



Ciencias Económicas y empresariales

Artículo Científico

## **Juegos gerenciales como herramienta para el perfeccionamiento de las habilidades profesionales**

*Management games as a tool for the development of professional skills*

*Jogos de gestão como uma ferramenta para o desenvolvimento de competências profissionais*

Sonia Vizqueta <sup>I</sup>  
[svizqueta@yahoo.com.ar](mailto:svizqueta@yahoo.com.ar)

Yonaiker Navas-Montes <sup>II</sup>  
[yonaike.navasm@ug.edu.ec](mailto:yonaike.navasm@ug.edu.ec)

Piedad Vera-Franco <sup>III</sup>  
[verafrancopiedad64@gmail.com](mailto:verafrancopiedad64@gmail.com)

**Recibido:** 30 de enero de 2017 \* **Corregido:** 9 de febrero de 2017 \* **Aceptado:** 14 marzo de 2017

- I. Magister en Tributación, Diploma Superior en Contaduría Pública y Finanzas con aplicación en Informática, Ingeniera Comercial, Facultad de Ciencias Administrativas, Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- II. Licenciada en Contaduría Pública, Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.
- III. Magister en Tributación, Contadora Pública Autorizada, Universidad de Guayaquil, Guayaquil, Ecuador.

### **Resumen.**

**Objetivo:** Declarar una alternativa para 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 asignatura de simulación de negocios. **Materiales y métodos:** La presente investigación es un estudio exploratorio elaborado bajo la metodología cuantitativa con un diseño cuasiexperimental. La población estuvo conformada por 40 estudiantes y un docente de la Facultad de Ciencias Administrativas; la muestra fue 20 estudiantes, los misma que de segmento en dos grupos de estudio Grupo N° 1: 10 participantes usaron simuladores y el Grupo N° 2: no usaron simuladores, siendo este último el grupo control, los datos obtenidos fueron tabulados y procesados con plantillas de Microsoft Excel 2010 los que se sometieron a estadística descriptiva. **Resultados:** Las herramientas didácticas informáticas brinda la posibilidad de orientar los procesos educativos a fin de generar los cambios requeridos en cuanto a funcionamiento, estrategias, políticas y productividad que deben desarrollar las asignaturas, 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. **Conclusiones:** Se determinó que 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 de negocios; espíritu competitivo; herramientas; capacidad gerencial.

### **Abstract.**

**Objective:** Declare an alternative to optimize the skills of the students of the Faculty of Administrative Sciences of the University of Guayaquil, through permanent and formal implementation of the business simulation course. **Materials and methods:** The present investigation is an exploratory study elaborated under the quantitative methodology with a quasi-experimental design. The population was made up of 40 students and one faculty member of the Faculty of Administrative Sciences; The sample was 20 students, the same as that of segment in two study groups. Group N ° 1: 10 participants used simulators, and the Group N° 2: did not use simulators, the latter being the control group, the data obtained were tabulated and processed with templates in Microsoft Excel 2010 that were subjected to descriptive statistics. **Results:** The didactic computer tools provide the possibility of orienting the educational processes in order to generate the required changes in terms of functioning, strategies, policies and productivity that the subjects must develop. The demands made of a globalized world and the biggest problem they encounter when students enter in the labour market at the time of culminating the university career is the application of the knowledge obtained within the university in practical business life. **Conclusion:** It was determined that students of the Faculty of Administrative Sciences need to have tools that develop their management skills and the strengthening of a competitive spirit.

