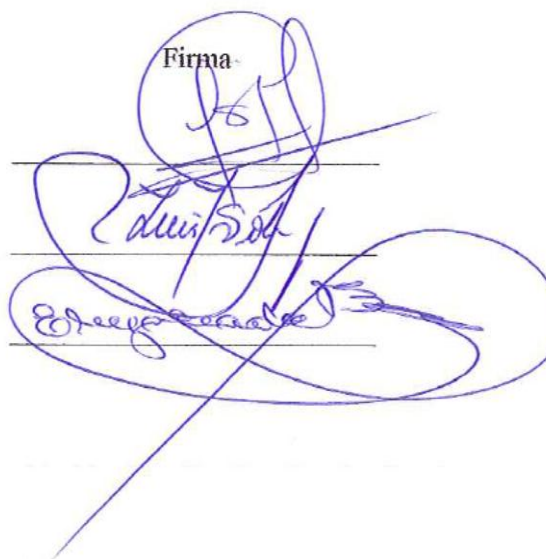
Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) Aprobado

Fecha: 27 de 09. del 2017.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos
Presidente	<u>José Luis Ténorio Almache</u>
Vocal 1	<u>Luis Solís Grande</u>
Vocal 2	<u>Elvira Zúñiga Bermúdez</u>

Firma



APROBACIÓN DEL TRIBUNAL CALIFICADOR

El tribunal calificador constituido por:
TGNORRO Almadhe Jose keers, Zsadel Bermudez Elvira Usabel,
Solis Granda Lucas Eduarado

Luego de realizar la revisión de la propuesta práctica del Examen Complexivo, previo a la obtención del título (o grado académico) de Ing. En Marketing presentado por el (la) señor (a/ita) Tello Heredero Barbara Lisette

Con el título:

Impacto del uso de simuladores en Asignaturas en la Carrera Marketing.

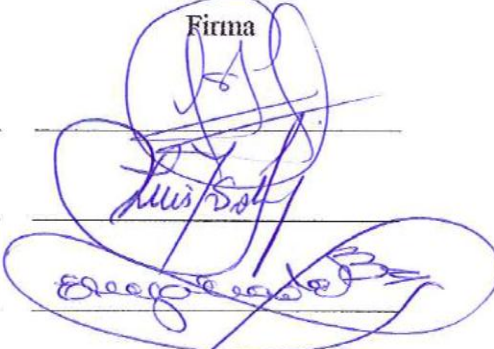
Otorga al presente la propuesta práctica del Examen Complexivo, las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	[] 192.33
DEFENSA ORAL	[5]
TOTAL	[] 197.33
EQUIVALENTE	[] 148.67

Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) APROBADO

Fecha: 27 de 09 del 2017.

Para constancia de lo actuado firman:

	Nombres y Apellidos	Firma
Presidente	<u>José Luis TGNORRO Almadhe</u>	
Vocal 1	<u>Luis Solís Granade</u>	
Vocal 2	<u>Elvira Zsadel Bermudez</u>	

DEDICATORIA

Dedicamos este proyecto a Dios por ser nuestro inspirador en cada uno de nuestros pasos y llenarnos de sabiduría para culminar esta etapa de formación profesional .A mis padres por ser el pilar fundamental en todo lo que somos, en mi educación, tanto académica, como de vida, y por su incondicional apoyo perfectamente mantenido a través del tiempo.

AGRADECIMIENTO

Queremos agradecer a Dios por su majestuosa virtud de permitir nuestro despertar y caminar con nosotras en esta meta profesional. A nuestros padres que con su tenacidad y lucha insaciable han hecho de nosotras unas futuras profesional Así, queremos mostrar nuestra gratitud a todas aquellas personas que estuvieron presentes en la realización de esta meta, de este sueño que es tan importante para nosotras , agradecer todas sus ayudas, sus palabras motivadoras, sus conocimientos, sus consejos y su dedicación.

TEMA:

“IMPACTO DEL USO DE SIMULADORES EN ASIGNATURAS PROFESIONALIZANTES DE LA CARRERA DE INGENIERÍA EN MARKETING DE LA UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO”

RESUMEN

El fortalecimiento de los procesos de aprendizaje es una de las principales preocupaciones de quienes forman parte de la comunidad educativa, en especial de los docentes, que cada día se esfuerzan por motivar a sus estudiantes y fortalecer su proceso de aprendizaje, a través del uso de recursos tecnológicos, vinculados al campo de la informática y la comunicación.

