

Urkund Analysis Result

Analysed Document: PASAR URKUND CAICEDO-YAGUAREMA.pdf (D38027297)
Submitted: 4/26/2018 11:22:00 PM
Submitted By: jtenorioa@unemi.edu.ec
Significance: 2 %

Sources included in the report:

T-UCSG-POS-MAE-2.pdf (D8851655)

Instances where selected sources appear:

3

INTRODUCCIÓN En la actualidad los estudiantes de las carreras de gestión empresarial, necesitan estar a la vanguardia de lo que sucede en las empresas, tanto teóricamente como de una forma práctica, para con esto poder saber cómo actuar en cada circunstancia que van desarrollándose en este mundo empresarial, las cuales no son estáticas, sino más bien cambiantes, dependiendo de las decisiones tomadas por los altos mandos. Por tal motivo en este proyecto en su primer capítulo, del problema de la investigación, se destaca de cómo la estrategia fue utilizada desde remotos tiempos, y como esta fue evolucionando hasta llegar a las simulaciones, que desde tipo militares hasta computarizada ayudan a obtener experiencia y habilidades para las personas que lo utilizan. Llegando a tener la necesidad de implementar simuladores empresariales en la carrera de gestión empresarial de la UNEMI, teniendo un objetivo general y desglosando en otros específicos a poder alcanzar. En el segundo capítulo se destaca varios antecedentes y teorías que ayudan a explicar el uso de los simuladores a través de la historia, y como estos son necesarios para el aprendizaje, demostrando beneficios en el estudio, y también para todas las partes que intervienen en la simulación; apoyados de definiciones para un mayor entendimiento de este proyecto, y varias investigaciones que avalan el uso positivo de este método. Entrando en el capítulo tres se revisa las formas y técnicas que se usaron en esta investigación, describiendo los tipos investigativos empleados en este proyecto, los métodos utilizados, delimitando la población y alcance de este estudio. Para describir de una forma clara y precisa en el capítulo cuatro, la implementación de un simulador empresarial en la carrera antes mencionada, realizando cambios en la estructura de cómo estos se deben aplicar, pasando por niveles de dificultad o experiencia, que puedan ayudar al estudiante a comprender de una mejor manera el mundo empresarial; a la vez también se referencia de cuáles son los mejores simuladores que se pueden adaptar a lo

planteado aquí, para finalmente terminar con las conclusiones convenientes del proyecto de investigación. CAPITULO I PROBLEMA DE LA INVESTIGACION 1.1 Planteamiento del Problema En la actualidad en el mundo empresarial se está viviendo muchos cambios en la toma de decisiones para poder resolver problemas existentes en ese ámbito; y es necesario que exista una herramienta eficiente para los estudiantes de gestión empresarial, para su completa formación profesional y, puedan de esta manera desenvolverse eficientemente en las diferentes áreas de una empresa como son: administrativa, financiera, de producción, marketing, entre otras. Ante esta problemática existen varios simuladores de gestión empresarial, los cuales permiten obtener escenarios de los posibles sucesos en que la empresa se encontrará, todo basado según las decisiones que el estudiante aplique en estos simuladores. Pero hay que recalcar que para que se pueda tener un aprendizaje óptimo se necesita que el simulador contenga una gama variada de opciones de la empresa a dirigir, y así se pueda acercar más a la realidad. Es de vital importancia que estos simuladores sean aplicados dentro de la cátedra o enseñanza que reciben los estudiantes de tercer nivel y, puedan experimentar una situación similar al entorno de lo que sería ejercer el papel de un profesional, permitiéndoles tener una idea de cómo se debe gestionar cada uno de los procesos y problemas que se presentan día a día en las empresas. El problema que se detecta, es que existe un conocimiento teórico en los estudiantes de la carrera de gestión empresarial de la Universidad Estatal de Milagro (UNEMI), sin embargo al momento de ponerlo en práctica, no existe el conocimiento de cómo hacerlo, como afrontar las

situaciones que existan en las empresas donde vayan a laborar; todo esto ocasionado por la falta de práctica antes de tener un puesto laboral, lo que incurre en que no tengan un perfil profesional idóneo para ser seleccionados en un puesto de trabajo en el mundo empresarial. Sin estos simuladores de casos de estudios, que representan los problemas empresariales diarios, el estudiante no podrá desenvolverse proactivamente en el mundo profesional; ya que le brindarán la capacitación y enseñanza necesaria para su correcto desenvolvimiento. Por esta razón es necesaria la evaluación de simuladores de práctica en la gestión empresarial, que sirvan como herramientas de aprendizaje aplicados a los conocimientos obtenidos en las aulas de clase.

1.2 Justificación

La gestión empresarial es el área técnica - práctica donde se emplean herramientas y procedimientos idóneos como la planificación, organización, dirección y control con base en el recurso humano, financiero, contable en el contexto estratégico de la empresa para la posterior toma de decisiones. Desde la perspectiva universitaria el uso de simuladores es de gran importancia, para que el estudiante pueda desarrollar sus competencias académicas mediante la práctica, en campos virtuales donde se exponen casos reales para una toma de decisiones según los escenarios propuestos, en donde se podrá aprender todas las gestiones que se realizan en una empresa, y dependiendo de las acciones tomadas por el estudiante, pueden desencadenar crecimiento económico o pérdida de la misma. Se ha escogido esta investigación, la cual se basa en la evaluación de los simuladores de prácticas en gestión empresarial, para los estudiantes de Gestión Empresarial de la Universidad Estatal de Milagro. En donde como se dijo anteriormente en el planteamiento del problema, estas herramientas son necesarias aplicarlas durante su trayectoria universitaria, ya que podrán obtener conocimientos prácticos de cómo dirigir una empresa, generando experiencia, confianza y habilidades gerenciales, las cuales son requisitos fundamentales para ser profesionales.

Pero no basta con el simple hecho de utilizar simuladores, sino más bien de poder otorgarles los más completos e idóneos, con los cuales podrán acceder a mas variables de simulación y, conllevaría a poder prepararse ante mas escenarios posibles en el mundo empresarial, generando más puestos de trabajo y mayor reconocimiento de los estudiantes egresados de la universidad antes mencionada. Esta investigación es necesaria llevar a cabo para poder evaluar con criterios técnicos, cuales son los mejores simuladores que existen en la actualidad; revisando que opciones de decisiones ofrecen, hasta que tiempo de pronóstico se puede acceder, cuantas variables se pueden operar, etc. Y de esta manera llegar a una conclusión de qué se puede mejorar, que cambios son necesarios en los simuladores, que tipo de simuladores son recomendados para los estudiantes y, de qué forma deben ser utilizados estos. Los estudiantes deben sentir la plena seguridad de tener el poder en la toma de decisiones, porque de esto depende el crecimiento y aceptación de una empresa frente a sus clientes dentro del mercado y cómo van a generar beneficios, tanto para la organización y para el profesional, buscando optimizar la mayoría de sus recursos y generar grandes ganancias y ventajas dentro de la misma. A través del uso adecuado de los simuladores, se faculta a que los alumnos puedan practicar y guiarse mediante los diferentes esquemas que les proporciona esta herramienta de aprendizaje, identificando las posibles soluciones de problemas que se presentan periódicamente en las diferentes áreas de una empresa y, estos respondan siempre con resultados eficaces en cuanto a las necesidades de dicha organización. En la actualidad la entidad universitaria busca preparar profesionales de

primera categoría capaces de satisfacer las necesidades empresariales, ejerciendo ventajas competitivas que le permitan un óptimo desarrollo a lo largo de su trayectoria, en los diferentes ámbitos laborales, con la visión de que ellos crezcan dentro la empresa o mediante un emprendimiento que cumpla con los objetivos tanto empresariales como los de la sociedad; para lo cual es

imperante que se aplique los mejores simuladores, que complementen el estudio dado en clases, y más que todo que prepare al estudiante ante toda situación dentro de una empresa.

