

EXPERIENCIAS EN EL USO DEL SIMULADOR DE NEGOCIOS “SIMVENTURE” ®, EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

EXPERIENCES IN THE USE OF THE BUSINESS
SIMULATOR "SIMVENTURE"®, IN HIGHER EDUCATION

Mtro. José Antonio Méndez Bañuelos ^a

Lic. Lizbeth Hernández Flores ^b

^a Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Facultad de Contaduría Pública, antonio.mendezb@correo.buap.mx

^b Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Facultad de Contaduría Pública, hernandezf.lizbeth@gmail.com

Fecha de recepción: 10 de mayo de 2019

Fecha de aceptación: 07 de junio de 2019

RESUMEN

El presente trabajo de investigación tiene como objeto principal, hacer un estudio exploratorio, en tres grupos, para determinar el grado de satisfacción en el uso del simulador de negocios “Simventure®”, como herramienta didáctica que coadyuve a un mejor aprendizaje en el estudiante de la licenciatura en Contaduría Pública de la BUAP., las cuales tienen una gran relevancia en nuestro quehacer profesional. Esta investigación presenta un enfoque metodológico de tipo: cuantitativo, exploratorio, y descriptivo. Se aplicaron 69 encuestas a alumnos del nivel superior, con la característica que enmarca la licenciatura contable en la BUAP. Las encuestas aplicadas, constan de ocho cuestionamientos, y se enfoca en hacer un diagnóstico de la experiencia que obtuvieron con el uso del simulador “Simventure®”, como un acercamiento a la realidad empresarial. Estas opiniones determinan el grado de satisfacción y logro en los procesos de aprendizaje en los estudiantes ya mencionados anteriormente. En el análisis descriptivo, los estudiantes consideran muy interesante el uso del simulador como una herramienta de aprendizaje, reflejan inquietudes de emprendedor, y se sienten satisfechos con el uso del simulador. Además, requieren los colegas de otras materias apoyadas en simuladores para recrear situaciones de la vida real en un simulador. Finalmente, los estudiantes afirman que les gustó utilizar el simulador Simventure® como centro didáctico en clases, por ser divertido, didáctico e interesante.

PALABRAS CLAVE: Simuladores; negocios; aprendizaje; emprendimiento.

ABSTRACT

The main objective of this research work is to carry out an exploratory study, in three groups, to determine the degree of satisfaction in the use of the “Simventure®” business simulator, as a didactic tool that contributes to better learning in the student of the degree in Public Accounting from BUAP., which have great relevance in our professional work.

This research presents a methodological approach of the type: quantitative, exploratory, and descriptive. 69 surveys were applied to higher level students, with the characteristic that frames the accounting degree at BUAP. The applied surveys consist of eight questions, and it focuses on making a diagnosis of the experience obtained with the use of the business “Simventure®” simulator, as an approach to business reality. These opinions determine the degree of satisfaction and achievement in the learning processes in the students already mentioned above. In the descriptive analysis, the students consider the use of the simulator as a learning tool very interesting, they reflect entrepreneurial concerns, and they are satisfied with the use of the simulator. In addition, students in other subjects supported by simulators are required to recreate real-life situations in a simulator. Finally, the students affirm that they liked using the Simventure® simulator as a teaching center with classes, as it is fun, didactic, and interesting.

KEYWORDS: Simulators; business; learning; entrepreneurship.

I. INTRODUCCIÓN

Desde su aparición, los simuladores de negocios han facilitado las actividades de aprendizaje en entornos muy parecidos al mundo real. Gracias a estas tecnologías, los estudiantes pueden adquirir algunas de las 7 habilidades requeridas para estar preparados para la vida, el trabajo y la ciudadanía del siglo XXI, como lo enfatiza (Wagner, et al, 2015), y que se resumen en los siguientes:

Pensamiento crítico y resolución de problemas; colaboración y liderazgo; agilidad y adaptabilidad al mundo de los negocios; iniciativa y espíritu empresarial; comunicación oral y escrita eficaz; acceso a tecnologías de información y análisis de ésta; creatividad e imaginación para resolver problemas, entre otras aptitudes y capacidades.

I.I. Antecedentes.

De acuerdo con Vásquez, (2017) los juegos de simulación iniciaron alrededor de 1950, en algunas escuelas de negocios. “En estas, las simulaciones se desarrollaban mediante el trabajo organizado y estructurado de algunas variables cuantitativas que se relacionaban entre sí”.