**Keywords:** Business simulators; competitive spirit; tools; management skills.

## Resumo.

**Objetivo:** Declarar una alternativa para optimizar as competências dos alunos da Faculdade de Ciências Administrativas da Universidade de Guayaquil, através da implementação permanente e formal do curso de simulação empresarial. **Materiais e métodos:** A presente investigação é um estudo exploratório elaborado sob a metodologia quantitativa com desenho quase experimental. A população era composta por 40 alunos e um membro do corpo docente da Faculdade de Ciências Administrativas; A amostra foi de 20 alunos, a mesma do segmento em dois grupos de estudo. Grupo N ° 1: 10 participantes utilizaram simuladores eo Grupo N ° 2: não utilizaram simuladores, sendo estes últimos o grupo de controlo, os dados obtidos foram tabulados e processados com modelos no Microsoft Excel 2010 que foram submetidos a estatísticas descritivas. **Resultados:** As ferramentas didáticas computacionais possibilitam a orientação dos processos educacionais para gerar as mudanças necessárias em termos de funcionamento, estratégias, políticas e produtividade que os sujeitos devem desenvolver. As exigências de um mundo globalizado e o maior problema que encontram quando os estudantes entram no mercado de trabalho no momento de culminar a carreira universitária é a aplicação dos conhecimentos obtidos na universidade na vida prática dos negócios. **Conclusão:** Determinou-se que os alunos da Faculdade de Ciências Administrativas necessitam de ferramentas que desenvolvam as suas competências de gestão e o fortalecimento de um espírito competitivo.

**Palavras chave:** Simuladores de negócios; espírito competitivo; ferramentas; habilidades gerenciais.

## Introducción.

Los juegos de negocios o simulaciones son una nueva y emocionante técnica educacional esbozada para proveer un mayor acierto y experiencia en la toma de decisiones. Un juego de negocios es un problema dinámico de toma de decisiones estructurado alrededor de un modelo matemático de una situación operacional común en el mundo de los negocios en la que los participantes asumen el papel de gerentes de una empresa simulada. (Michelsen Consulting, 2016)

El uso de los simuladores computarizados data de la segunda mitad del siglo pasado, el motor intelectual de su uso se asigna a la contribución de John Dewey en su obra “*Education and Experience*” en donde argumentaba en contra del exceso de la teoría. La primera simulación gerencial fue auspiciada por la *American Management Association* en 1957. Bass, diseñador de un simulador especialmente interesante. (LABSAG, 2015) Es primordial clarificar algunos conceptos de autores sobre las teoría de la educación por esa razón iniciaremos con criterios como el autor John Dewey (1859-1952) fue el primero en formular el nuevo ideal pedagógico, afirmando que la enseñanza debería darse por la acción (*learning by doing*). (Marchesi, Tedesco, & Coll, 2015)

Según John Dewey la experiencia concreta de la vida se presentaba siempre frente a los problemas que la educación podría ayudar a resolver, hay una escala de cinco etapas del acto de pensar, que ocurren delante de algún problema, en consecuencia los problemas que nos harían pensar, son los siguientes: a.-una necesidad sentida, b.- el análisis de la dificultad, c.- las alternativas de solución del problema, d.- la experimentación de varias soluciones hasta que el examen mental apruebe una de ellas, e.- la acción como prueba final para la solución propuesta que debe ser

verificada de manera científica. De acuerdo con (Gadotti, 1998) tal visión la educación era esencialmente proceso y no producto, un proceso de reconstrucción y reconstitución de la experiencia: un proceso de mejoría permanente de la eficiencia individual. (Gadotti, 1998).

Según (Valdeni de Lima, Singo, Bastos do Canto Filho, Jacintho Müller , & Pereira da Silva, 2014) hoy en día se sabe que a lo largo de los años, muchas empresas han realizado inversiones en tecnologías de la información y comunicación (TIC), obteniendo un excelente retorno, mientras que otras han realizado las mismas inversiones sin obtener el mismo retorno, la diferencia de estos dos escenarios está en que la tecnología, solo es eficaz si se utiliza dentro de los paradigmas adecuados según los objetivos marcados.

A nivel mundial un caso importante para destacar es el laboratorio creado en la Universidad de Pennsylvania (Plata Bogoy, Morales Rubiano, & Arias Cante, 2009), Estados Unidos 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.