1.3 Objetivos 1.3.1 Objetivo General Evaluar eficaz y eficientemente los simuladores de práctica en la carrera de gestión empresarial, de la universidad Estatal de Milagro, y su incidencia en el aprendizaje profesional de los estudiantes. 1.3.2 Objetivos Específicos -

Comprobar el uso eficiente de los simuladores de práctica en la carrera de gestión empresarial. - Determinar qué beneficios generan los simuladores de práctica para el aprendizaje en los estudiantes. - Recomendar el correcto proceso para la aplicación de los simuladores de práctica, su forma de uso y que tipo deben aplicarse.

CAPITULO II MARCO TEORICO CONCEPTUAL 2.1 Antecedentes Históricos Es necesario comprender acerca de los simuladores empresariales, por eso debemos saber de dónde se originaron, quienes fueron las primeras personas en aplicarlos y como estos fueron evolucionando a lo largo de la historia; es por eso que nos remontamos primeramente a los juegos de estrategias en China, en donde como lo menciona (Garzon, 2012) era el Go o Wei – Hai, que consistía básicamente en poder aplicar una estrategia efectiva en el campo de juego para defender y obtener también, la mayor cantidad de rocas posibles y así de esta manera, mediante esta técnica de habilidad, ganar el mayor total de espacios en el tablero de juego. Otro juego de estrategia remontado desde hace siglos atrás es originario de la India, el cual es el Chaturanga como lo describe (Garzon, 2012). Dándonos a entender que desde años atrás nuestros antepasados, estaban conscientes de la necesidad de utilizar estrategias para poder lograr objetivos propuestos, y que a la vez estos juegos les servían como práctica y conocimiento previo para afrontar situaciones de la vida diaria y, que en muchas ocasiones estos pudieron ayudarlos a resolverlas con mayor facilidad. La utilización de simuladores computarizados comenzó a darse a partir de la segunda mitad del siglo XIX, esto se da porque había un exceso de teoría, esta innovación fue promovida y rápidamente aceptada por el público en general, gracias a John Dewey el cual publicó un libro que se titula “Education and Experience”, en donde se recalca lo dicho anteriormente según (LABSAG, 2016). Y nos da a entender cómo este cambio en la forma de aprendizaje, fue tan favorable para la población general ya que se podía entender mejor ciertas situaciones de la vida diaria sin correr el riesgo de perder nada en ese momento.

Es por el motivo antes descrito que las simulaciones se han aplicado en varios ámbitos de la vida cotidiana, una de ellas y muy fundamental para su rama es en el ámbito militar. En donde como nos dice (LABSAG, 2016) en la década de los años 80 la complejidad de las primeras simulaciones aumento rápidamente y, se comenzó a utilizar con los militares, una de esas simulaciones y tal vez la más significativa fue la del Ejercito Ace de la Organización del Atlántico Norte, la cual ocurrió en el año de 1989 en donde los comandantes, los cuales eran un numero de 3.000, tomaron decisiones militares estratégicas durante 11 días consecutivos,

preparando y simulando a todo su personal a cargo para posibles actos bélicos. Es de esta manera que las primeras simulaciones creadas fueron tomadas en base a las ya existentes de los militares, en este caso se hicieron modificaciones y adaptaciones para el mundo empresarial. Uno de estos auspiciadores fue la American Management Association, la cual puso en el mercado el juego Top Management Decision Game en el año de 1956 como nos dice (Ricaud, 2016), el cual se puede considerar como el principio de una serie de simulaciones que fueron y siguen siendo lanzadas al mercado en varias áreas como: financieras, marketing, bursátil, entre otras. Una de las características que ayudo a poder ser reconocidas y requeridas a las simulaciones, es que las computadoras en ese tiempo comenzaron a ser popularizadas y tener nuevas y mejoradas funciones, que antes no existían, o que no se podían hacer sin el uso de estos aparatos electrónicos; las cuales ayudaron a crear nuevas simulaciones a las ya existentes, creándolas de una manera más rápida, en donde los datos eran procesados velozmente obteniendo respuestas en corto tiempo; gozando con esto mejor precisión de resultados y convirtiendo a la simulación en algo más dinámico y complejo para el público en general, como nos dice (Ricaud, 2016). Es así que a lo largo de la historia los simuladores fueron creciendo de una manera constante, (LABSAG, 2016) nos dice que el creador de la simulación University of Pittsburg Production Organization Experiment, el cual era el Sr. Bass, pudo identificar para el año 1964 que existían más de 100 simulaciones que estaban operando.

También nos dice (LABSAG, 2016) que para el año 1969, Graham y Gray hacen eco de una publicación realizada en ese año, en donde demuestran o dan a conocer que la cantidad de simulaciones existentes ha aumentado, llegando a identificarse la cantidad de 180 simulaciones que se daban a través de las computadoras, y que a la vez se creaba por primera vez, una colección anotada de todos los simuladores hasta la fecha. (LABSAG, 2016) nos indica que más adelante, específicamente en 1979, se publica la cuarta edición anotada de todos los simuladores existentes, en donde aparece un aumento de tres veces más simuladores, teniendo como dato específico y que hay que recalcar, que de esa cantidad, la cuarta parte de todos los juegos existentes eran totalmente nuevos, comparados a publicaciones anteriores. Indudablemente las simulaciones siguieron creciendo y como nos dice (LABSAG, 2016) se generó un nuevo estudio en el año de 1973, realizado por Zuckerman, identificando ya la cantidad de 215 programas de este estilo y, que aumentaron para el año de 1974 en donde Schriesheim pudo localizar y catalogar la cantidad de 400 simuladores. Dando la pauta a este autor de comentar que esta manera de aprender se volvió de vital importancia para las escuelas de negocios y universidades, en donde poniendo en práctica toda la teoría, podían formar mejores profesionales. Y este aumento exponencial se debió gracias a la normativa de la American Association of Collegiate Schools of Business (AACSB), donde (Garzon, 2012) nos comenta que esta entidad exigió que todas las carreras de Maestría en Administración de Empresas, debían incluir Estrategias y Política, y esto lo aplicarían mediante simuladores, los cuales les proporcionarían una manera más óptima de aprendizaje, en donde pudieran tomar decisiones y aprender de aquellas, ayudando al estudiante a poder pulir habilidades gerenciales y otorgándoles un mejor desarrollo de sus destrezas a través de estos programas. Ante esta innovación y mejoría de los estudios gerenciales en países desarrollados, América Latina no podía ser la excepción, es por lo tanto como nos indica (Preciado, Arcega, & Pedraza, 2014) el primer centro de educación en hacer uso de simuladores de negocios para