De la misma forma, Ricaud (2016) afirma que los primeros simuladores fueron utilizados en los Estados Unidos, como una extensión a los simuladores de uso militar. Estos nuevos simuladores fueron desarrollados para emular ambientes empresariales, y el primero fue el denominado “Top Management Decision Game” (Juego de decisión de la alta dirección), desarrollado por la American Management Association, (Asociación Americana de la Alta Dirección) en 1956.

Básicamente, un simulador de negocios constituye un programa de computadora que genera un ambiente provisto de escenarios, que simulan una situación de negocio competitivo, y que, por supuesto, intenta ser lo más cercano a la realidad.

El objetivo fundamental de un simulador de negocios es la práctica de la gestión empresarial, cuyo proceso se realiza dentro de un entorno competitivo, en el cual diferentes compañías gestionan sus recursos con el objetivo de obtener los mejores resultados durante varios períodos de tiempo, para este proceso se proporciona la información clave tanto del macro como del microentorno empresarial.

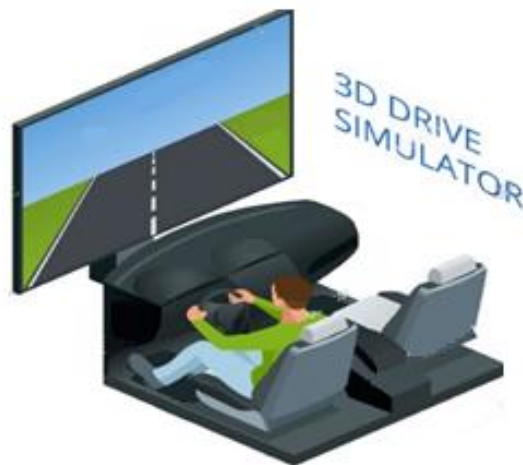


Figura 1. Simuladores para manejar, en 3D. Fuente: freepick (2019).

El simulador de negocios permite aplicar los conocimientos adquiridos por los alumnos y a su vez adquirir nuevos conocimientos, de tal manera que ellos sean capaces de diseñar una estrategia para la consecución de los objetivos empresariales a corto, mediano y largo plazo, adaptándose a un mercado evolucionado a causa de la competencia.

Dentro del área económico-administrativa, estos simuladores denominados de negocios permiten desarrollar habilidades gerenciales y financieras en distintas áreas

de la actividad empresarial” (Vásquez & Fajardo, 2017).

Los simuladores de negocios pueden ser empleados también como herramientas en la enseñanza de dirección estratégica.

I.II. Estado del arte

Para Universia, los simuladores de negocios son herramientas tecnológicas que acercan la realidad del mercado empresarial y sus variables, a estudiantes y emprendedores (Universia, 2018).

Esto permite que el estudiante desarrolle nuevas habilidades y actitudes que le permitan sentirse más seguro en la toma de decisiones, en un modelo de aprendizaje activo.

II. PLANTEAMIENTO

Una alternativa a la educación basada en competencias, donde se pretende que el alumno resuelva problemas que se presenten en situaciones específicas, es esencial, aprender haciendo, a través del uso de simuladores. Un aviador no puede (ni debe) estrellar un avión en sus primeras horas de aprendizaje, por eso utiliza un simulador de vuelo.

De la misma forma, un contador no debe echar a perder la contabilidad o la declaración anual de un cliente, cuando está aprendiendo. Para eso, existen las horas previas en las aulas, donde se desarrollan ejercicios que le permiten al alumno conocer, analizar, comprender y aplicar correctamente todo lo aprendido.

De esta misma forma, los simuladores hacen ese trabajo de desarrollar escenarios que lo acercan a la realidad, donde el estudiante toma decisiones de negocios, de finanzas, de costos, de administración de recursos, de tiempo, etc.,

Para Ruíz Valdés (2014), el modelamiento de simulación de negocios implica la estimulación en el alumno de habilidades y destrezas autónomas en el proceso de toma de decisiones, lo que les entrena para enfrentar mejor la realidad en el futuro del ejercicio de su vida profesional.

Para Jaimez, (2017) los simuladores de negocios es un juego de “aprender haciendo”, donde los simuladores gestión “promueven el aprendizaje por descubrimiento, recreando situaciones reales de trabajo en las que se integran decisiones estratégicas hasta decisiones operativas en forma diaria.” Esto significa, poner en marcha la simulación de negocios como una herramienta de aprendizaje que se asigna a los

estudiantes en una empresa virtual, con el propósito de convertirla en una empresa de éxito. Al finalizar la competencia se evalúa el desempeño de los grupos mediante un ranking empresarial.

