

ua

JOURNALS

www.uaajournals.com

United
Academic
Journals



COMPANYGAME
APRENDE SIMULANDO



Company Games &
Business Simulation Academic Journal

Es una revista orientada a impulsar la innovación educativa en la formación superior en el ámbito de la gestión empresarial, en base a la aplicación de los simuladores de negocio y la gamificación.

Contexto

Cada vez son más los foros en los que se ponen en evidencia los retos que debe afrontar la educación superior en la próxima década. Posiblemente, cada década ha tenido sus retos, pero la sensación existente es de que los actuales son mayores a los anteriores.

Es indudable el esfuerzo que realizan las organizaciones educativas por adaptarse con rapidez e incluso anticipación a las necesidades de la sociedad y el mercado laboral, pero los resultados van llegando a un ritmo pausado.

Las tendencias que provocan este escenario de incertidumbre para algunos y de oportunidad para otros son diversas. Las podríamos concretar en:

- **La Economía Digital:** la digitalización de la economía está avanzando de forma significativa y está poniendo en evidencia la relevancia de los cambios que se van a dar en la sociedad a medio y largo plazo, con impacto muy directo sobre la realidad social y laboral de los alumnos de hoy. Adicionalmente, los avances tecnológicos están provocando la creación de nuevas metodologías y tecnologías que deben incorporarse al sector de la educación, aprovechando sus ventajas y consiguiendo una valiosa integración con las metodologías convencionales.
- **Constante evolución en los requerimientos del mercado laboral:** las habilidades digitales, la comprensión del nuevo entorno competitivo, las habilidades blandas, el comportamiento ético,... son algunos de los cambios que se están observando en las expectativas del mercado laboral respecto a los nuevos profesionales. Las competencias técnicas mantienen un nivel de relevancia elevado, pero los empleadores observan carencias en los restantes ámbitos. **Para mejorar la empleabilidad de los jóvenes** es necesario incorporar en los programas formativos de forma más intensa las habilidades “blandas” requeridas en el entorno profesional. Esta carencia se debe entre otros motivos a la falta de metodologías pedagógicas y herramientas de evaluación de competencias.
- **Globalización y virtualización de la oferta académica:** la globalización de la economía y las modalidades virtuales crean un entorno competitivo más exigente, que debe considerarse un estímulo a la transformación de los modelos educativos. Por otro lado, las mayores funcionalidades del entorno digital permiten ofrecer contenidos formativos cada vez más interactivos, “personalizables” y efectivos, que permitan ampliar la capacidad de atender a un mayor volumen de usuarios.
- **Conciencia social y ética empresarial:** en este entorno empresarial basado en el big data, blockchain, la inteligencia artificial, etc. la educación superior debe incorporar la conciencia social y la ética empresarial como contenidos fundamentales. Existe una necesidad inevitable de alinear los contenidos y metodologías formativas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. La revisión de determinados paradigmas en los procesos de toma de decisiones empresariales, en base a un nuevo modelo de gestión es un gran reto para la universidad. Si la universidad no forma a los futuros ciudadanos y tomadores de decisión de acuerdo a los nuevos valores, la consecución de determinados objetivos resultará indudablemente más difícil.

Propósito

En el contexto anterior, los simuladores de negocio resultan ser una palanca que se ha demostrado muy eficaz para trabajar de forma simultánea en estos retos. Los simuladores de negocio se han venido utilizando en la educación superior desde hace más de 30 años, pero lo cierto es que las nuevas necesidades y las nuevas tecnologías abren nuevos requerimientos y oportunidades de desarrollo para esta tecnología.

La forma tradicional de aplicación de los simuladores de negocio en las aulas la podemos sintetizar en:

Incorporados como una metodología extraordinaria en los cursos finales de los programas de estudios, en muchos casos vinculados a temáticas relacionadas con estrategia, trabajando en equipos y de forma presencial.

