

Uso de los simuladores de negocios como herramienta de aprendizaje significativo en estudiantes de mercadotecnia: resultados y experiencias

Use of business simulators as a significant learning tool in marketing students: results and experiences

Mario Alberto Yáñez Lara¹, Regina Vargas García¹

¹ Universidad del Valle de México (UVM), México

mario.yanezl@uvmnet.edu , reginavargasg25@gmail.com

RESUMEN. Los simuladores de negocios son herramientas virtuales enfocadas a generar un escenario empresarial lo más cercano posible a la realidad, recreando situaciones que requieran poner en práctica las habilidades directivas de los usuarios, son ampliamente usados en el mundo actual, sobre todo a nivel educativo, el problema surge, porque en México la implementación de la tecnología es escasa, por lo que su aplicación dentro de este ámbito depende de las escuelas y docentes. El presente estudio tiene como objetivo, conocer la experiencia de los estudiantes de un grupo de la licenciatura en mercadotecnia en una universidad privada, durante la incorporación de simuladores de negocio como herramientas para el aprendizaje significativo, mediante un instrumento elaborado por los autores, enfocado a valorar el diseño instruccional, implementación didáctica y motivación, obteniendo un alto grado de satisfacción general, demostrando la funcionalidad de estos en el ámbito educativo.

ABSTRACT. Business simulators are virtual tools focused on generating a business scenario as close to reality as possible, recreating situations that require practicing management skills by the students, they are widely used in today's world, especially at an educational level, the problem arises since in Mexico the implementation of technology is scarce, so its application within this area depends on schools and teachers. The objective of this study is to know the experience of the students of a group of college students in marketing at a private university during the incorporation of business simulators as tools for meaningful learning, through an instrument elaborated by the authors focused on assessing the instructional design, didactic implementation and motivation, obtaining a high degree of general satisfaction, demonstrating the functionality of these in the educational field.

PALABRAS CLAVE: Simuladores de negocios, Educación, Mercadotecnia, Aprendizaje significativo.

KEYWORDS: Business simulators, Education, Marketing, Meaningful learning.

1. Introducción

Los simuladores de negocios son herramientas empleadas en la actualidad para la enseñanza y aprendizaje, buscando enseñar a los estudiantes, de una forma didáctica e innovadora acorde a las necesidades actuales, donde la tecnología es parte fundamental de nuestro día a día, estos instrumentos utilizan la realidad virtual como un medio, para que los alumnos pongan en práctica la habilidad de toma de decisiones, las cuales se tornan clave para determinar el éxito o fracaso de su empresa (Garizurieta et al., 2018).

La tecnología se puede aplicar a todos nuestros ámbitos, ofreciendo un abanico ilimitado de herramientas, que se desarrollan día con día más, pudiendo ser aplicadas a la educación, permitiendo al estudiante tener a su alcance instrumentos, materiales y contenido que le facilitan su desarrollo académico y profesional, en escenarios los más similares a la realidad (Hernández & Bautista, 2017).

En México, la realidad, es que la tecnología se emplea principalmente a modo de herramienta de ocio, más que como un instrumento para el desarrollo académico y personal, siendo esencial comenzar su implementación en la educación, y que las generaciones actuales son cada día más dependientes de estas herramientas, esto permite que su uso para la enseñanza sea fundamental para generar un aprendizaje significativo (Hernández & Bautista, 2017).

La presente investigación, muestra los resultados de la implementación de los simuladores de negocios de Company Games en la licenciatura en mercadotecnia de la Universidad del Valle de México, mediante un instrumento generado en Formularios de Google, el cual constaba de 12 ítems enfocados a evaluar el diseño instruccional, implementación didáctica, aprendizaje y motivación, adicionalmente se recopilieron las experiencias y opiniones de los alumnos del equipo ganador.

2. Revisión de la literatura

En la actualidad la tecnología forma parte de nuestro día a día, su aplicación puede ser en muchos ámbitos, siendo esencial su implementación en la educación, ya que los estudiantes se ven influenciados por los avances tecnológicos diariamente, beneficiándose de estos cambios (Azamar, 2016).

El problema radica en que en México no existe tal cual un plan para su aplicación en este ámbito, por lo que depende de las escuelas y docentes que esta sea una posibilidad para sus estudiantes, mejorando el proceso de enseñanza-aprendizaje, empleando un entorno que les sea lo más cercano a la realidad posible (Azamar, 2016).

Ahora, hablando específicamente de las licenciaturas enfocadas a los negocios, se torna esencial que los alumnos tengan un mayor acercamiento a escenarios que recreen la realidad de la gestión empresarial, es por esto que los simuladores de negocios son muy importantes, porque ponen en práctica las habilidades de los estudiantes, donde sus decisiones a nivel financiero, de recursos humanos, trato al cliente, etcétera, puedan significar el éxito o fracaso de la empresa (Gandolfi, 2021).