Como indica en su libro el autor Castillo & Polanco, (2016) “El objetivo educativo no es el de llenar las mentes de nuestros alumnos con hechos de dudosa utilidad, con hechos que seguramente olvidarán tan pronto terminen el colegio, sino promover el conocimiento práctico y, sobre todo, permitirles desarrollar el hábito de un razonamiento corrector y lógico en cada materia.”

Al respecto, el simulador de negocios Simventure®, permite gestionar y administrar diversos recursos, realizar mejoras en el producto, diseñarlo y rediseñarlo, siempre con base en las encuestas realizadas a los prospectos o clientes previamente determinados como mercado meta.

III. OBJETIVOS

El presente trabajo analizará y medirá el grado de aprendizaje significativo que proporciona el Simulador de negocios como herramienta didáctica, en los estudiantes de la Facultad de Contaduría Pública de la BUAP. Con ello, se pretende un mayor manejo de la herramienta didáctica Simventure®, (Simuladores de negocios, 2017) para fortalecer las habilidades y saberes necesarios en los estudiantes, y satisfacer las exigencias de los mercados laborales, mediante actividades de gestión de negocios.

IV. MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

Hoy en día, es muy importante utilizar diferentes herramientas didácticas que favorezcan en los estudiantes el desarrollo de habilidades y destrezas que les permitan hacer frente a problemas empresariales con imaginación, creatividad, iniciativa y espíritu emprendedor, de acuerdo con el marco indicado por la United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura – UNESCO), acerca del tipo de aprendizajes se necesitan para el siglo XXI. (UNESCO, 2017).

Con la aplicación de simuladores de negocios, los estudiantes podrán adquirir la mayoría de las 7 habilidades para estar preparados para la vida, el trabajo y la ciudadanía del siglo XXI, (Wagner, et al, 2015), y que son: Pensamiento crítico y resolución de problemas; colaboración y liderazgo; agilidad y adaptabilidad; iniciativa y espíritu empresarial; comunicación oral y escrita eficaz; acceso a tecnologías de información y análisis de ésta; y creatividad e imaginación para resolver problemas.

V. METODOLOGÍA, TÉCNICAS Y MATERIALES EMPLEADOS

La metodología utilizada en el presente trabajo de investigación tiene un enfoque cuantitativo, a partir del uso de simuladores de negocios, y su grado de satisfacción. El tipo de investigación es documental y de campo, Hernández, Fernández, Baptista. (2016). El alcance de la investigación es descriptiva, toda vez que busca identificar la preferencia en el uso de simuladores.

Una vez recopilada la información relacionada con los simuladores de negocios, se procedió a aplicar una encuesta de 10 ítem, a 69 estudiantes de nivel universitario, los cuales cumplen las siguientes características: ser estudiantes de la carrera de Contador Público de la BUAP, de 7º a 9º semestre, que hayan cursado la asignatura relacionada con el manejo de un Simulador de negocios denominado Simventure® (Simuladores de negocios, 2017), con la finalidad de determinar la preferencia, interés, y grado de satisfacción con el uso del simulador de negocios como una herramienta didáctica.

El instrumento de investigación, que consta de 8 preguntas, fue diseñado por los autores de este trabajo, y se enfoca en conocer el grado de interés y satisfacción obtenidos al utilizar el Simulador de negocios Simventure®, si les gustó utilizarlo, y si les gustaría tener más materias relacionados con el uso de simuladores.

Las encuestas fueron obtenidas y procesadas dentro de la hoja de cálculo de Microsoft Excel®.

VI. RESULTADOS

Participantes de la encuesta, por sexo

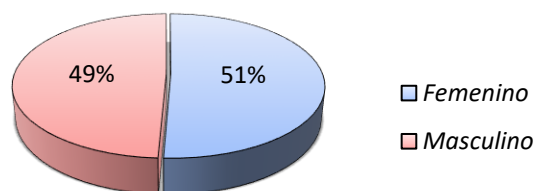


Figura 1. Sexo. Fuente: Elaboración propia. (2019).

En el Figura 1 se observa que la encuesta fue aplicada a una muestra representativa de la población (69 alumnos), 51%, son de sexo femenino, y 49% por sexo masculino.

¿Qué tan interesante es el simulador Simventure® como herramienta de negocios?