Entre las compañías más grandiosas del mundo que desde muy prematuro acogieron los juegos gerenciales como forma de aprendizaje se encuentran: General Electric, IBM, Westinghouse, Caterpillar Tractor, Pillsbury, AT&T, RCA, Procter & Gamble, Joseph Magnin, May Department Stores, Sun Oil, y Walden Books, entre otras. Estas empresas han tenido tanto éxito con los simuladores de negocios que compañías como IBM constituyeron un servicio completo de

desarrollo y aplicación de juegos gerenciales, enfocados a estudiantes universitarios de pregrado y postgrado, así como altos ejecutivos. (Plata Bogoy, Morales Rubiano, & Arias Cante, 2009)

En las universidades de Latinoamérica, se han creado estrategias y proyectos encaminados a optimizar la calidad pedagógica, es por ello que la evaluación de las técnicas educativas ha experimentado un eminente progreso, tanto en países con una indiscutible trayectoria en evaluación de sistemas educativos, (Villanueva, 2010) como en otros, con pequeñas prácticas que se han ido incorporando gradualmente, se puede citar la experiencia del 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 primera universidad en Latinoamérica que usó el estudio de los simuladores en 1963. (Plata Bogoy, Morales Rubiano, & Arias Cante, 2009)

Universidades participantes, según el sitio web del Centro de Simulación Empresarial (Cesiem, 2015) fuente de esta información, las universidades de América Latina que han participado de manera conjunta con el ITESM – CEM en el uso de esta nueva herramienta en el proceso de educación provienen de los siguientes países: Argentina, Chile, Colombia, República Dominicana, México, Uruguay y El Salvador (Quiroz, 2012).

La característica de los institutos de educación superior es un tema de debate actual y en la mayoría de los países del mundo se han venido desplegando esfuerzos para establecer si la formación que se ofrece en las diferentes universidades es de calidad, referida está a determinados criterios de cada nación y en esmero al progreso mundial de los conjuntos de técnicas y las diferentes dificultades sociales que inquietan a las mayorías de las naciones. Ecuador es un país con una trayectoria,

reconocida a nivel mundial en los últimos años, de desarrollo pero sin embargo en el ámbito educativo aún falta mucho por hacer en acciones formativas como impulsar el proceso de aprendizaje constante que el entorno actual exige.

La presente investigación pretende enunciar una alternativa para 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 asignatura de simulación de negocios, demostrándole a los directivos de la Facultad de Ciencias Administrativas las ventajas que ofrecen este tipo de herramientas.

### **Materiales y métodos**

El tipo de investigación es exploratorio con un diseño cuasiexperimental, para que sean establecidas como mecanismo formativo en los programas de grado. Con un enfoque transversal, se inició la investigación en junio 2015 hasta noviembre 2015, para un total de seis meses. Los métodos 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 de octavo nivel, que permitan el uso de simuladores como estrategia de enseñanza-aprendizaje; los criterios de exclusión fueron: Docentes de materia de inglés que no requieren el uso de esta plataforma. Se determinó realizar la



investigación con 10 estudiantes para el uso de simuladores, un docente y 10 estudiantes que no utilizaron los simuladores como grupo control.

Durante el proceso de la presente investigación se manejó una metodología estructurada en tres etapas:

a) En la primera etapa se procedió a la indagación de la información necesaria para realizar la investigación a plantear, sobre el concepto de los juegos gerenciales, así como su evolución por medio de ponencias, trabajos de grado, revistas indexadas bases de datos libres, indagando el estudio de instrumentos confiables y adecuados. La información necesaria para realizar la investigación a plantear, así como la selección del simulador a emplear;

b) En la segunda se efectuó la recopilación de las bases hipotéticas y referencias para la investigación;

c) Posteriormente de recoger la información se procedió a examinar y establecer conclusiones que respalden la propuesta.

El instrumento de recolección de datos fue la entrevista tanto al docente del área de simulación de negocios como a los estudiantes que sirvieron de muestra en este trabajo investigativo. Estuvo compuesta por 12 preguntas abiertas, las cuales fueron:

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 de los estudiantes 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, 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.

La investigación que se realizó con 10 estudiantes utilizó un simulador *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.