Precisamente dentro del contexto tecnológico, los simuladores son recursos didácticos a través de los cuales se establecen actividades que permiten que los estudiantes puedan tomar decisiones respecto a situaciones específicas que se presentan en la realidad y que pueden influir positiva o negativamente sobre un determinado contexto.

Estos recursos tecnológicos contribuyen al desarrollo de un conjunto de destrezas y habilidades por parte de los estudiantes, ya que la transmisión de conocimientos se lleva a cabo a través de distintas etapas, ya que por una parte contribuyen a la adquisición de nuevos saberes que demandan de un proceso de reflexión, para luego ser aplicados en un determinado contexto, permitiendo vincular la teoría con la realidad, fortaleciendo así el pensamiento estratégico de quien hace uso de esta clase de recurso.

Por este motivo, el uso de simuladores dentro de la educación universitaria es clave, ya que contribuye a generar procesos de aprendizaje interactivos entre estudiantes y maestros, despertando un mayor interés por comprender los contenidos referentes a una asignatura, además de reflexionar sobre la importancia de tomar decisiones asertivas basadas en los conocimientos que se adquieren en el aula.

Es por esta razón, que en esta investigación se detallan las características de los simuladores, así como aquellos que son utilizados dentro de asignaturas relacionadas con asignaturas como publicidad, marketing, entre otras, para lo cual se recurrió a la revisión de distintas fuentes bibliográficas y digitales que han abordado este tema en el contexto actual.

PALABRAS CLAVE: TIC, Simuladores, Aprendizaje.

TITLE:

“IMPACT OF THE USE OF SIMULATORS IN PROFESSIONALIZING SUBJECTS OF THE ENGINEERING CAREER IN MARKETING OF THE STATE UNIVERSITY OF MILAGRO”.

ABSTRACT

The strengthening of the learning processes is one of the main concerns of those who are part of the educational community, especially of teachers, who every day strive to motivate their students and strengthen their learning process, through the use of technological resources, linked to the field of information technology and communication.

Precisely within the technological context, simulators are didactic resources through which activities are established that allow students to make decisions regarding specific situations that present themselves in reality and that can influence positively or negatively on a given context.

These technological resources contribute to the development of a set of skills and abilities on the part of the students, since the transmission of knowledge is carried out through different stages, since on the one hand they contribute to the acquisition of new knowledge that demands of a process of reflection, then applied in a given context, allowing to link theory with reality, thus strengthening the strategic thinking of those who make use of this kind of resource.

For this reason, the use of simulators within the university education is key, since it contributes to generate interactive learning processes between students and teachers, arousing a greater interest to understand the contents referring to a subject, besides reflecting on the importance of make assertive decisions based on the knowledge acquired in the classroom.

It is for this reason that this research details the characteristics of the simulators, as well as those that are used in subjects related to subjects such as advertising, marketing,

among others, for which we resorted to the review of different bibliographic sources and that have addressed this issue in the current context.

KEYWORDS: TIC, Simulators, Learning.

INTRODUCCIÓN

La incursión de las tecnologías de información y comunicación (TIC) se constituye como uno de los fenómenos sociales que ha transformando de manera significativa la vida de las personas, incluyendo el contexto de la educación, donde cada vez se hace indispensable su uso, puesto que contribuyen al fortalecimiento de los procesos de aprendizaje desarrollados en el aula, ya que a través de sus características generan el intercambio de conocimientos de una forma dinámica e interactiva, fortaleciendo el desarrollo de distintas habilidades cognitivas en los estudiantes, y contribuyendo con su proceso de alfabetización tecnológica.

En este sentido, la aplicación de las TIC es uno de los desafíos que motiva a los docentes a replantear la metodología utilizada dentro de cada una de sus clases, además de estimularlos en el fortalecimiento de sus conocimientos respecto a aquellas herramientas tecnológicas, a través de las cuales los estudiantes cuenten con la posibilidad de vincular la teoría con la realidad, ya que una de las principales limitaciones de la educación es que los conocimientos adquiridos se remiten a lo académico, dificultando su aplicación en la realidad que rodea a cada persona.