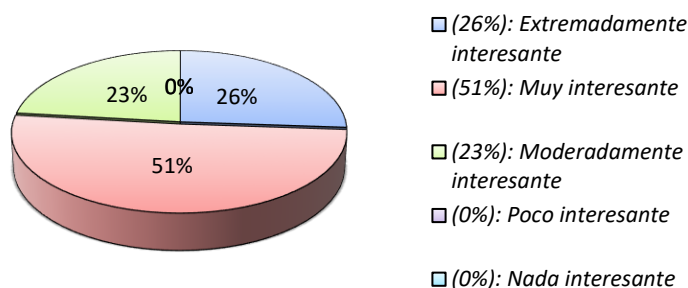


Figura 2. Interés Simventure®. Fuente: Elaboración propia. (2019).

En el Figura 2 se observa que el 51%, consideran muy interesante, mientras que el 26% lo consideran extremadamente interesante, como herramienta de aprendizaje, en el área de negocios. Esto es muy importante, ya que demuestra que el uso del simulador les parece mayoritariamente interesante, y prácticamente, a nadie le parece aburrido.

¿Consideras que Simventure® te despertó inquietudes de emprendedor?

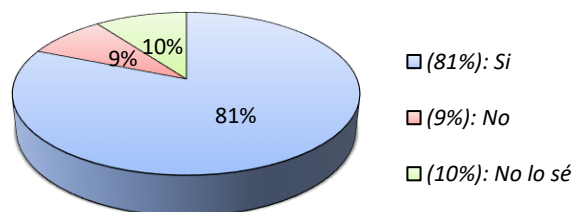


Figura 3. Inquietudes de emprendedor. Fuente: Elaboración propia. (2019).

En el Figura 3, el 81%, de los encuestados consideran que usar Simventure® les despertó sus inquietudes de emprendedor. (trabajar contablemente por cuenta propia, es equivalente a emprender con un nuevo despacho, arriesgando recursos financieros, materiales, etc. por su propia cuenta.

¿Estás satisfecho con Simventure®, para promover habilidades de emprendimiento?

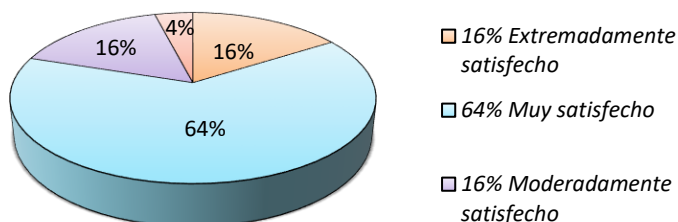


Figura 4. Satisfacción con Simventure®. Fuente: Elaboración propia (2019).

En el Figura 4, el 64%, de los encuestados consideran que están satisfechos con Simventure® para promover sus habilidades de emprendedor, y el 16% se sienten extremadamente satisfechos. También se puede observar que ninguno estuvo insatisfecho.

¿Te gustaría recibir clases con Simuladores, en el área de negocios?

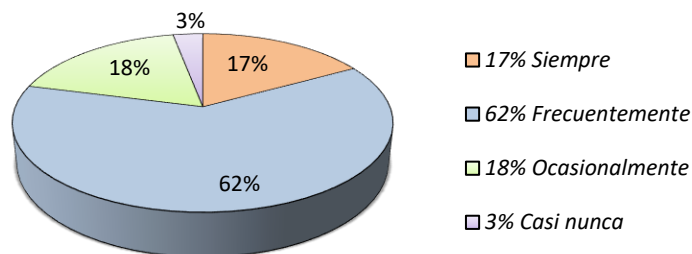


Figura 5. Clases con simuladores. Fuente: Elaboración propia. (2019).

En el Figura 5, el 62%, de los encuestados contestó que frecuentemente le gustaría recibir clases, y 17% le gustaría recibir clases con simuladores, siempre, lo que sumaría un 79%, es decir 8 de cada 10 están a gusto con el uso de simuladores dentro de sus clases.

¿Te gustó utilizar el simulador de negocios de Simventure®?

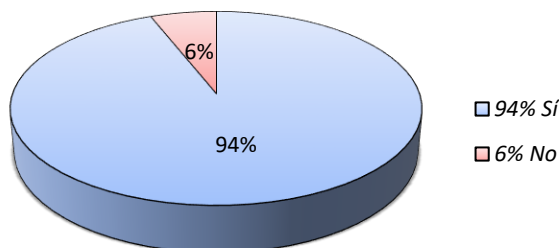


Figura 6. Gusto con Simventure®. Fuente: Elaboración propia (2019).