sus estudiantes, fue el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) de México, el cual siguiendo los pasos de otros países, y para mejorar su calidad en la educación, en el año 1963 hizo uso de este recurso; el cual fue implementado sin mucho lapso de diferencia después de estrenar su Maestría en Administración. Después de lo antes mencionado, en la misma universidad, se crea una institución más especializada en simuladores, y nace el Centro de Simulación Empresarial del Departamento de Negocios y Administración de aquella universidad; lo cual generó algo muy en concreto, que fue el aumento del uso de simuladores en todo Latinoamérica, como un instrumento de enseñanza innovador y válido para el aprendizaje, tal como lo menciona (Preciado, Arcega, & Pedraza, 2014).

2.2 Descripción de un Simulador

Un simulador es un conjunto de escenarios que podemos encontrar dentro de una plataforma tecnológica. Es un conjunto de datos, y es también una herramienta, que tabula aquellos datos para poder ofrecer situaciones basadas en la realidad. Este programa ayuda al usuario a poder adquirir habilidades y conocimientos que serían muy difíciles de conseguir con solo el aprendizaje de la teoría; logrando de esta manera que sucedan cambios esperados o inesperados en aquella plataforma que controlamos a base de las decisiones del usuario, teniendo como ventaja que no se modifica nada en la realidad, según (Figueroa, Garcia, Quiroga, Reaño, & Sainz, 2011). Hay que resaltar que al no modificar nada, al momento de utilizar simuladores, se está enseñando al estudiante a tomar riesgos, a poder practicar y conocer que decisiones son correctas y cuáles no para el buen desenvolvimiento en la vida real. Por tal motivo los simuladores existen para muchas actividades como: simuladores para estudiantes de manejo, en donde pueden aprender antes de conducir realmente con un automóvil. En otra actividad donde se utiliza la simulación es para los aspirantes a pilotos de avión, en donde gracias a los

simuladores estos pueden estar expuestos a todo tipo de situaciones que pudieran pasar en una aeronave, dotándolos de experiencia y habilidades para su correcto desenvolvimiento, como lo indica (Fiallos, 2012). Como lo describe (Garzon, 2012) estos simuladores al estudiante se lo presentan como un juego, una actividad entretenida a ganar; pero no simplemente es aquello, es más bien una herramienta de aprendizaje práctica, que entre más se asemeje a la realidad, mucho mejor será la formación y destreza que va a obtener el alumno.

2.3 Uso de Simuladores para Aprender

El uso de estos simuladores como una herramienta de aprendizaje empresarial, son ampliamente utilizados por muchas instituciones educativas como se ha mencionado anteriormente. Estos ayudan a que el alumno pueda lograr la formación de conceptos y construcción de otros, mediante los nuevos conocimientos adquiridos en esta práctica; y que a la vez pueden ser aplicados a nuevos escenarios que el estudiante no lo podría lograr solo con el aprendizaje de la teoría, tal como lo indica (Fiallos, 2012). Teniendo en cuenta lo anterior se puede decir que estas herramientas aportan una serie de características en el aprendizaje, entre las cuales tenemos: ? Que apoyan el aprendizaje de tipo experimental y conjetural (Fiallos, 2012), en donde se puede decir que incentivan al error y práctica, es decir, a que se pierda el miedo a hacer algo mal, y por lo tanto no se lo haga, sino más bien, a que mediante esos errores el estudiante pueda saber en un futuro que no se debe hacer, porque si no habría consecuencias negativas, y por consiguiente existan menos errores en la empresa. ? Permite la correcta ejercitación del aprendizaje (Fiallos, 2012), con esto se logra poner en práctica todo lo que se ha aprendido en libros, y a mejorar en otros casos aquello.

Esta característica hace que el aprendizaje sea constante y tenga una retroalimentación de que se ha hecho erróneamente. ? Se suministra un contexto de aprendizaje abierto basado en modelos reales (Fiallos, 2012), indicando que el estudiante no va a tener siempre el mismo ejemplo para practicar, sino más bien se incorporan muchas variables, en las cuales se podrá constantemente incurrir en empresas del día a día, en situaciones que no son imaginarias, sino más bien que suceden en la realidad y que van a estimular al alumno a poder tomar esas decisiones de una manera correcta. ? Los simuladores tienen como objetivo enseñar un determinado contenido como lo menciona (Fiallos, 2012), en donde la gestión empresarial es uno de los más comunes, ayudando a entender cómo se deben tomar las decisiones de índole financiero, administrativo, de ventas, entre otros; de una manera coordinada interdepartamentalmente, para con esto obtener un aprendizaje en concreto del manejo de situaciones empresariales. ? También (Fiallos, 2012) nos dice que otra característica de los simuladores es que el estudiante va a tratar de entender las características de las situaciones propuestas inicialmente, es decir, todas las variables con la que se comienza la simulación; y debe aprender a controlarlas, poder hacer que trabajen a favor de la empresa que se simula, y qué hacer con esas variables ante diferentes circunstancias que se van a ir presentando. ? Otra característica que nos da (Fiallos, 2012) es que se proponen situaciones entretenidas y estimulantes, que sirven para un mejor aprendizaje, y ayudan dentro de ese entorno como un medio de poder conocer acerca de temas específicos. Por ejemplo al proponernos hacer que crezcan las ventas de una empresa para un determinado tiempo, se dan diferentes variables, que hacen que se estimule al usuario y al mismo tiempo aprenda acerca de ventas, logística, presupuesto, etc.

? Por último tenemos que el usuario o estudiante es un constructor de su propio aprendizaje tal como lo indica (Fiallos, 2012), en donde mediante la práctica y adquisición de experiencia, puede generar muchos más escenarios anticipados, mejora su previsión, y puede actuar ante nuevas situaciones desconocidas o que no haya aparecido en la simulación. Obteniendo un perfil profesional idóneo para muchas empresas que buscan la experiencia y audacia de un gerente.