Precisamente en la actualidad, herramientas didácticas como los simuladores han cobrado enorme importancia dentro del contexto educativo, ya que contribuyen a que los estudiantes puedan desarrollar procesos cognitivos mediante los cuales su punto de vista y conocimientos adquiridos, influyen en las decisiones que deben tomar en relación a aspectos propios de la realidad y a los cuales deben enfrentarse, una vez que logren acceder al contexto laboral.

Desde la perspectiva de investigadores como (Cabrera, Mussolini, & Scattolini, 2015) quienes han centrado su atención en las ventajas que ofrecen los simuladores dentro del contexto educativo, esta clase de herramientas digitales contribuyen a que los estudiantes logren tener una visión más clara respecto a los conceptos y los conocimientos que construyen dentro del aula, en tiempo real a través del uso de redes digitales, que inclusive les permiten debatir sus ideas con otros usuarios, estableciendo

de esta manera, una especie de enfrentamiento a los retos que surgen dentro del mundo profesional.

Por lo referido, en esta investigación se propone el uso de simuladores dentro de las asignaturas de la carrera de Ingeniería en Marketing de la Universidad Estatal de Milagro, ya que mediante su aplicación, los estudiantes tienen la posibilidad de participar de una forma más realista en cuanto a los conocimientos adquiridos dentro del aula, permitiéndoles simular un negocio, efectuar investigaciones de mercados, desarrollar campañas publicitarias, asignar presupuestos, analizar a la competencia e influir sobre las decisiones de los públicos metas, aspectos que son de suma importancia dentro de la formación académica, y por supuesto dentro del contexto empresarial.

De esta manera y a partir de la implementación de esta clase de herramientas educativas digitales se puede fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes dentro de la, carrera de Ingeniería en Marketing generando un conocimiento más realista y práctico, direccionado a fortalecer sus destrezas y habilidades cognitivas, además de contribuir en la formación de profesionales talentosos y eficientes en el Ecuador.

MARCO TEÓRICO

Según lo manifiestan autores como (Velázquez, 2011), los simuladores son herramientas que permiten que el usuario pueda adquirir un conocimiento profundo respecto a distintas temáticas, a partir del uso de herramientas digitales y electrónicas pertenecientes a la metodología e – learning como computadores y plataformas web que facilitan la enseñanza de contenidos de una manera didáctica e interactiva.

Por su parte, (Cataldi, Lage, & Dominighini, 2013) afirman que los simuladores se han convertido en una herramienta indispensable dentro del contexto de la educación, ya que permiten reproducir una situación específica que ocurre de forma natural a través de “la visualización de los diferentes estados que puede presentar, definidos por un conjunto de variables que cambian mediante la interacción en el tiempo con un algoritmo determinado a fin de describir de manera intuitiva el comportamiento del sistema real” (pág. 8).

Otros investigadores como (Ruíz & Ruíz, 2013) sostienen que a partir del uso de simuladores dentro del contexto educativo se pueden desarrollar competencias como: Fortalecer la concentración, capacidad de análisis e interpretación de la información, describir procedimientos para lograr objetivos, desarrollar la creatividad y estrategias de pensamiento, descubrir irregularidades mediante la experimentación, hacer inferencias, ensamblar datos aislados, hacer analogías, suponer conclusión requerida y aplicar los resultados a casos más complejos o nuevos contextos. (pág. 103 – 104)

Por este motivo, los simuladores han logrado un alto grado de aceptación, no solo dentro del contexto educativo, ya que además son utilizados por profesionales de diversas áreas como la ingeniería, mercadotecnia, diseño multimedia, análisis de sistemas, administración, entre otras, ya que facilitan el diseño de sistemas que simulan aspectos específicos de la realidad, además de contribuir con la realización de toda clase de experimentos que facilitan la selección de estrategias operativas en un determinado contexto.

En este mismo sentido, (González, 1999) sostiene que la aplicación de simuladores dentro del proceso de aprendizaje de los estudiantes es muy importante, ya que

mediante estas herramientas tecnológicas, el estudiante cuenta con la posibilidad de poner en práctica sus conocimientos adquiridos dentro del aula, permitiéndole gestionar estrategias para cada contexto, además de tomar decisiones asertivas en un ambiente virtual, que al mismo tiempo los empujan a afrontar situaciones conflictivas que deben resolver de manera adecuada, de tal forma que cuando en su vida profesional deban enfrentarse a situaciones similares, sean capaces de hacerlo de manera eficiente.