Una vez que se hizo uso de los simuladores de negocios se pudo apreciar diferentes factores, para el estudiante lo cual permitió: Mejorar técnicas para implantarlas en el negocio, entender la importancia de la vinculación entre los departamentos de la organización, desarrollar la capacidad para la toma de decisiones, ampliar habilidades para el trabajo en equipo, adquirir confianza y seguridad por medio de una continua toma de decisiones, proporcionó inmediata transferencia de la experiencia lograda que ayudan a ensayar estrategias, generar cambios y plasmarlo a la gestión real de la empresa. En el caso del docente le permitió hacer de su clase una sesión más interesante y reveladora, ser el facilitador del aprendizaje, encontrar habilidades de los estudiantes para mejorarlas y aprovecharlas.

## **Resultados.**

En este contexto, para la ejecución de este estudio se seleccionó la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad de Guayaquil, por presentar un potencial importante como son

sus estudiantes y docentes. La entrevista fue realizada al Director del área de Simulación de Negocios de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad de Guayaquil, para el presente estudio, en el año lectivo 2015-2016, el horario y lugar fue acordado con el docente, tuvo una duración de treinta minutos que fueron grabados previa autorización del entrevistado. A continuación se presenta el resumen por pregunta de la entrevista realizada al docente quien estuvo a cargo de la utilización de esta herramienta.

### **1.- Cómo y cuándo comenzó a utilizar los simuladores de negocios en su praxis académicas?**

Los resultados de la entrevista al Ing. Erick Paul Murillo Delgado, Mgs. en Administrador de Negocios Director del área de simulación de Negocios de Facultad de Ciencias Administrativas mostraron que inició en esta experiencia a partir del año 2004, en las carreras de Ingeniería en Sistemas Automatizados y Computarizados e Ingeniería en Gestión empresarial, para una asignatura denominada de Organización y Métodos. Esto abrió la posibilidad de participar en eventos nacionales.

### **2.-Considera el simulador de negocios como una herramienta pedagógica importante?**

Sí, es muy importante porque vincula una realidad empresarial, que el alumno no tiene la oportunidad de vivir cuando es estudiante, sino cuando está trabajando. Con el simulador de negocios el estudiante tiene la oportunidad de tomar decisiones bajo ambientes que se asemejan a la realidad, pero se puede equivocar y, en ese caso, recibe una retroalimentación, es decir un *feedback* y muestra la capacidad que este tiene acerca de sus resultados.

**3.- De acuerdo a su experiencia, el ejercicio de toma de decisiones por simulación, contribuye al desarrollo de habilidades gerenciales en los estudiantes?**

Contribuye porque permite el desarrollo de la sinergia, genera un liderazgo natural dentro de cada equipo de trabajo, permite identificar quien es individualista y no tienen la capacidad de trabajar en equipo y, en este sentido, proporciona la capacidad de tomar decisiones más efectivas.

**4.-Considera que la simulación de negocios debería ser parte del pensum académico?**

No solamente la simulación de negocios sino otras herramientas de simulación en otros campos, ya que permiten el desarrollo de habilidades gerenciales.

**5.-Considera que el simulador de negocios le ayuda a interrelacionar las materias de su plan de estudio, como oportunidad para su aplicabilidad?**

Por supuesto pues permite que el estudiante traspole los contenidos teóricos en la práctica y de esa manera pueda desarrollar estrategias organizacionales para observar cuál es el efecto de estas en las economías de escala, en este sentido| el estudiante desarrolla habilidades que pueden ser aplicadas en el contexto que vive.

**6.-Considera que esta herramienta elevará el posicionamiento del estudiante y la facultad dentro del campo del conocimiento?**

En relación al estudiante éste se exigirá más en el campo profesional, propenderá a ser proactivo, innovador y creativo, va a mejorar el desarrollo de sus habilidades gerenciales lo cual permitirá que el estudiante se posicione entre los profesionales del área.

**7.- 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.

**8.- Cual es su percepción entre aquellos estudiantes que han usado este tipo de herramientas y los que nunca han tenido la oportunidad de usar un simulador de negocios?**

Los que lo han utilizado el simulador de negocios trabajan en equipo, son mejores tomadores de decisiones, exigentes, proactivos el otro escenario tiene un nivel de resistencia, son estudiantes que no quieren desarrollar su capacidad y hacen un esfuerzo mínimo para completar su capacitación académica.