2.4 Beneficios del Uso de Simuladores

Los simuladores traen consigo una serie de beneficios para los estudiantes que los aplican, aparte de las características principales antes descritas, estos simuladores ayudan por mucho en el aprendizaje comparado con las personas que no los utilizan. Uno de los principales beneficios que se puede resaltar es que el estudiante no tiene que pensar qué estrategia o decisión se debería tomar, sino más bien escoger aquella decisión y ponerla en práctica y verificar que sucede en realidad, si afecta positivamente o negativamente a la empresa, teniendo en cuenta que no es igual comparar o explicar una situación, que tenerla que simular y ver qué sucede para poder aprender de aquella, como lo indica (Innova Management, 2017). También se puede decir que la simulación cubre una brecha, que en ocasiones es muy grande, entre lo enseñado teóricamente y la práctica, ayudando a personas de todas las edades y en cierta medida mucho más, a personas adultas porque aprenden mejor jugando y aplicando, que estudiando y leyendo, como lo menciona (Innova Management, 2017). Existe un porcentaje (Ver Tabla 1) en donde se puede apreciar lo que la mayoría de las personas recuerdan y en qué circunstancias, entre ellas tenemos que el 90% de las personas recuerdan lo que hacen, en comparación del 10% de lo que leen. Lo cual significa que es mucho más fácil aprender hacer negocios con una

simulación, complementada con la teoría, y se obtendría el beneficio especial de que al ser práctica, se tendría mejor retentiva y habilidad de qué hacer en casos futuros.

Tabla 1 Título: Porcentaje de Aprendizaje de las Personas Según la Actividad Porcentaje Actividad 90% Recuerdan lo que hacen 70% Recuerdan lo que dicen 50% Recuerdan lo que escuchan 30% Recuerdan lo que ven 10% Recuerdan lo que leen Fuente: Simulador de Negocios, Enero 2018 Elaborado: Caicedo Bayas Gabriela y Yaguarema Campos Tamara, Enero 2018 También se puede decir que entre los muchos beneficios adicionales que existen al utilizar los simuladores, y para mayor comprensión del lector se los clasificará según el beneficiario. ? Beneficios para la Institución: Al encontrarse en constante adaptación y cambios, las universidades, colegios, y en general toda institución educativa están buscando ofertar una mejor malla académica, en donde puedan lograr una mejor retentiva del conocimiento del estudiante; por tal motivo los simuladores se prestan para complementar la oferta académica de la institución, en donde mediante estas técnica el alumno sienta la capacidad de poner en práctica todo lo que está aprendiendo y no esperar hasta conseguir un trabajo. Al incorporar estos juegos de simulación a las ofertas académicas, se logra que los estudiantes puedan obtener mejores propuestas de trabajo, que la institución pueda trabajar cooperativamente con otras y crear una gran cadena de conocimiento, ayudar a mejorar la comunicación y sintonía que existe entre el estudiante y el profesor, mejorar las calificaciones y nivel de estudio de los estudiantes, logrando que la institución sea reconocida a niveles locales, regional, y nacionales, como lo indica (Cesim, 2017).

? Beneficios para el Educador: Ser un educador en la actualidad es una tarea desafiante, ante la gran cantidad de contenidos digitales, de fácil acceso para los estudiantes, y ante el reto de la gran demanda de información que estos exigen. El docente al no modernizarse o buscar nuevas formas de conectar al alumno con lo que se le enseña, se corre el riesgo de caer en la desactualización y, no poder transmitir el conocimiento de una manera idónea. Es por tal motivo que al utilizar los simuladores el profesor encontrará una manera de poder ilustrar al alumno acerca de lo que se le está enseñando, haciéndolo participar activamente en un rol de toma de decisiones; se aumenta el entusiasmo del alumno por aprender y participar constantemente en la enseñanza; ayuda que el estudiante tenga mejor retención de conceptos , conocimientos acerca de la materia y sea más fácil poder enseñarle; se puede realizar todas las simulaciones no de una manera estática, sino más bien puede ser de manera online, mixtas , entre otras, facilitando el trabajo del educador; y finalmente cuenta con una herramienta que es eficiente y práctica y que ayuda a poder evaluar constantemente al alumno, sus habilidades y destrezas, como lo menciona (Cesim, 2017). ? Beneficios para los Estudiantes: Entre los principales beneficios que los estudiantes pueden obtener, es aplicar todo lo aprendido en el aula de clase en la simulación, y reforzar conocimientos; otro beneficio es mejorar los conocimientos existentes de marketing , publicidad, entre otros; ayuda a explorar y conocer habilidades financieras básicas para la toma de decisiones dentro de una empresa; ayuda a que el estudiante pueda comprender conceptos económicos básicos, y que a la vez los pueda manejar de una manera profesional; potencia las habilidades interpersonales y de comunicación, es decir ayuda a mejorar como se debe comunicar con otras áreas de la empresa, como poder entenderse para poder obtener un objetivo común, entre otras cosas más; mejora la habilidad para resolver problemas dentro de la empresa, ya

sean de una manera tradicional o bajo presión; está en la capacidad de realizar pronósticos a largo tiempo, avizorando como se desea que la empresa se comporte; mejora y pule la habilidad de preparar informes económicos o de cualquier índole, orientados a mejorar la calidad de la empresa; y por último ayuda a la empleabilidad de la persona, a poder ser contratado

en varios lugares, inclusive con miras internacionales, tal como lo comenta (Cesim, 2017). Se puede decir que el uso de estrategias a lo largo de los años ha sido algo común entre las personas, para poder aprender a manejar situaciones diarias, tanto era la necesidad de aquello que fue evolucionando hasta comenzar hacer simulaciones con los recursos existentes; ya con las nuevas tecnologías en donde abarca mejores computadoras, programas más avanzados y, la implementación de variables cada vez más similares a la de la vida real; se comienza a entrenar y enseñar como un método complementario y casi igual de bueno a la teoría, el modelo de las simulaciones en las universidades e instituciones educativas del mundo. Tanto así que es necesario la utilización de este método para la obtención de destrezas gerenciales en las personas antes de salir a trabajar en el mundo real, puesto al no tener esta herramienta, se promueve mucho el desempleo, vacíos en el conocimiento adquirido, por la falta de práctica, y una disminución de la calidad de las entidades educativas.

2.5 Antecedentes Referenciales A continuación se presentan algunas de las investigaciones acerca de los simuladores de negocios en gestión empresarial, que sirven como soporte a este proyecto y que validan la credibilidad de este, los cuales son los siguientes: ? Institución: Universidad de Granada Título: Un enfoque innovador del proceso de enseñanza-aprendizaje en la dirección de empresas: el uso de simuladores en el ámbito universitario. Autores:

Daniel Arias Aranda Carmen Haro Domínguez M^a Mercedes Romerosa Martínez Andrés J. Navarro-Paule Año de realización: Diciembre, 2008 Resumen: Dentro del contexto universitario, se requieren diferentes metodologías pedagógicas y una de ellas son los simuladores de negocios que han evolucionado con el pasar de los años como nuevas tecnologías para la docencia. Las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC's) se direcciona a estos simuladores ya que, estas herramientas permiten conocer la realidad empresarial de una perspectiva más acertada. (Arias, Haro, Romerosa, & Navarro, 2008) ? Institución: Universidad Autónoma de Madrid Título: Innovación en metodologías docentes con simuladores de gestión Empresarial. Aplicación práctica en las enseñanzas de grado. Autores: D. Isidro de Pablo D. ^a. Begoña Santos D. ^a. Yolanda Bueno D. Fernando Borrajo Año de realización: Diciembre, 2009