Complementando a todo lo expuesto, (Krizanovic, 2015) argumenta que mediante el uso de simuladores, el aula se transforma en un espacio de formación a nivel teórico, metodológico y práctico, ya que la integración de la tecnología al proceso de aprendizaje enriquece las actividades que se desarrollan, y colocan al estudiante en escenarios reales que los motivan a ponerse en una determinada situación, a fin de resolver las situaciones que se presentan en un determinado contexto.

Precisamente un ejemplo de esta clase de recursos lo conforman los simuladores de negocios, que en criterio de (Cabrera, Mussolini, & Scattolini, 2015) permiten que dentro del contexto educativo, los estudiantes y maestros puedan ser partícipes de “un contexto virtual de negocios, a través de la toma de un conjunto de decisiones, en el proceso de dirección y administración de una empresa o de un área específica de la misma” (pág. 3), aspecto que fortalece su proceso de aprendizaje mediante el uso de las tecnologías de información y comunicación.

Respecto a los simuladores de negocios, (Ruíz & Ruíz, 2013) afirman que estos recursos educativos contribuyen al “desarrollo académico de los estudiantes, ya que les permite comprender de una manera más clara su papel como futuros profesionales, teniendo la oportunidad de poner en práctica muchos de los conocimientos adquiridos durante su preparación académica sobre diversas áreas” (pág. 104).

Otra de las aplicaciones de esta clase de herramientas digitales corresponde a los simuladores empresariales o los Business games que son considerados como juegos virtuales mediante los cuales los estudiantes dan cumplimiento a los objetivos formativos planteados en cada nivel de estudio, ya que mediante su uso se aplica de forma práctica lo aprendido en la teoría, gestionando la toma de decisiones en un ambiente virtual que permite además relacionar las diferentes asignaturas del área de

marketing como la investigación de mercado, la publicidad, el merchandising, entre otras, ya que cada cambio que se produce en un área particular afecta al resto de las mismas, influyendo en el cumplimiento de los objetivos a corto y largo plazo que se plantea en una empresa (Jiménez, 2015).

Por lo referido, la aplicación de simuladores dentro del contexto educativo es una de las nuevas propuestas que está cobrando enorme importancia respecto a las formas interactivas de mejorar los procesos de aprendizaje dentro de la Educación Superior, ya que genera un intercambio de conocimientos de manera dinámica y participativa, contribuyendo a vincular la teoría con la práctica, además de fortalecer las habilidades cognitivas de los estudiantes, y preparándolos de manera efectiva para su vida profesional.

Por su parte, (Osorio, Ángel, & Franco, 2012) manifiestan que uno de los aspectos importante en cuanto al uso de simuladores en el contexto educativo está relacionado con el grado de motivación que se promueva respecto a su uso, que se encuentra condicionado a aspectos intrínsecos y extrínsecos. En el caso de la motivación intrínseca, esta guarda relación con el interés de los estudiantes por utilizar los simuladores, ya que a través del uso de estas tecnologías educativa lograrán fortalecer su nivel de conocimientos y realizar las cosas de mejor manera.

En lo que respecta a la motivación extrínseca, esta se encuentra relacionada con los elementos que el estudiante encuentra atractivos al momento de utilizar un simulador, y que en algunos casos responde a su deseo de obtener una recompensa o evitar una represalia a causa de su falta de participación, razón por la cual es importante que el maestro intervenga de manera positiva dentro del aula escolar despertando su interés para que utilicen esta clase de herramientas en beneficio de su formación académica y personal (Osorio, Ángel, & Franco, 2012).

No obstante, desde la perspectiva de investigadores como (Annetta, Murray, Laird, Bohr, & Park, 2008), la motivación de los estudiantes para utilizar simuladores se encuentra condicionado a su facilidad para manejar herramientas tecnológicas, ya que algunas personas tienen limitado conocimiento respecto a su forma de uso, generando un alto grado de frustración, que no contribuye a que puedan aplicarlas dentro de su

proceso de aprendizaje. Por esta razón es necesario que antes de implementar un simulador dentro de una asignatura, el maestro desarrolle una capacitación previa a su uso, a fin de motivar en los estudiantes su aplicación y uso de manera continua para fortalecer sus conocimientos dentro y fuera del entorno educativo.