Actualmente, debemos concebir los simuladores de negocio como:

Experiencias educativas basadas en la reproducción de un contexto de negocio y sectorial realista, que permiten la aplicación práctica e integración de conocimientos de diferentes áreas, que pueden incorporarse desde el primer ciclo hasta el último en diversos programas formativos, en los que se integran diferentes actividades de “práctica profesional” enriquecidas con dinámicas “gamificadas”, soportadas por una plataforma tecnológica con amplias funcionalidades de gestión de usuarios, interrelación profesor-alumnos, seguimiento de alumnos y análisis estadísticos, que pueden aplicarse tanto de forma presencial como virtual, con el propósito de desarrollar tanto competencias específicas como transversales o habilidades blandas.

Lo cierto es que el ritmo de incorporación de los simuladores de negocio en la educación superior es más lento de lo deseable en el ámbito latinoamericano¹. Las causas expuestas con frecuencia han sido:

- Coste relacionado o procedimientos de adquisición relacionados
- Desconocimiento de la metodología por parte de los coordinadores académicos o los docentes
- Incompatibilidad entre las materias especializadas técnicamente y los simuladores de enfoque integrador
- Dificultad de aplicación en el aula por el perfil competencial de los docentes
- Objetivos de aprendizaje enfocados a ámbitos técnicos, principalmente
- La ausencia de evidencias suficientes respecto al impacto generado por esta metodología

Los simuladores de negocio ofrecen un escenario, a partir de un contexto próximo al profesional que facilita la realización de diferentes actividades prácticas orientadas al desarrollo de habilidades blandas.

Se pueden identificar diferentes modalidades de ejercicios de simulación de acuerdo al tiempo de duración o la modalidad de aplicación. Se pueden identificar ejercicios que pueden requerir 30 minutos y ejercicios que pueden requerir 50 horas. Los primeros pueden ser reconocidos como micro-simulaciones y los segundos como macro-simulaciones. Respecto a la modalidad, se pueden identificar ejercicios que son de aplicación preferiblemente individual y otros que son de aplicación

¹ La implantación está muy extendida en USA, por ejemplo.

preferiblemente en equipo. La diversidad de categorías y tipologías en los ejercicios de simulación se va ampliando progresivamente, de acuerdo a los nuevos retos que se plantean desde el punto de vista de los objetivos de aprendizaje, y las nuevas oportunidades que plantean los avances metodológicos y tecnológicos.

En el contexto de toda la oferta disponible en el mercado, también podemos encontrar los ejercicios de simulación basados en tableros. Se trata de ejercicios que no contemplan el uso de la tecnología y no recogen la información de la actividad realizada por el alumno. Para esta revista resultan prioritarias aquellas metodologías que tengan base tecnológica.

De acuerdo a los debates realizados por los expertos involucrados, existe un claro consenso sobre los beneficios que puede aportar la expansión de estas metodologías y tecnologías en la educación superior, y por tanto, es propósito de esta Revista evidenciar dichos beneficios, difundirlos y mostrar en base a investigaciones y resultados obtenidos de la experimentación el impacto alcanzado y las ventajas que ofrecen como complemento a las metodologías ya aplicadas en las aulas. Naturalmente, también es clave identificar nuevas oportunidades y retos a cubrir en el futuro.

Adicionalmente, también se desea destacar las bondades de la aplicación de la tecnología en el proceso enseñanza-aprendizaje en su uso previsto actualmente, pero interesa también evaluar el potencial que puede tener la tecnología como soporte o asistente de la actividad del maestro en dicho proceso.

Temáticas prioritarias

En síntesis, la Revista tiene como propósito impulsar la investigación sobre la innovación educativa aplicando las tecnologías educativas, especialmente aquellas relacionadas con la simulación y la gamificación, en el ámbito de la gestión empresarial, y difundir los resultados de dicha investigación. Así pues, seguidamente se proponen diversas temáticas orientadas a evaluar los impactos generados por estas metodologías, promover mejores prácticas en su aplicación y generar nuevas propuestas de contenidos a desarrollar para cubrir nuevas problemáticas o nuevos objetivos de aprendizaje.

