



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

MEJORAMIENTO DE LAS HABILIDADES GERENCIALES A TRAVÉS DE LOS SIMULADORES DE NEGOCIOS

PhD. Yonaiker Navas Montes
Universidad de Guayaquil
yonaike.navasm@ug.edu.ec

MAE Sonia Vizueta León
Universidad de Guayaquil
Sonia.vizuetal@ug.edu.ec

MAE Wendy Bravo Ross
Universidad de Guayaquil
Wendy.bravor@ug.edu.ec

MAE Piedad Vera Franco
Universidad de Guayaquil
piedad.veraf@ug.edu.ec



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

MEJORAMIENTO DE LAS HABILIDADES GERENCIALES A TRAVÉS DE LOS SIMULADORES DE NEGOCIOS

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es enunciar una alternativa de optimizar las destrezas de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad de Guayaquil, a través de implantar de forma permanente y formal la materia de simulación de negocios. En la presente investigación se aplicó la metodología de un estudio exploratorio. El diseño de la investigación es de campo bajo el uso de un simulador de negocios para los estudiantes de la Facultad de Ciencias Administrativas y se analizó la percepción del docente. La población bajo estudio fue de 846 estudiantes que corresponden a un conglomerado de la Facultad de Ciencias Administrativas y la muestra fue 10 estudiantes para el uso de simuladores, un docente y 10 estudiantes que no utilizaron los simuladores como grupo control. Como resultado se pudo obtener que esta clase de herramientas sirve como la posibilidad para orientar los procesos de a fin de generar los cambios requeridos en cuanto a funcionamiento, estrategias, políticas y productividad, ante las exigencias planteadas por un mundo globalizado y que la mayor problema que encuentran los estudiantes al ingresar al mercado laboral al momento de culminar la carrera universitario es la aplicación del conocimiento obtenido dentro de la universidad en la vida práctica empresarial. Como Conclusión los estudiantes de la facultad de ciencias administrativas precisan de contar con herramientas que desarrollen sus capacidades gerenciales y el fortalecimiento de un espíritu competitivo.

Palabras Clave: simuladores, competitivo, herramienta

ABSTRACT

Keywords:

INTRODUCCIÓN



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

La simulación de negocios es una estrategia de enseñanza que ayuda a través de actividades lúdicas en la experiencia de toma de decisiones (Básico, SIMPRO, 2009). Su uso data de la segunda mitad del siglo XX y la primera simulación gerencial fue auspiciada por la American Management Association en 1957. Dewey (xxx) expresa que existen cinco etapas en el acto de pensar los cuales son: a) la necesidad sentida; b) el análisis de la dificultad; c) las alternativas de solución al problema planteado; d) la experimentación de varias soluciones y; e) la acción como prueba final para la solución propuesta. Gadotti (1998) presenta una visión de la educación donde resalta la importancia del proceso y no del producto, por lo que el proceso de reconstrucción y reconstitución permite la eficiencia individual.

La Universidad de Pennsylvania ha creado un laboratorio llamado Learning Lab, que cuenta con más de 20 juegos gerenciales clasificados en las áreas de economía, management, marketing y operaciones, apoyados en una reconocida labor investigativa y de mejoramiento continuo en las aplicaciones de sus simuladores de negocios (Plata, 2009). Del mismo modo muchas compañías exitosas han acogido los juegos gerenciales como forma de aprendizaje en los entrenamientos de su personal, entre ellas se encuentran General Electric, IBM, Westinghouse, Caterpillar Tractor, Pillsbury, AT&T, RCA, Procter & Gamble, Joseph Magnin, May Department Stores, Sun Oil, y Walden Books (Faria y Pulsen, 1996).

Las universidades latinoamericanas también han fomentado estrategias encaminadas a elevar la calidad académica a través del uso de los simuladores gerenciales, entre ellas cabe destacar el Centro de Simulación Empresarial (CESIEM) que nació en el año 1997 en el Departamento de Negocios y Administración del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

primera universidad en Latinoamérica que usó el estudio de los simuladores en 1963 (Quiroz, 2012).

En Ecuador, estudiantes de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil realizaron una investigación sobre el uso de los simuladores de negocios de lo cual se obtuvieron los siguientes resultados:

- a) el 67% de los encuestados ha escuchado o conoce sobre los simuladores de negocios a nivel global y apenas un 45% sabe que se ha usado o utiliza estos modelos de adiestramiento localmente;
- b) El nivel de conocimiento sobre las plataformas de este tipo estaría en nivel medio (38%) y bajo (36%);
- c) 98% de los encuestados opinan que las instituciones educativas deberían usar simuladores de negocios, y además
- d) el 89% considera que el uso de simuladores de negocios en el adiestramiento de profesionales está entre muy importante y medianamente importante. (Op. cit, 2012).