Complementando a lo referido hasta el momento, autores como (Contreras, García, & Ramírez, 2010) sostienen que una de las principales funciones de los simuladores dentro del contexto educativo es facilitar la transmisión de conocimiento por parte de los docentes hacia los estudiantes, a través de los siguientes niveles:

Dato (mínima unidad de información), información (cuando se añade significado a los datos), conocimiento (cuando se da la aprehensión de hechos, verdades o principios), hasta la destreza (estadio superior cuando se trata de dar respuesta al porqué de las cosas y se generan habilidades y métodos de aplicación). (pág. 4)

Conviene subrayar que debido a la interactividad que los simuladores ofrecen a los estudiantes, estos se constituyen en herramientas que facilitan la comprensión de conceptos desde una perspectiva más participativa, facilitando la construcción de conocimientos y su posterior aplicación en probables escenarios, que pueden surgir en la realidad, y que al ser representados a través de esta clase de programas, permiten diseñar estrategias para afrontar los problemas que se pueden generar más adelante en la realidad.

Con relación a los simuladores que con mayor frecuencia se utilizan dentro del contexto educativo, (Berrocal, 2008) señala que se emplean dos modelos: simulación e instrucción.

En el caso del primero, este ofrece una orientación para representar diferentes aspectos relevantes a un modelo de simulación para la instrucción, en el que se permite la representación de los conceptos que se pueden utilizar en un contexto de instrucción para el razonamiento sobre el comportamiento del sistema; mientras que el modelo de instrucción, apoya el uso de fórmulas y metáforas visuales para adaptarse a la elección de los libros de texto existentes. Este tipo de simulaciones no pretenden sustituir las clases formales, sino más bien se utilizan para mejorar ciertas partes de la misma dinámica con las representaciones de procesos difíciles de reproducir en el ambiente educativo. (pág. 11)

Por todo lo expuesto, los simuladores se constituyen en herramientas educativas tecnológicas que contribuyen a fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes en toda clase de asignaturas, permitiéndoles interactuar con posibles escenarios y situaciones que demandan de sus conocimientos, habilidades y destrezas para tomar decisiones asertivas y eficientes respecto a los problemas o dificultades que pueden suscitarse en un determinado contexto, permitiéndoles vincular la información adquiridos dentro del aula con la realidad que los rodea, y de esta manera fortalecer su preparación profesional que resulta indispensable dentro del contexto laboral.

DESARROLLO

Los simuladores se constituyen como herramientas educativas a partir de las cuales los estudiantes pueden fortalecer sus procesos de aprendizaje, ya que les permiten vincular los conocimientos adquiridos con la realidad que los rodea, aprendiendo a tomar decisiones que pueden ser aplicadas a futuro en el contexto laboral. Por esta razón los simuladores resultan útiles de aplicarse en asignaturas profesionalizantes de la carrera de Ingeniería en Marketing de la Universidad Estatal de Milagro, ya que generan distintos beneficios para la adquisición de conocimientos, ya que contribuyen a que los alumnos puedan enfrentarse a situaciones que demandan de su pensamiento estratégico en la toma de decisiones que pueden favorecer la estabilidad de sus negocios o empresas.

En el caso de la asignatura de Comunicación y Publicidad, un simulador puede contribuir a que los estudiantes desarrollen de manera virtual campañas publicitarias, páginas web, boletines de prensa, y otra clase de productos comunicacionales que permitan transmitir un mensaje a las audiencias, permitiendo conocer el impacto que generan en un determinado contexto, y la importancia de seleccionar de manera correcta el lenguaje que se utilizará en su elaboración, ya que una de las principales dificultades en el contexto educativo, es que los alumnos solo conocen en teoría para que sirven esta clase de herramientas dentro de contexto educativo.