**9.- Ha tenido alguna experiencia en concursos nacionales con estudiantes voluntarios que han utilizado esta herramienta?**

Si, por cierto Desafío Cerebral es un concurso que se desarrolló a nivel latinoamericano hasta el año 2013, ese año dejó de realizarse por falta de presupuesto de Brasil ya que ellos financiaban estos concursos a nivel de Latinoamérica y siempre los delegados de cada universidad preguntaban

si la Universidad de Guayaquil iba a participar, ya que siempre estuvimos en los ocho primeros puestos finalistas, la última vez que participamos quedamos en primer lugar y la ESPOL en segundo lugar en la final nacional. Es más tenemos maestrantes que han sido estudiantes de la facultad y tienen la capacidad para implementar los simuladores de negocios, es un recurso que otras universidades no tienen.

**10.- 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.

**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.**

En este segmento se buscó encontrar la aceptación de parte de los estudiantes de una herramienta no habitual dentro de los centros académicos, lo que arrojaron los datos fue que existe una resistencia alta, evidenciando la falta de conocimiento de la importancia que involucra en la parte pedagógica.

**12.- El simulador de negocios es propio de la Universidad de Guayaquil o un valor agregado del Jefe de esta área.**

La Universidad de Guayaquil, Facultad de Ciencias Administrativas tuvo el software, del simulador de negocios y la misma fue considerada como una materia optativa lo cual no tuvo éxito aproximadamente por el año 2008, con los estudiantes que se logró incursionar en el uso de esta herramienta sirvió para capacitar a colegios fiscales que posteriormente lograron estar inmersos en concursos superando a colegios de otras ciudades, lo que puede evidenciarse es que se pueden desarrollar actividades que no solo sirvan para mejorar nuevas formas e innovar la metodología de enseñanza dentro de estudiantes de tercer y cuarto nivel, es más podría crearse un vínculo con los planteles educativos de colegio para ir preparando el camino del conocimiento en esta área.

**Los resultados obtenidos de los estudiantes que sirvieron de muestra pero que no utilizaron esta herramienta fueron los siguientes:**

**1.-Al preguntar a los estudiantes del grupo control sobre si conocían qué es un juego gerencial.**

El 90% de los estudiantes indicó que no conocían lo que era un juego gerencial, lo cual se justifica ya que no existe dentro del ámbito académico esta herramienta y por tanto se desconocen las bondades que brindan para el desarrollo de las mismas. En este sentido la contribución que realizan los simuladores a los conocimientos prácticos del profesional es muy importante, ya que permite relacionar la teoría con la práctica, lo cual constituye el mayor problema que encuentran al momento de culminar la carrera universitaria.

**2.- Al preguntar a los 10 estudiantes del ambiente de prueba sobre la influencia del uso de los simuladores, estos respondieron:**



Que ayuda a desarrollar habilidades gerenciales, puesto que el profesional egresado de las carreras que se ofrecen en la Facultad de Ciencias Administrativas es un profesional integral con un conjunto de capacidades, conocimientos científicos, técnicos y humanísticos, que le permiten extender en las áreas administrativas, financieros, de personal, operacional y de marketing.

### **Discusión.**

Es importante mencionar los hallazgos que se detectaron en las entrevistas realizadas ya que debe ser un punto de consideración por parte de las autoridades de la Universidad de Guayaquil específicamente la Facultad de Ciencias Administrativas, ya que el sistema educativo debería sentar sus bases en una formación integral del estudiante y no solo en transmitir conocimientos, lo que conlleva al desarrollo y crecimiento en el ejercicio profesional. Otro escenario de importancia es el área de simulación de negocios, ya que no cuenta con la infraestructura necesaria para el desarrollo de las actividades académicas y de esta manera preparar estudiantes de éxito en el campo del negocio y conseguir un mejor nivel académico, brindando a la sociedad ecuatoriana un aporte adicional en el marco de la edificación de una sociedad del conocimiento, que significará el desarrollo de nuevas formas de aprendizaje atractivos para el estudiante y que lo convierta en una experiencia tan placentera como enriquecedora para, de esta manera, estimular al docente a buscar recursos que permitan el mejoramiento de las clases presenciales utilizando este fascinante recurso pedagógico.