En la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad de Guayaquil esta estrategia se presenta como una posibilidad para orientar los procesos educativos a fin de generar los cambios requeridos en cuanto las exigencias planteadas por un mundo globalizado y de ésta manera preparar a los futuros gerentes de las empresas del país.

Desde la perspectiva descrita se propone el uso de en un modelo holístico de evaluación en la formación del estudiante que incluya especialmente los juegos gerenciales de administración general, en el que interactúan las diferentes áreas funcionales de la empresa, permitiendo que el estudiante aplique y aterrice los



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

conocimientos teóricos con los que cuenta, y sobre todo los relacione en la “realidad”. Esta última afirmación es especialmente significativa para los estudiantes de las carreras administrativas, que ven durante su plan de estudios una suma importante de materias, pero no tienen la oportunidad en ninguna de ellas de interrelacionarlas todas. De manera tal que estos juegos ayudan enormemente a la formación y entrenamiento de la mente para la solución efectiva de problemas (Plata, 2011).

MATERIALES Y MÉTODOS

Bajo una investigación de tipo exploratoria con un diseño de campo, se plantea como objetivo general el mejoramiento de las habilidades gerenciales en los estudiantes de Ingeniería Comercial de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad de Guayaquil, a través del uso de los simuladores de negocios. El enfoque fue transversal y se realizó entre los meses de junio a noviembre 2015. Los empíricos utilizados fueron la entrevista, observación y encuesta con los instrumentos guion de entrevista estructurada, cuestionario y lista de cotejo para la observación de campo.

Los informantes claves fueron determinados de manera no probabilística, intencionada y pertenecen a estudiantes de octavo semestre, los criterios de inclusión fueron: Docentes de la facultad de ciencias administrativas, estudiantes octavo nivel; los criterios de exclusión fueron: Docentes de materia de inglés que no requieren el uso de esta plataforma. Se determinó realizar la investigación con 14 estudiantes para el uso de simuladores, un docente y 10 estudiantes que no utilizaron los simuladores como grupo control.



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

La entrevista realizada al docente fue aplicada de acuerdo a la tabla No. 1 con 12 preguntas de tipo abiertas que fueron las siguientes:

Tabla No. 1. Preguntas de la encuesta

1.- Cómo y cuándo comenzó a utilizar los simuladores de negocios en su praxis académicas?
2.-Considera el simulador de negocios como una herramienta pedagógica importante?
3.- De acuerdo a su experiencia, el ejercicio de toma de decisiones por simulación, contribuye al desarrollo de habilidades gerenciales en los estudiantes?
4.-Considera que la simulación de negocios debería ser parte del pensum académico?
5.-Considera que el simulador de negocios le ayuda a interrelacionar las materias de su plan de estudio, como oportunidad para su aplicabilidad?
6.-Considera que esta herramienta elevará el posicionamiento del estudiante y la facultad dentro del campo del conocimiento?
7.- El estudiante debe tener una capacitación previa al igual que el docente que sirve de tutor antes de ingresar al juego virtual?
8.- Cual es su percepción de aquellos estudiantes que han usado este tipo de herramientas y para aquellos que nunca han tenido la oportunidad de usar un simulador de negocios?
9.- Ha tenido alguna experiencia en concursos nacionales con estudiantes voluntarios que han utilizado esta herramienta?
10.- Ha encontrado alguna resistencia de parte de las autoridades académicas para el uso de simuladores. Si pudiéramos calificar entre alta, media y baja,



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

cómo lo calificaría.
11.- Encontró resistencia para el aprendizaje de parte de los estudiantes para el uso de este tipo de herramientas. Si pudiéramos calificar entre alta, media y baja, cómo lo calificaría.
12.- El simulador de negocios es propio de la Universidad de Guayaquil o un valor agregado del Jefe de esta área.

RESULTADOS

La entrevista fue realizada al Director del área de Simulación de Negocios de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad de Guayaquil, y entre otras respuestas se destacan las siguientes:

Cómo y cuándo comenzó a utilizar los simuladores de negocios en su praxis académicas?: inició en esta experiencia a partir del año 2004, en la carrera de Gestión empresarial en la materia de Organización y Métodos, la experiencia le permitió la oportunidad de participar en eventos nacionales.

Considera el simulador de negocios como una herramienta pedagógica importante?: Si, es muy importante porque vincula una realidad empresarial, que el alumno no tiene la oportunidad de vivir sino cuando está trabajando. Con el simulador de negocios el estudiante se puede equivocar pero tiene tiempo de recibir una retroalimentación, es decir un feedback y da la capacidad acerca de sus resultados.