Otro de los usos que puede hacerse de los simuladores corresponde a la asignatura de Investigación de Mercado, ya que los estudiantes necesitan comprender los procesos a través de los cuales se investiga a las audiencias, la competencia, y el mismo mercado, y esto se puede llevar a cabo mediante esta clase de herramientas virtuales, ya que por ejemplo empresas como Innovative Learning Solutions, a través de programas como Advanced Strategic Marketing, facilitan que los alumnos obtengan datos ficticios de manera virtual que les permiten diagnosticar el contexto en el cual se desarrollan las actividades comerciales de una posible empresa, comprendiendo sus fortalezas, oportunidades, debilidades y capacidades, que se establecen dentro del plan estratégico de dicha entidad. Además estos simuladores contribuyen a que el estudiante aprenda a manejar herramientas como “promociones, fuerza de ventas y autoajustes en la

demanda a lo largo de la simulación, es decir, motivándolos a desarrollar estrategias en la evolución en las preferencias y necesidades del mercado” (Jiménez, 2015, pág. 39).

Otra asignatura en la que es fundamental el uso de simuladores corresponde a Manejo de Software Técnico, ya que los estudiantes pueden aprender de manera virtual a utilizar equipos técnicos propios de cada empresa, que les permiten tener conocimientos acerca de la práctica empresarial mediante el uso de softwares relacionados con el campo de la informática y las tecnologías de información y comunicación, contribuyendo al aprendizaje de aspectos como “gestión de inmovilizado inmaterial, investigaciones y patentes, gestión de proyectos, gestión del tiempo, fidelización del cliente y gestión de la plantilla (Jiménez, 2015, pág. 35).

La asignatura de E-Bussines es otra de las que puede beneficiarse del uso de simuladores, ya que en la actualidad los estudiantes deben fortalecer su conocimiento respecto a los procesos a través de los cuales se pueden crear y manejar negocios virtuales, ya que necesitan aprender a desarrollar campañas de difusión sobre sus productos o servicios a través de la red, atraer a nuevos clientes mediante recursos y promociones digitales, y al mismo tiempo comprender la forma de funcionamiento de los sistemas de facturación electrónica.

Por este motivo, empresas como Companygame han desarrollado simuladores como “Businessglobal” que permite que los estudiantes puedan desarrollar estrategias de manera virtual, a través de las cuales logren fortalecer la gestión de sus empresas on line, a través de herramientas digitales como páginas web, permitiéndoles internacionalizar sus servicios o productos, además de permitirles tomar decisiones que contribuyen a que logren adaptarse a los cambios que surgen en el sector en el cual desarrollan sus actividades comerciales (Jiménez, 2015).

Con relación a asignaturas como Psicología del consumidor, los simuladores permiten que los estudiantes obtengan datos virtuales a partir de los cuales pueden desarrollar campañas o estrategias para influir en sus decisiones de compra de sus clientes, aspecto que los ayuda a comprender la manera en que se debe establecer estrategias para lograr mejorar el rendimiento de una empresa, comprendiendo el posible impacto que se puede generar a partir de las acciones desarrolladas. Por esta razón, los simuladores permiten

que los estudiantes analicen la información obtenida, para luego ejecutar actividades de promoción para atraer a nuevos clientes y así influir sobre sus públicos metas, y de esta manera, obtener su fidelidad de consumo (Jiménez, 2015).

Finalmente en asignaturas como Administración y Dirección de ventas, también es fundamental aplicar simuladores, ya que permiten que los estudiantes a partir del enfrentamiento de actividades cotidianas relacionadas con el manejo de recursos, compra y venta de materiales, contratación de personal, actualización de la infraestructura y la tecnología que se usa en la empresa, se generen diversas experiencias respecto a las estrategias administrativas que se deben desarrollar en el ámbito empresarial, a fin de garantizar que una empresa se vuelva exitosa.

Además es importante señalar que a partir de la aplicación de una metodología cualitativa se logró revisar varias fuentes bibliográficas que establecen que en entidades educativas ecuatorianas como la Universidad Internacional del Ecuador, la Pontificia Universidad del Ecuador, La Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la Universidad de Cuenca, y la Universidad Técnica de Cotopaxi se han aplicado distintas clases de simuladores en carreras como Medicina, Ingeniería Civil, Ingeniería en Sistemas y Administración de Empresas, mejorando los procesos de aprendizaje que se han vuelto más interactivos, y fortaleciendo las destrezas cognitivas de los estudiantes en cuanto a la adquisición de nuevos conocimientos, razón por la cual resulta sumamente importante su aplicación dentro del contexto educativo.