- **Evaluación del impacto obtenido por la aplicación de estas metodologías.-** realizar investigaciones y análisis en profundidad sobre el impacto alcanzado en el aprendizaje y desarrollo competencial de los alumnos por la realización de los ejercicios de simulación.
- **Herramientas y modelos para la evaluación de competencias.-** impulsar el desarrollo e implantación de herramientas, metodologías y prácticas efectivas de evaluación de competencias, tanto para su aplicación concreta a una materia como para generar la evaluación secuencial de un alumno durante el desarrollo de un programa completo.
- **Desarrollo de competencias y habilidades profesionales.-** proponer ejercicios o actividades para impulsar el entrenamiento y la práctica de los alumnos sobre determinados comportamientos, procedimientos, actitudes,... es decir, para impulsar el desarrollo de competencias de los alumnos.
- **Diseño de Experiencias Educativas Innovadoras.-** las experiencias educativas inspiradas en entornos reales deberán enfocarse a determinados objetivos de aprendizaje que permitan mejorar la empleabilidad de los alumnos, requerirán una investigación preliminar sobre el entorno que se vaya a simular e incorporar el hilo argumental principal del ejercicio de simulación. Los ejercicios de simulación no deben ser deterministas (árbol de decisión), siempre deben prevé una amplia diversidad de opciones y soluciones.
- **Incorporación de la experiencia profesional en el aula.-** exponer experiencias y resultados alcanzados en actividades de “Aprender haciendo”, en el que el aprendizaje se basa en el proceso

de descubrimiento que realiza el alumno a través del itinerario de actividades diseñado por el profesional de la docencia a partir de tecnologías y dinámicas de gamificación.

- **Desarrollo de capacidades emprendedoras en los alumnos.-** evaluar las capacidades emprendedoras de los alumnos y diseñar ejercicios o actividades gamificadas que impulsen el desarrollo de las mismas.
- **Incorporación de la simulación de negocios y otras metodologías gamificadas en la educación virtual.-** identificar claves para facilitar la aplicación de la simulación de negocios y otras metodologías gamificadas en la educación virtual, orientadas al autoaprendizaje del alumno, apoyadas en asistentes virtuales y enfocadas en el desarrollo de competencias.
- **Incorporación de los principios del management responsable y el modelo ODS.-** exponer actividades prácticas, ejercicios e itinerarios gamificados que promuevan el aprendizaje de un modelo avanzado de gestión empresarial que integre los principios convencionales, con las buenas prácticas empresariales relacionadas con los Principios del Management Responsable y los ODS.
- **Realización de prácticas sobre dilemas éticos.-** evaluar el perfil “ético” de los alumnos, facilitar la transmisión de la cultura y criterios de toma de decisiones promovidos por los principios del Management Responsable (www.unprmeg.org) y los ODS (www.un.org), facilitar la práctica de los dilemas éticos en procesos de decisión complejos y la comprensión de los impactos generados por las decisiones tomadas sobre el entorno de la compañía y su propia sostenibilidad a medio y largo plazo.
- **Aprendizaje basado en retos o en problemas.-** los cambios en el perfil de los alumnos, las nuevas oferta educativas disponibles en la red y los nuevos objetivos de aprendizaje basado en competencias, requieren metodologías pedagógicas activas y centradas en el alumno, que incorporen una base tecnológica que facilite su aplicación.
- **Cambio del rol del profesor.-** exponer los cambios promovidos en el rol de los profesores en su actividad educativa y las nuevas competencias requeridas para impulsar la evolución de dicho rol, con el propósito de conseguir la aplicación en el aula de experiencias educativas que faciliten la práctica e integración de los contenidos técnicos y el desarrollo de las competencias “blandas” en el alumno.
- **Incorporación de la tecnología como soporte al proceso docente.-** exponer metodologías y experiencias de utilización con intensidad de las oportunidades que ofrece el Learning Analytics, el BigData o la IA para impulsar la transformación de los modelos educativos tradicionales y facilitar la evolución del rol del profesional de la educación.
- **Análisis de los modelos y tecnologías de simulación aplicadas en otras disciplinas para el desarrollo de competencias y su posible traslación a la simulación de negocios.-** la simulación en entorno clínicos, ingeniería o aeronáutica son ampliamente reconocidos y aplicados a nivel internacional. La evaluación de las técnicas o metodologías aplicadas en estos entornos como inspiración para la generación de nuevas experiencias educativos en el ámbito de los negocios puede resultar de gran ayuda.