De acuerdo a su experiencia, el ejercicio de toma de decisiones por simulación, contribuye al desarrollo de habilidades gerenciales en los estudiantes?: Contribuye porque el estudiante tiene la oportunidad de generar un liderazgo natural dentro de cada equipo de trabajo.



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

El estudiante debe tener una capacitación previa al igual que el docente que sirve de tutor antes de ingresar al juego virtual?: Debe tener un proceso de aprendizaje de las materias que van a ser considerados dentro del simulador, además el estudiante debe tener una capacitación de aproximadamente 16 horas y el profesor de mínimo 32, es un proceso de enriquecimiento mutuo.

Ha encontrado alguna resistencia de parte de las autoridades académicas para el uso de simuladores. Si pudiéramos calificar entre alta, media y baja, cómo lo calificaría: Los resultados arrojaron una calificación alta, es decir coincide con lo indicado visualizando que a esta herramienta no se le da la importancia del caso, sin considerar que sería el medio que permitiría mejorar la calidad en el conocimiento y negocios disminuyendo los riesgos de equivocación una vez insertados en el mercado laboral (Ver Figura 1).

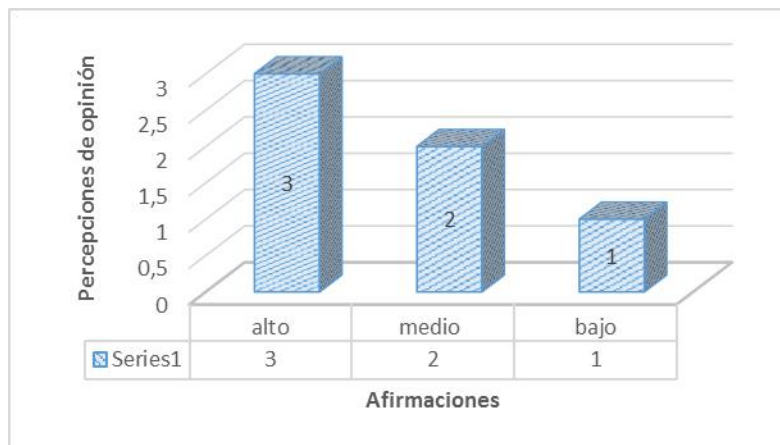


Figura 1. Resistencia de parte de las autoridades académicas

Los resultados obtenidos en los estudiantes tanto del grupo de control como del grupo de prueba fueron los siguientes:

Al preguntar a los estudiantes si conocían que es un juego gerencial: La respuesta mayoritaria fue que no conocían, justifica claramente que no existe



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

dentro del ámbito académico la importancia de esta herramienta y sus bondades que brinda dentro del campo, desconociendo que los simuladores contribuyen conocimientos prácticos al profesional y que el mayor problema que encuentran al momento de culminar la carrera universitaria es la aplicación del conocimiento obtenido dentro del medio universitario a el medio practico.

Al preguntar a los estudiantes del grupo de prueba sobre la influencia del uso de los simuladores en los estudiantes contestaron: que ayuda a desarrollar habilidades, puesto que el Ingeniero Comercial es un profesional integral concedido de capacidades, conocimientos científicos, técnicos y humanísticos, que le permiten extender en las áreas administrativos, financieros, de personal, operacional y de marketing.

El simulador empleado en el grupo de prueba fue MARKESTRATED, Estrategia de Mercado, este simulador enfatiza directamente los elementos de la dirección estratégica tales como el portafolio del producto, mercado, segmentación y posicionamiento del producto. Para la toma de decisiones deben revisarse la historia de la empresa y hasta 15 estudios de revisión de mercados, las áreas cubren desde Dirección del producto, Gerencia de ventas, política de investigación y desarrollo de productos e investigación de mercado (Ver Figura 5).



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”
Multidisciplinario
 21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