En base a lo escrito , los simuladores permiten mejorar el aprendizaje de las diversas asignaturas de la carrera de Ingeniería Marketing, contribuyendo a generar experiencias significativas en los estudiantes y docentes, conectando conocimientos teóricos y acercándolos a un campo laboral preparándolos a futuro para que puedan tomar decisiones asertivas en el contexto en el cual se desarrollan laboralmente, fortaleciendo además sus habilidades y destrezas tanto a nivel personal como profesional.

CONCLUSIONES

El surgimiento de las tecnologías de información y comunicación se constituye como uno de los fenómenos sociales de mayor relevancia para la humanidad, ya que han transformado la vida y las actividades de las personas, incluyendo el contexto de la educación, que demanda de su uso para fortalecer los procesos de aprendizaje desarrollado entre estudiantes y docentes.

En este sentido, dentro de los recursos didácticos tecnológicos que se usan en la educación se encuentran los simuladores, que se constituyen como programas digitales a través de los cuales se representan determinadas situaciones a las cuales el estudiante debe enfrentarse, para tomar decisiones que les permitan resolver las problemáticas planteadas, permitiéndoles vincular la teoría con la práctica, y al mismo tiempo reflexionar sobre sus acciones que se encuentran relacionadas con el conocimiento adquirido.

Debido a las características que los simuladores poseen, estos recursos didácticos promueven un aprendizaje más interactivo y reflexivo, que permite que los estudiantes desarrollen distintas habilidades y destrezas cognitivas entre las que se encuentran un mayor grado de concentración, creatividad, análisis e interpretación de los datos obtenidos, pensamiento estratégico, establecer analogías, describir procedimientos que contribuyen al logro de objetivos, efectuar experimentos, y vincular la teoría con la realidad que los rodea.

Gracias a las ventajas que ofrecen dentro del contexto educativo, los simuladores son utilizados en la actualidad por toda clase de estudiantes y profesionales, ya que facilitan la transmisión de conocimientos sobre diversos temas, además de generar un proceso de aprendizaje más interactivo, ya que a través del diseño de sus programas se simulan aspectos de la realidad que implica la toma de decisiones por parte de sus usuarios, motivándolos a reflexionar sobre las acciones desarrolladas de manera virtual que luego pueden ser aplicadas en un determinado contexto.

Es por esta razón que en la actualidad muchas empresas como Companygame, Gestionet, Innovative Learning Solutions, New Digital Way, entre otras, han desarrollado distintas clases de simuladores que pueden ser aplicados dentro de asignaturas como la Publicidad, Comunicación, Administración y Dirección de ventas, Psicología del Consumidor, Ebussines, Análisis del Mercado, ya que permiten que los estudiantes puedan enfrentarse a situaciones recreadas que demandan de la selección de diversas decisiones, permitiéndoles comprender como funcionan aquellos aspectos propios de las empresas o negocios, que pueden condicionar su éxito o fracaso, generando de esta forma un aprendizaje reflexivo e interactivo.

Por lo antes tratado ,se puede decir que es fundamental hacer uso frecuente de los simuladores dentro del contexto educativo, ya que de esta manera se fortalece el proceso de aprendizaje dentro del nivel universitario, para lo cual es importante desarrollar capacitaciones con los estudiantes respecto al uso de esta clase de tecnologías, ya que de esta manera se evita que los estudiantes se sientan frustrados respecto a su manejo o sobre aquellos aspectos que producen dificultades y que pueden ser superadas con la guía del maestro y su motivación para aplicarlas de manera continua en toda clase de asignatura.