Resumen: En el ámbito educativo se vive cambios continuos de crecimiento y desarrollo por adquirir un buen perfil profesional, la visión de ofrecer habilidades y destrezas competitivas a los alumnos conlleva a la búsqueda de nuevas tecnologías como metodologías de innovación para la docencia como, un software con una estructura completa que incorpore las técnicas de enseñanzas necesarias que serán de ayuda para el estudiante. (de Pablo, Santos, Bueno, & Borrajo, 2009) "Los Simuladores de Gestión o también conocidos como Simuladores Empresariales o "Business Games", como su propio nombre indica, intentan reproducir la realidad empresarial utilizando las mismas variables, relaciones y acontecimientos que encontramos en el mundo de los negocios, ofreciendo la oportunidad de desarrollar destrezas

de Administración y Dirección de Empresas que difícilmente pueden obtenerse fuera del mercado laboral." (de Pablo, Santos, Bueno, & Borrajo, 2009) ? Institución : Universidad técnica de Cotopaxi Título: Los simuladores de negocios para mejorar las habilidades empresariales en los estudiantes de la universidad técnica de Cotopaxi de la carrera de Ingeniería Comercial periodo 2013. Autor: Recalde Morán Brigette Katherine Año de realización: Mayo, 2014 Resumen: Se determina que, "Los simuladores de negocios son herramientas que proporcionan facilidad

en la toma de decisiones, adiestramiento y agilidad para llegar a un nivel de alta dirección ya sea a nivel operativo o a nivel gerencial o por departamentos; el uso de estas herramientas dentro del campo educativo implica que los estudiantes desarrollen habilidades y destrezas enfocados a la toma de decisiones ya que estos instrumentos le proporciona una serie de eventos o supuestos entornos que se presentan dentro del medio empresarial, para lo cual los estudiantes tendrán que analizar todos campos involucrados y llegar a un nivel en los que tendrán que elegir o decidir que recursos son necesarios utilizar dentro de distintas áreas que involucran a los negocios para mejorar su rendimiento o supervivencia." (Recalde, 2014) ? Institución : Universidad técnica de Cotopaxi Título: Creación y crecimiento de negocios mediante el simulador de creación y gestión de empresas de la comunidad de Madrid en el aprendizaje de los estudiantes de la universidad técnica de Cotopaxi 2012-2013. Autores: Casa Sandra Elena Gallardo Cajas Luis Fernando Año de realización: Mayo, 2014 Resumen: En los estudiantes de Ingeniería Comercial de la Universidad Técnica de Cotopaxi existe la prioridad de conocer herramientas que les proporcionen experiencia para un emprendimiento con dirección a los negocios de gestión general o específica. Por lo cual se afirma que, "

0: T-UCSG-POS-MAE-2.pdf

90%

Los simuladores de empresas son herramientas de apoyo en el proceso de aprendizaje, dado que permiten establecer un ambiente virtual de negocios en donde los estudiantes tienen la oportunidad de participar, a través de un conjunto de decisiones, en el proceso de dirección de una empresa o de un área específica de la misma. Así, el propósito básico de los simuladores es desarrollar en los participantes las habilidades de dirección y de toma de decisiones." (

Casa & Gallardo, 2014) 2.6 Conceptos a Utilizar Se presenta a continuación una serie de conceptos básicos para poder entender acerca del tema propuesto en esta investigación, entre ellos tenemos: ?

0: T-UCSG-POS-MAE-2.pdf

61%

Simulación: "Es el proceso de diseñar un modelo de un sistema real y conducir experimentos en él, ya sea para entender el comportamiento del sistema

o evaluar varias estrategias, dentro de los límites impuestos, para la operación del sistema. Así pues, la simulación busca describir el comportamiento de un sistema, construir hipótesis o teorías que expliquen el comportamiento observado; de igual manera, busca predecir el comportamiento futuro o el efecto que se producirá con los cambios en el sistema o en su método de operación.” (Pareja, 2013) ? Simulación de negocios: “Es un tipo de simulación usado generalmente para ayudarle a entender a las personas, la dinámica detrás de las elecciones que se hacen cuando se ejecuta un negocio. El objetivo de utilizar la simulación de negocios es desafiar a los estudiantes para que entiendan cómo las decisiones pueden afectar en el éxito o fracaso de una organización. De igual manera, pretende dar a los estudiantes experiencia en la toma de decisiones, integrar la teoría con la práctica, introducirlos a la planeación, desarrollar experiencias de trabajo en equipo e incrementar el pensamiento crítico, la comprensión y el entendimiento.” (Pareja, 2013)

? Simulador: Cualquier agente computacional (tal como un único procesador, una red de procesadores, la mente humana, o de manera más abstracta, un algoritmo) capaz de ejecutar el modelo para generar su comportamiento. (Urquia & Martin, 2016) ? Simulador no competitivo: “ÉL o los participantes van contestando a una serie de decisiones que se les presentan, y los resultados obtenidos por los equipos participantes van a ser consecuencia exclusiva de sus decisiones y no estarán influenciados por las del resto de equipos participantes.” (EOI, 1996) ? Simulador competitivo: Varias compañías entran en competición en un sector dado, estando cada compañía dirigida por un grupo de estudiantes. (EOI, 1996) ? Simulador de negocios: “Los simuladores de negocios o juegos de negocios son herramientas de apoyo en el proceso de aprendizaje que permiten al estudiante experimentar en la toma de decisiones en las diferentes actividades de una empresa: producción, finanzas, mercadotecnia, logística de distribución, manejo de marca, así como experimentar una visión globalizada del comportamiento del mercado, dando

0: T-UCSG-POS-MAE-2.pdf

100%

oportunidad de participar, a través de un conjunto de decisiones, en el proceso de dirección de una empresa o de un área específica de la misma

sin poner en riesgo mercancía, procesos o capital que pudiera significar incluso llevar a la quiebra de la empresa.” (Chiquito & Saurez, 2015) ? Gestión Empresarial: Es una ciencia que estudia los procesos administrativos de una empresa, con el propósito de gestionarlos y evaluarlos de forma interna o externa obteniendo información o resultados relevantes para un posterior análisis y toma de decisiones, asemejándose al objetivo y misión de la organización. (García & Casanueva, 2002)