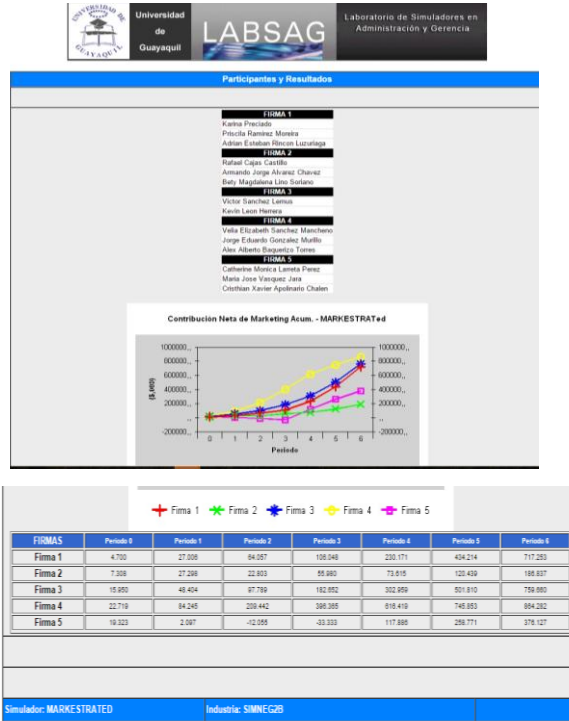


Figura 5. Captura de imagen del simulador MARKESTRATED

DISCUSIÓN

Una vez que se hizo uso de los simuladores de negocios se pudo apreciar diferentes factores: a) Mejora técnicas de marketing para implantarlas en el negocio; b) ayuda a entender la importancia de la vinculación entre los departamentos de la organización; c) desarrolla la capacidad para la toma de decisiones; d) amplía las habilidades para el trabajo en equipo, adquirir confianza y seguridad por medio de continua toma de decisiones; e) proporciona inmediata transferencia de la experiencia lograda que ayudan a ensayar estrategias y generar cambios. Para el docente permitió: a) hacer de su clase una sesión más interesante y reveladora; b) ser el facilitador del aprendizaje; c) encontrar habilidades de los estudiantes para mejorarlas y aprovecharlas.

El sistema educativo debe asentarse en una formación integral del estudiante que conlleve al desarrollo y crecimiento y no solo en transmitir conocimientos. Se hace



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

necesario el desarrollo de nuevas formas de aprendizaje atractivos para el estudiante y que lo convierta en una experiencia tan placentera como enriquecedora para así estimular al docente a buscar recursos que permitan la mejora de las clases presenciales.

CONCLUSIONES

Los juegos gerenciales incorporados como estrategias de enseñanza permitirán en los estudiantes de la Facultad de Ciencias Administrativas establecer una ventaja competitiva frente al mundo real con mejores habilidades de las que se puedan adquirir por medio de los métodos tradicionales, personificando todo un reto a vencer y revelar destrezas que no se desarrollan en los estudios habituales, bajando el riesgo de arruinar recursos reales.

REFERENCIAS

Arias, F. G. (2006). *Proyecto de Investigación Introducción a la Metodología Científica*. Caracas, Venezuela: Episteme, C.A.

Básico, SIMPRO. (2009). *Michelsen Consulting Ltd*. Obtenido de <http://www.labsag.co.uk/manualesv5/simpro-basico.pdf>

CESIEM. (11 de Diciembre de 2015). *Centro de Simulación Empresarial*. Obtenido de <http://www.cem.itesm.mx/centro/>

Gadotti, M. (1998). *Historia de las ideas pedagógicas*. México: editores siglo XXI.

gerente virtual. (2009). *Labsag*. Obtenido de <http://www.gerentevirtual.com/es/index.php/simuladores-de-negocios/historia-y-eficacia-de-la-simulacion/>

Plata Bogoya, J. A. (June 2009). Impacto de los juegos gerenciales en los programas de administración de empresas como herramienta pedagógica. *Investigación y Reflexión*, 1.



“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

- Plata, J. (2009). Impacto de los juegos gerenciales en los programas de administración de empresas como herramienta pedagógica. *rev.fac.cienc.econ.*, Vol. XVII (1), Junio 2009, 77--94, 82.
- Plata, J. (10 de Junio de 2009). *rev.fac.cienc.econ.*, Vol. XVII (1), Junio 2009, 77--94. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/rfce/v17n1/v17n1a06>
- Plata, J. (2011). *Microsoft Word - Econo Plata _web_.doc*. Obtenido de http://www.bdigital.unal.edu.co/774/1/econoplata__eacp1.pdf
- Plata, J. y. (2009). MPACTO DE LOS JUEGOS GERENCIALES EN LOS PROGRAMAS DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA. *rev.fac.cienc.econ.*, Vol. XVII (1), Junio 2009, 77--94, 82.
- Quiroz, I. M. (03 de Septiembre de 2012). <http://repositorio.ucsg.edu.ec/>. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/123456789/76/1/T-UCSG-POS-MAE-2.pdf>
- Singo, F. (2014). Objetos de Aprendizaje multimodales: Proyectos y aplicaciones. En J. Valdeni y otros, *Objetos de Aprendizaje multimodales: Proyectos y aplicaciones* (pág. 1). Barcelona: UOC, S.L.
- Universidad Nacional de Colombia. (s.f.). <http://www.fce.unal.edu.co/uifce/investigaciones/pdf/JuegoGerencial>. Obtenido de <http://www.fce.unal.edu.co/uifce/investigaciones/pdf/JuegoGerencial>