BIBLIOGRAFÍA

- Annetta, L., Murray, M., Laird, S., Bohr, S., & Park, J. (2008). Investigating Student Attitudes Toward a Synchronous. Online Graduate Course in a Multi-User Virtual Learning Environment. *Journal Of Technology & Teacher Education*, 1(16), 5 - 34.
- Arias, D., Haro, C., & Romerosa, M. (2010). Un enfoque innovador del proceso de enseñanza-aprendizaje en la dirección de empresas: el uso de simuladores en el ámbito universitario. *Revista de Educación*(353), 707 - 721.
- Avella, F., & Rodríguez, A. (2013). Ambientes virtuales de aprendizaje apoyados por simuladores. *Actas V Congreso Virtual Iberoamericano de calidad en educación virtual y a distancia* (págs. 1 - 17). Colombia: Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Berrocal, V. (2008). Consideraciones para el uso de simulaciones en entornos virtuales para el aprendizaje de las estrategias de programación de computadoras. *Revista Innovaciones Educativas*, 11(16), 1 - 22.
- Buendía, F., Cano, J., & Sahuquillo, J. (2005). Uso de simuladores y herramientas Web para la enseñanza de Sistemas Operativos. *Actas del Simposio Nacional de Docencia en la Informática* (págs. 121-128). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Cabrera, S., Mussolini, M., & Scattolini, N. (2015). Uso de simuladores de negocios como práctica interdisciplinaria en la asignatura Tecnología de la Información de la FCE- UNRC. *Tercera jornada de TIC e innovación en el aula UNPL* (págs. 1 - 10). La Plata, Argentina: Universidad de la Plata.
- Castroviejo, R. (2016). *Simuladores y dispositivos móviles en la enseñanza de la electricidad*. Rioja: Universidad de la Rioja.
- Cataldi, Z., Lage, F., & Dominighini, C. (2013). Fundamentos para el uso de simulaciones en la Enseñanza. *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales*, 10(17), 8 - 16.

- Contreras, G., García, R., & Ramírez, M. (2010). Uso de simuladores como recurso digital para la transferencia de conocimiento. *Revista Apertura*, 2(1), 1 - 19.
- Delgado, S., & Camargo, A. (2014). Ventajas del uso de simuladores de negocios en la licenciatura de Negocios Internacionales de la Universidad Politécnica de Gómez Palacio. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*(12), 1 - 13.
- González, E. (1999). *El uso de los simuladores de negocios en el proceso de aprendizaje*. Monterrey, México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Jiménez, F. (2015). *Estudio de mercado sobre simuladores empresariales*. Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia.
- Krizanovic, P. (2015). *Simuladores: universidades invierten en herramientas que acercan al aula la práctica en tiempo real*. Recuperado el 29 de agosto de 2017, de <http://m.iprofesional.com/notas/218325-Simuladores-universidades-invierten-en-herramientas-que-acercan-al-aula-la-prctica-en-tiempo-real>
- Linares, P., Romero, N., & Molina, J. (2015). *Los simuladores como recurso educativo ante las consideraciones alternativas del Equilibrio Químico en estudiantes universitarios*. Recuperado el 30 de agosto de 2017, de Universidad de Alicante: <https://web.ua.es/es/ice/jornadas-redes-2015/documentos/tema-1/410893.pdf>
- Márquez, I. (2010). *La simulación como aprendizaje: educación y mundos virtuales*. Recuperado el 30 de agosto de 2017, de Universidad Complutense de Madrid: <http://campus.usal.es/~comunicacion3punto0/comunicaciones/059.pdf>
- New Digital Way. (2015). *Simulador de campaña*. Recuperado el 01 de septiembre de 2017, de <http://emarketing.ndway.com/emarketing/simulador>
- Osorio, P., Ángel, M., & Franco, A. (2012). El uso de simuladores educativos para el desarrollo de competencias en la formación universitaria de pregrado. *Revista Q*, 7(13), 1 - 23.

- Rodríguez, A. (2010). Definición, descripción y estudio de los simuladores en software libre utilizados para el aprendizaje de la física. *Revista de Investigaciones UNAD*, 9(1), 153 - 169.
- Ruiz, J. (2010). *La Simulación como instrumento de aprendizaje*. Recuperado el 29 de agosto de 2017, de http://fp.atxuri.net/escenarios/Simulacion_como_Instrumento_de_Aprendizaje.pdf
- Ruíz, S., & Ruíz, J. (2013). Uso del simulador de negocios como herramienta para el aprendizaje en alumnos de educación superior de la U.A.E.M. *Revista de Estudios en Contaduría, Administración e Informática*, 2(3), 101 - 121.
- Velázquez, R. (2011). *Desarrollo de un simulador conductual para la formación en gestión empresarial basada en LEAN*. Catalunya, España: Universidad Politécnica de Catalunya.