En el Figura 6, el 96%, de los encuestados contestó que sí le gustó el simulador Simventure® dentro de sus clases. Esto quiere decir que casi el 100% les agradó trabajar con un simulador de negocios.

¿Cómo identificarías con UNA PALABRA, al Simulador Simventure®?

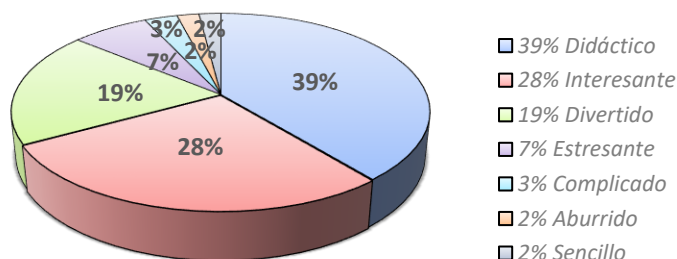


Figura 7. Palabra de identificación. Fuente: Elaboración propia (2019).

En el Figura 7, el 39%, de los encuestados respondió que les pareció muy didáctico; el 28% les pareció interesante; y el 19% les pareció divertido el Simventure® dentro de sus clases. En resumen, la mayoría tiene preferencia positiva en el uso y aplicación de simuladores de negocios.

VII. CONCLUSIONES

Existe una mayor preferencia en el uso de simuladores de negocios, al menos del tipo del simulador Simventure®.

Esto confirma el hecho de que los simuladores de negocios son una forma de aprendizaje divertida y representa una mejor aproximación del estudiante a la realidad empresarial.

Es muy recomendable, por lo tanto, su uso en procesos de aprendizaje, en la educación superior, y tal vez en educación media, como un acercamiento al mundo empresarial.

En otros estudios, se podrá verificar el uso de simuladores para la administración, las finanzas y los negocios, así como en las áreas que son vitales en profesionistas de las áreas económico-administrativas, que contengan características similares a las utilizadas por el simulador de negocios Simventure®.

VIII. REFERENCIAS

Castillo, S., & Polanco, L. (2016). *Enseña a estudiar... Aprende a aprender*. Madrid: Pearson.

Hernández, Fernández, Baptista. (2016). *Metodología de la investigación, 6a. edición*. México: Mc Graw Hill.

Jaimez, G. &. (Diciembre de 2017). *Estrategias didácticas en educación superior basadas en el aprendizaje: innovación educativa y TIC*. Obtenido de Universidad Autónoma Metropolitana:

http://www.companygame.com/datosweb/documentos/simuladores/HOTELCOMPANY/Hotelcompany_RETO2014.pdf

Ricaud, R. (26 de Marzo de 2016). *Simuladores de negocios*. Obtenido de El Universal: <https://www.eluniversal.com.mx/entrada-de-opinion/colaboracion/roberto-ricaud/nacion/2016/03/26/simuladores-de-negocios>

Ruíz Valdés, S. &. (07 de Abril de 2014). *“Uso de un simulador de negocios como herramienta de aprendizaje para desarrollar la capacidad de toma de decisiones y trabajo en equipo a estudiantes de la Facultad de Contaduría y Administración de la U.A.E.M.”*. Obtenido de Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Contaduría y Administración: <http://www.fca.uach.mx/apcam/2014/04/07/Ponencia%2092-UAEMex-Toluca.pdf>

Scott, C. (14 de Noviembre de 2015). *¿Qué tipo de aprendizaje se necesite en el siglo XXI?* Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002429/242996s.pdf>

Simuladores de negocios. (2017). *Simventure*. Obtenido de <http://www.simuladoresdenegocios.co/simVenture.html>

UNESCO. (25 de Enero de 2017). *E2030: Educación y habilidades para el siglo XXI*. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002429/242996s.pdf>

Universia. (31 de Mayo de 2018). *¿Qué es un simulador de negocios?* Obtenido de <http://noticias.universia.es/educacion/noticia/2018/05/31/1159912/simulador-negocios.html>

Vásquez, C., & Fajardo, L. (11 de Octubre de 2017). *La simulación de negocios como una herramienta de aprendizaje empresarial para desarrollar la competitividad*. Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/atlante/2017/10/simulacion-negocios-aprendizaje.html>

Wagner, et al. (Diciembre de 2015). *Cambio de liderazgo: una guía práctica para transformar nuestras escuelas*. Obtenido de <https://www.wiley.com/en-us/Change+Leadership%3A+A+Practical+Guide+to+Transforming+Our+Schools-p-9780787977559>