CAPITULO III METODOLOGÍA 3.1 Marco Metodológico En esta investigación se han empleado diversos tipos de investigaciones, de los cuales, según el nivel de exploración, se aplicó la investigación descriptiva y documental; esto se dio puesto estas nos permiten conocer a mayor profundidad las falencias en lo referente a los simuladores, su falta de uso, el poco conocimiento de aquella por parte de estudiantes en la carrera de gestión empresarial. Según el tipo de datos, se ha empleado en esta investigación, el de tipo cuantitativa para poder

obtener una respuesta más acertada en cuanto a la aplicación de los simuladores de práctica en la carrera de gestión empresarial. 3.2 Población y Muestra 3.2.1 Característica de la Población Para una eficiente evaluación de los simuladores de práctica en la carrera de gestión empresarial, la población objeto de estudio que se tomó, fueron los estudiantes de octavo semestre sección matutina de la carrera, ya que estos se encuentran aptos para dar una respuesta concreta sobre la importancia del uso de los simuladores de práctica y para conocer si estos se están aplicando de manera correcta, ya que ellos se encuentran en la última etapa universitaria. 3.3 Delimitación de la Población 3.3.1 Tipo de Muestra

El tipo de muestra que se aplicó a esta investigación es no probabilística, ya que los estudiantes de octavo semestre de la carrera de gestión empresarial son idóneos para aportar con respuestas concretas y reales de la situación actual sobre el uso de simuladores de práctica. 3.3.2 Tamaño de la Muestra La población considerada para determinar el tamaño de la muestra, fue del 100% de los estudiantes de octavo semestre de la carrera de gestión empresarial; puesto con ello se pudo obtener respuestas concretas y acertadas para la evaluación de los simuladores; teniendo 100% de nivel de confianza, resultando en 21 estudiantes de la muestra. $n = 21$ Nivel de confianza = 100% 3.4 Técnicas de Investigación En esta investigación documental se hizo uso de las siguientes herramientas técnicas: ? Entrevista: Se aplicó con el objetivo de adquirir información pertinente de los simuladores de practica en la carrera de gestión empresarial, en donde un especialista como es el Ing. Luis Tenorio afirmó lo siguiente: Que la Universidad Estatal de Milagro, hizo uso del simulador LABSAG hasta el año 2014, pero en la actualidad no cuenta con ninguna licencia específica, más bien trabaja con simuladores demo. (Ver Anexo 1) ? Encuesta: Se la realizó formulando seis preguntas de opción múltiple y respuestas cerradas, con el propósito de obtener información adecuada de los estudiantes de octavo semestre de Gestión Empresarial.

3.5 Resultados La encuesta se ejecutó en la Universidad Estatal de Milagro, teniendo un total de 21 estudiantes encuestados. (Ver Anexo 2). Se presenta los siguientes resultados: Tabla 2 Pregunta N° 1 ¿Tiene conocimiento acerca de los simuladores de práctica en Gestión Empresarial? Opciones Respuesta Porcentaje Mucho Medio Poco Nada 4 9 8 0 19,04% 42,86% 38,10% 0% Total 21 100 % Gráfico 1 Representación Porcentual encuesta Pregunta Uno 19,04% 42,86% 38,10% 0% Mucho Medio Poco Nada

Fuente: Gabriela Caicedo y Tamara Yaguarema, Enero 2018 Elaborado: Gabriela Caicedo y Tamara Yaguarema Análisis: Se puede analizar que en 21 personas encuestadas, un 19,04% de los estudiantes tienen mucho conocimiento acerca de los simuladores de práctica, un 42,86% tiene medio conocimiento, un 38,10% tiene poco conocimiento y 0% tiene nada conocimiento, según los resultados obtenidos en esta pregunta se puede evidenciar que un 80,96% de estudiantes que se encuentran próximos a egresar de la carrera de gestión empresarial, los cuales van a aplicar sus conocimientos en múltiples empresas, se encuentran carentes de conocimientos con respecto a una simulación empresarial. Tabla 3 Pregunta N° 2 ¿Se aplican simuladores de práctica adecuados en su carrera? Opciones Respuesta Porcentaje Siempre Casi siempre A veces Nunca 0 9 12 0 0 % 42,86 % 57,14 % 0% Total 21 100 % Gráfico 2 Representación Porcentual encuesta Pregunta Dos

Fuente: Gabriela Caicedo y Tamara Yaguarema, Enero 2018 Elaborado: Gabriela Caicedo y Tamara Yaguarema Análisis: En esta pregunta se puede observar que un 42,86% de los estudiantes encuestados hace referencia a la aplicación de simuladores de práctica con una secuencia de casi siempre, sin embargo el 57,14% de la mayoría de estudiantes dice que pocas veces es aplicado este simulador en su carrera, siendo evidente la falencia de uso de esta herramienta. Tabla 4 Pregunta N° 3 ¿El uso de simuladores de práctica es mejor que otros sistemas educativos, para la toma de decisiones y mejor desenvolvimiento profesional en el campo laboral? Opciones Respuesta Porcentaje Mucho Medio Poco Nada 9 8 4 0 42,86% 38,10% 19,04% 0% Total 21 100 % 0% 42,86% 57,14% 0% Siempre Casi siempre A veces Nunca

Gráfico 3 Representación Porcentual Pregunta Tres Fuente: Gabriela Caicedo y Tamara Yaguarema, Enero 2018 Elaborado: Gabriela Caicedo y Tamara Yaguarema Análisis En esta pregunta se puede demostrar que el 80,96% de los estudiantes encuestados hace referencia que es muy importante el uso de simuladores de práctica como herramienta de aprendizaje dentro de las entidades educativas. Tabla 5 Pregunta N° 4 ¿En qué porcentaje aporta beneficios un simulador de práctica en el aprendizaje de los estudiantes? 42,86% 38,10% 19,04% 0% Mucho Medio Poco Nada Opciones Respuesta Porcentaje 100 - 75% 75 - 50% 50 - 25% Menos de 25% 8 8 5 0 38,10% 38,10% 23,80% 0% Total 21 100 %

Gráfico 4 Representación Porcentual Pregunta Cuatro Fuente: Gabriela Caicedo y Tamara Yaguarema, Enero 2018 Elaborado: Gabriela Caicedo y Tamara Yaguarema Análisis En esta pregunta se puede apreciar que el 76,20% de los estudiantes encuestados se benefician mucho con los simuladores de prácticas ya que les proporciona la experiencia y conocimiento necesario para un buen desenvolvimiento profesional. Tabla 6 Pregunta N° 5 ¿Qué habilidades le gustaría que le proporcionen un simulador de práctica? 38,10% 38,10% 23,80% 0% 100 - 75% 75 - 50% 50 - 25% Menos de 25% Opciones Respuesta Porcentaje Habilidades financieras básicas Habilidades interpersonales Habilidades de comunicación Habilidades para la solución de problemas Habilidades de comportamiento Habilidades de trabajo en equipo Habilidades de mercadeo y publicidad 15 3 10 13 2 8 14 23,08% 4,61% 15,38% 20% 3,08% 12,31% 21,54% Total 65 100 %