La investigación realizada propone que se desarrollen simuladores en todos los campos de las ciencias administrativas, capacitando de manera periódica a los docentes y estudiantes sobre la

implantación del simulador de negocios porque de esta manera se podrá insertar en el mundo laboral y se podrá adaptar con mayor habilidad a todas las nuevas tendencias y particularidades del entorno. Una de las variables que se ha puesto de manifiesto es la tecnología de la información, ya que esta brinda una gama de oportunidades en todos los ámbitos y abarca un mayor radio de acción incluyendo pues permite la inclusión de las personas con discapacidad que no gozan de igual oportunidades. Al formar estudiantes competitivos en las toma de decisiones, innovadores y creativos, se les brinda la oportunidad de acceder a mejores oportunidades laborales. En resumen los simuladores de negocio sería la alternativa al logro de los objetivos sectoriales y nacionales en cuanto a la estabilidad de los sistemas que conforman la economía del Ecuador. “La meta principal de la educación es desarrollar hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres que sean creativos, inventores y descubridores. La segunda meta de la educación es la de formar mentes que sean críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece” Jean Piaget

### **Conclusiones.**

Los juegos gerenciales incorporados como estrategia de enseñanza permitirán a los estudiantes de la Facultad de Ciencias Administrativas establecer una ventaja competitiva frente al mundo real con el desarrollo de habilidades en esta área, personificando todo un reto a vencer y revelando destrezas adicionales en los estudiantes. Al disminuir los riesgos, pues se trabaja en ambientes simulados que permiten la retroalimentación, de arruinar recursos reales, se progresa

significativamente en el conocimiento del estándar de optimización de recursos que domina muchos de los supuestos y son herramientas empleadas en muchas áreas administrativas. Con el Simulador Gerencial, se lograría implantar medidas y tipologías del bosquejo del juego de mercados y asimismo métodos de enseñanza-aprendizaje, que nos permiten incorporar a las habilidades del jugador las habilidades en el proceso docente educativo, actuando como si fuere un estudio de caso. Este elemento académico permitirá comprender el proceso de aprendizaje, la incorporación de procedimientos y técnicas informáticas con las que el alumno tributará construyendo modelos con el objeto de optimizar procesos similares a los reales; así mismo esa recreación de una analogía del entorno real de la organización permite la solución de problemas complejos y la toma de decisiones efectiva.

### **Bibliografía.**

- Gadotti, M. (1998). *Historia de las ideas pedagógicas*. México: Editores siglo XXI.
- LABSAG. (2015). *Historia y eficacia de la simulación*. Inglaterra: Laboratorio de simuladores en administración y gerencia.
- Marchesi, Á., Tedesco, J., & Coll, C. (2015). *Calidad, equidad y reformas en la enseñanza*. Madrid: Fundación Santillana.
- Michelsen Consulting. (2016). *SIMPRO BASICO: Simulación de Gerencia de Operaciones, manual básico del participante*. Bristol: autor.
- Plata Bogoy, J., Morales Rubiano, M., & Arias Cante, M. (2009). Impacto de los juegos gerenciales en los programas de administración de empresas como herramienta pedagógica. *Revista Facultad de Ciencias Económicas*, 17(1), 77-94.
- Valdeni de Lima, J., Singo, F., Bastos do Canto Filho, A., Jacintho Müller, T., & Pereira da Silva, F. (2014). *Objetos de aprendizaje multimodales diseños y aplicaciones*. Barcelona: UOC.
- Villanueva, E. (2010). Perspectivas de la educación superior en América Latina: construyendo futuros. *Perfiles educativos*, 32(129), 86-101.