Gráfico 5 Representación Porcentual Pregunta Cinco Fuente: Gabriela Caicedo y Tamara Yaguarema, Enero 2018 Elaborado: Gabriela Caicedo y Tamara Yaguarema Análisis En esta pregunta se puede evidenciar que los estudiantes encuestados eligen tres habilidades que les gustaría sean proporcionadas por los simuladores como son: la habilidad financiera básica con un 23,08%, la habilidad para la solución de problemas con un 20% y la habilidad de mercadeo y publicidad con un 21,54% para así aprovechar las oportunidades laborales y generar ventajas competitivas en ellos. Tabla 7 Pregunta N° 6 ¿Le gustaría que se implementara un simulador de práctica idóneo con fines a su carrera? 23,08% 4,61% 15,38% 20% 3,08% 12,31% 21,54% Habilidades financieras básicas Habilidades interpersonales Habilidades de comunicación Habilidades para la solución de problemas Habilidades de comportamiento Habilidades de trabajo en equipo Habilidades de mercadeo y publicidad

Gráfico 6 Representación Porcentual Pregunta Seis Fuente: Gabriela Caicedo y Tamara Yaguarema, Enero 2018 Elaborado: Gabriela Caicedo y Tamara Yaguarema Análisis En esta

pregunta se puede evidenciar que el 100% de los estudiantes encuestados están de acuerdo a la implementación de un simulador de práctica en su carrera para mejorar las técnicas de aprendizaje y acercar más a la realidad que se vive en el mundo empresarial, comparado con lo poco de utilización de este en la actualidad. 100% 0% Si No Opciones Respuesta Porcentaje Si No 21 0 100% 0% Total 21 100 %

CAPITULO IV DESARROLLO DEL TEMA 4.1 Implementación de Simuladores Como se ha mostrado en los capítulos anteriores, los simuladores empresariales presentan grandes beneficios para los estudiantes, y desde sus comienzos hasta su evolución en la actualidad siguen generando grandes avances educativos; los cuales ayudan a una formación más completa y no basada solo en teoría, para los estudiantes de varias instituciones educativas alrededor del mundo. Estos simuladores deben ser empleados de una forma oportuna y continúa dentro del sistema educativo ecuatoriano, específicamente de la UNEMI, en su carrera de gestión empresarial; puesto de esta manera se podrá obtener una educación de mayor calidad, empleando esta herramienta de práctica, que aparte de mejorar los conocimientos de los estudiantes, impulsa a la continua preparación e innovación por parte de los mismos. En base a los resultados obtenidos en las investigaciones del capítulo metodológico, se pudo recopilar que la utilización de esta herramienta en la universidad antes mencionada es muy poca u orientada en algunos casos a solo teoría; lo que dificulta el aprendizaje por parte de los estudiantes y, a la vez frustra en cierto modo el objetivo de la institución de poder brindar una enseñanza con todos los recursos posibles en la actualidad. Se debe para lo cual mejorar o rediseñar la forma como se va a utilizar dicha herramienta en la institución, es decir, desde que ciclo o semestre se debería comenzar a inculcar la simulación, y presentar una opción fija, con varios componentes, de calidad, y que sea enseñada y aplicada tanto por docentes y alumnos, con el fin de que todos conozcan y estén familiarizados con esta herramienta dentro de esta carrera.

Debe ser una opción fija, para no incurrir en el error de buscar cualquier tipo de simulador en la web, que sirva solo como un abreboca de lo que realmente puede abarcar este tipo de programas. Y para que sea una herramienta que verdaderamente sirva de práctica y enseñanza, debe ser de una calidad reconocida, por varias instituciones que ya la estén usando, o por centros internacionales que recomienden su uso para el aprendizaje efectivo de los estudiantes. 4.2 Formas de Aplicar los Simuladores Estos simuladores debe tener una manera estandarizada de cómo se deben enseñar y aplicar por parte de la carrera, muy aparte de la normativa actual de aplicar un simulador en el último semestre (Ver Gráfico 7). Entre las principales formas están: ? Comenzar a educar con este tipo de simulador, de una forma básica, desde tempranos semestres; es decir para ir preparando a los estudiantes e iniciar a incursionar en la práctica de lo aprendido, se debe desde un nivel medio de estudio, en quinto semestre, realizar prácticas de empresas simuladas pero que abarquen decisiones no tan difíciles, y que se adapten según lo aprendido hasta ese momento. Con lo cual se estimula una preparación temprana, un aumento del interés por parte de los estudiantes acerca de su carrera y su ámbito de acción, y un aumento de las habilidades gerenciales de los estudiantes. ? Ya avanzada la carrera, en el séptimo semestre de estudio, se debe volver aplicar el simulador como un estudio más avanzado, en donde contendrá decisiones más globales a tomar por parte de los estudiantes. En este caso debe tener más variables para

poder practicar, pero no tan a profundidad aún, puesto la parte total del simulador, es decir, uno global que abarque decisiones de ventas, mercadeo, finanzas, entre otros, se aplicará en un nivel más avanzado de la carrera; esto se debe hacer así, ya que con esto se prepara a los estudiantes al ámbito profesional, y aplicarán todo lo aprendido hasta

el momento, dejando camino abierto para poder rendir una última y completa simulación en el siguiente nivel de estudio. ? Encontrándose en el último ciclo, se debe impartir la materia de simulación final, en donde como se mencionó anteriormente, que incluirá las decisiones interdepartamentales muchos más complejas, que con lo aprendido en la simulación del ciclo anterior, generará una motivación para los estudiantes en no volver a caer en los mismos errores, y saldrá a flote la innovación y habilidades en gestión empresarial de los mismos. Esta materia debe ser de vital importancia, ya que será la práctica final antes de salir a trabajar en el mundo empresarial, igualando o mejorando a otros centros educativos del mundo. Grafico 7 Título: Malla Curricular de la carrera de Gestión Empresarial de la UNEMI Elaborado: Universidad Estatal de Milagro, Enero 2018 Fuente: Universidad Estatal de Milagro, Enero 2018 Se debe aplicar esta secuencia para un mejor aprendizaje sistemático hacia los alumnos, en donde la teoría con la práctica se van uniendo y complementando, a medida que los estudiantes avanzan sus niveles de estudio. Generando con esto que no exista una

desorganización del aprendizaje, es decir, que no se encuentren parámetros definidos de cuándo aplicar los simuladores, ni de cómo aplicarlos, sino más bien que todo este reglamentado y que todos los partícipes pueda estar enterado de aquella estructura. Para lo cual se debe tener un simulador específico y elaborado según los estándares de los puntos anteriores explicados; en donde se encuentren de tres tipos: ? Básico: Se encuentra con la toma de pocas decisiones y variables dentro del programa, que permitirán ir conociendo las simulaciones. ? Intermedio: Existe un aumento de variables para el manejo de la empresa simulada, donde exista decisiones de ventas, mercadeo, costos, entre otras, sin llegar a muchos parámetros que controlar. ? Experto: Este consistirá en una amplia gama de variables, de tipo financieras, marketing, ventas, costos, imagen, pronósticos, estados de cuentas, recursos humanos, entre otras. Donde el estudiante podrá graduarse aplicando y simulando un ambiente empresarial completo y, al mismo tiempo aprender de cómo se puede comportar una empresa según las decisiones tomadas y el entorno que la rodea. 4.3 Tipo de Simuladores a Aplicar Es parte de este estudio poder dar a conocer algunos de los tipos de simuladores existentes en el mercado y, que se pueden adaptar a las necesidades explicadas en el punto anterior, en donde exista una completa armonía y contenga lo necesario para el aprendizaje del alumno. En este punto se considera que si bien la carrera tuvo un simulador el cual fue LABSAG, hasta el 2014 como vemos en (UNEMI, 2014), el cual también es aplicable a diferentes áreas, como la de Ingeniería Comercial y otras; es necesario que se pueda aplicar de una forma correcta y

modificar su enseñanza y uso como se mencionó en los subpuntos anteriores. Por lo cual se especifica una serie de simuladores, características y formas de utilizarlos: LABSAG: Este simulador que es muy usado en el mundo y en Latinoamérica, puesto lo tienen universidades de prestigio como la Universidad Nacional Autónoma de México e instituciones como EAE Business School, es muy reconocido por sus variadas características, contiene hasta ocho

simuladores a la vez en un mismo laboratorio, y los estudiantes pueden competir entre ellos mismos, simulando un ambiente mucho más impredecible y adaptado a la realidad. Este programa no necesita de infraestructuras muy complejas, ni de hardware tan avanzado, más bien es de fácil aplicabilidad e instalación, lo que sería un punto favorable para laboratorios de cómputo no tan modernos. También otra característica que se puede mencionar de este simulador, es que viene por etapas, es decir, que existen diferentes modelos orientados a temas específicos como una gerencia de servicios hoteleros o solo para marketing, hasta algo mucho más avanzado que es la simulación de Gerencia General Integral; entrando a ser un programa idóneo y que se puede adaptar a las necesidades de simulación por etapas que fueron planteadas anteriormente, y así usar este beneficio del programa para el correcto aprendizaje de los alumnos. (LABSAG, 2018). Este programa reúne muchas de las características necesarias para implementar en la carrera de Gestión Empresarial, y una más que se puede mencionar es que permite tener una página web personalizada solo para los estudiantes de la universidad, haciéndola de fácil acceso y con gran capacidad de respuesta real. COMPANY GAME: Esta empresa de simuladores es también usada por algunas de las mejores universidades del mundo como la Universidad Autónoma de Barcelona y el Tecnológico de Monterrey. Entre las principales características es que tienen varias simulaciones por niveles, es decir, de menor dificultad hasta un grado mayor, adaptándose a la necesidad que se requiere en esta investigación.

También cuenta con simuladores ramificados, orientados solo a un tema específico como el de finanzas, banca, mercadeo, gerencial, entre otros, convirtiéndolo en un valioso instrumento de enseñanza hacia los estudiantes. Teniendo como una de las principales características, que pueden desarrollar un simulador a la medida, es decir, adaptados a cualquier necesidad que la universidad requiera, conllevando a esto que la UNEMI pueda constantemente cambiar ciertos criterios o especificaciones cuando lo crea conveniente, y no estar ligado a un formato específico, tal como se dice (Company Game, 2015). Y un extra que se puede mencionar en este simulador es que permite hacer competencias con todas las instituciones que cuenten con este programa, promoviendo de esta manera el intercambio de conocimiento entre estudiantes, alentando las habilidades gerenciales y creando nuevos profesionales que estén listos para el mundo empresarial. Especificado todo lo anterior, estos dos programas son los más idóneos y adaptados a las necesidades de este proyecto, que ayudarán a poder reintegrar la teoría con la práctica en los estudiantes de la carrera de gestión empresarial. De esta misma manera contienen características que complementan la enseñanza y otras que estimulan aún más las ganas para que los estudiantes, traten de buscar nuevas metas y formas de hacer un correcto trabajo gerencial.

CAPITULO V CONCLUSIÓN En vista a toda la investigación realizada, se ha podido demostrar que el uso de los simuladores empresariales, en la enseñanza de los estudiantes universitarios y/o de postgrado, es de vital importancia para un correcto y mejor aprendizaje; creando que el estudiante pueda desarrollar habilidades, que antes no las podía mostrar, mejorando sus capacidades de creación y desarrollo de técnicas previsibles ante los movimientos de las empresas. Siendo la universidad un gestor importante para el aprendizaje del alumno, no puede faltar el uso de estos simuladores de una manera eficiente, adaptados a una malla que incentive a la correcta inserción de este método y posterior uso contante. Para

lo cual se puede concluir en que el uso de los simuladores de práctica en Gestión Empresarial, es de mucha importancia aplicar, con un método sistemático y progresivo de enseñanza, que induzca al conocimiento general del alumno, hasta un conocimiento mucho más específico de cada área que abarque su carrera. Teniendo una herramienta que cuente con todas las variantes necesarias para un correcto y más acercado a la realidad, aprendizaje por parte de los estudiantes y a la vez que exista una retroalimentación constante de todas las decisiones tomadas, llegando de esta manera a aprender de esta simulación y poder aplicar esa experiencia en el mundo real, complementando la teoría que se enseña tradicionalmente.

Hit and source - focused comparison, Side by Side:

Left side: As student entered the text in the submitted document.

Right side: As the text appears in the source.

Instances from: T-UCSG-POS-MAE-2.pdf

0: T-UCSG-POS-MAE-2.pdf 90%

Los simuladores de empresas son herramientas de apoyo en el proceso de aprendizaje, dado que permiten establecer un ambiente virtual de negocios en donde los estudiantes tienen la oportunidad de participar, a través de un conjunto de decisiones, en el proceso de dirección de una empresa o de un área específica de la misma. Así, el propósito básico de los simuladores es desarrollar en los participantes las habilidades de dirección y de toma de decisiones.” (

1: T-UCSG-POS-MAE-2.pdf 61%

0: T-UCSG-POS-MAE-2.pdf 90%

Los simuladores de negocios son herramientas de apoyo en el proceso de aprendizaje, dado que permiten establecer un ambiente virtual de negocios a fin de que los estudiantes tengan la

oportunidad de participar, a través de un conjunto de decisiones, en el proceso de dirección de una empresa o de un área específica de la misma.

16

Así, el propósito básico de los simuladores es desarrollar en los participantes las habilidades de dirección y de toma de decisiones.

1: T-UCSG-POS-MAE-2.pdf 61%

Simulación: "Es el proceso de diseñar un modelo de un sistema real y conducir experimentos en él, ya sea para entender el comportamiento del sistema"

2: T-UCSG-POS-MAE-2.pdf

100%

oportunidad de participar, a través de un conjunto de decisiones, en el proceso de dirección de una empresa o de un área específica de la misma

simulación es el proceso de diseñar un modelo de un sistema real, y conducir experimentos basados en computadoras para describir, explicar y predecir el comportamiento del sistema

2: T-UCSG-POS-MAE-2.pdf

100%

oportunidad de participar, a través de un conjunto de decisiones, en el proceso de dirección de una empresa o de un área específica de la misma.

16