2.1. Simuladores de negocios

Las simulaciones se entienden a modo de ejercicios que involucran una función real dentro de un ambiente ficticio, con los participantes poniendo a prueba sus habilidades, en este caso, los simuladores de negocios como su nombre, lo refiere se enfocan en la recreación de una empresa, donde los participantes deben poner en práctica principalmente sus habilidades de toma de decisiones en diferentes ámbitos, dependiendo el enfoque del simulador, se genera un ambiente competitivo (Clarke, 2009).

El rol de la implementación de simuladores de negocios en el aula, es el de proporcionar a los estudiantes una retroalimentación, así como incrementar la práctica de sus habilidades en un ambiente lo más cercano a la realidad posible de forma dinámica y repetitiva, ya que los ejercicios se pueden realizar de manera continua para que los estudiantes día con día mejoren, lo que se torna esencial para su desarrollo académico y

profesional (Neely & Tucker, 2012).

Al estar basados en un juego, permiten una nueva forma de enseñanza y aprendizaje, debido a que los alumnos procesan la información de formas nuevas y diferentes, además cambian la manera en la que se interactúa con los contenidos académicos, incluso a través de ellos como alumnos, y entre los alumnos y el docente (Pando-García, Periañez-Cañadillas, & Charterina, 2016).

Aunque cada simulador es diferente, y tienen distintas finalidades, todos poseen características comunes, principalmente permiten la toma de decisiones, orientación basada en objetivos y un enfoque a la solución de problemas, esencialmente propician a los estudiantes interactuar con los contenidos educativos de una forma más divertida, agradable e innovadora, que plantea múltiples escenarios con varios factores, que con otro tipo de metodologías sería complicado y tedioso de recrear (Pando-García, Periañez-Cañadillas, & Charterina, 2016).

2.1.1. Resultados a nivel educativo

A lo largo del tiempo, se han estudiado los beneficios y resultados que los simuladores de negocios pueden traer en el área educativa, ya que para poderlos considerar una herramienta funcional en el proceso enseñanza-aprendizaje deben cumplir ciertos objetivos, que los acredite como un instrumento que complementa los métodos de enseñanza convencional (Clark, 2009).

Uno de los resultados más importantes, es la motivación, existiendo dos tipos; la extrínseca y la intrínseca, la primera se entiende como buscar realizar cualquier actividad para conseguir un resultado externo, mientras que la segunda busca realizar una actividad por un interés o necesidad interna inherente a la persona, Buil, Catalán y Martínez (2019) realizaron un estudio para intentar determinar si los simuladores de negocios conseguían este objetivo, donde encontraron que lograr la motivación extrínseca era sencillo mediante diferentes estímulos como las calificaciones, usar una tabla de posiciones, entre otros, pero la motivación intrínseca, es más complicada, ya que para conseguir que los alumnos logren esto, se necesita cumplir con tres necesidades básicas; competencia, autonomía y vinculación, los resultados de este estudio determinaron, que los simuladores de negocios pueden alcanzar este tipo de motivación, ya que si las necesidades de competencia y autonomía son cumplidas por el simulador, generan en los estudiantes la motivación propia de jugarlo, en cuanto a la sensación de vinculación o relación con los simuladores, no fue posible evaluarlo totalmente, pero se concluye que los estudiantes tendrán grados distintos de vinculación de acuerdo al grado de competitividad y autonomía genere cada uno con el simulador.

Otro resultado positivo, es que los simuladores promueven habilidades como el pensamiento crítico y resolución de problemas, Schmuck (2021) menciona que se han realizado varios estudios donde se comprueba que estas habilidades se promueven dentro de los mismos, en una investigación realizada en Reino Unido, Italia y Alemania en el año 2009 por Cousens, Goffin y Szwajczewski en la que los estudiantes realizaron cuatro sesiones de un día de duración, y se les aplicó una encuesta previa a la experiencia, y otra posterior a la misma, descubriendo que las habilidades más desarrolladas fueron, la recolección de información, habilidades enfocadas a los negocios y la resolución de problemas, y es que para poder generar estas capacidades, es necesario promover el pensamiento crítico, generando su mutuo desarrollo.

2.2. Proceso enseñanza-aprendizaje

La enseñanza, se tiene entender no como un concepto, sino como un proceso, en el que el estudiante no solo recibe la información y la memoriza, sino que debe tener la habilidad de reflexionar sobre ella y poder aplicarla en sus experiencias del día a día (Infante, 2007).

El aprendizaje por otro lado tiene varias definiciones, y es que realmente hay que entenderlo como un proceso individualizado, ya que los individuos aprenden de acuerdo con sus experiencias, de forma general y funcional, se entiende como cambios conductuales, producto de la enseñanza y de lo que vive (De Houwer et

al., 2013).

Por lo tanto, el proceso enseñanza-aprendizaje consiste en eso precisamente, en como la enseñanza permitirá generar un aprendizaje en los estudiantes, siendo fundamental tomar en cuenta la individualidad de cada alumno y adaptándolo de acuerdo con esto.

2.3. Aprendizaje significativo

Es un concepto de suma importancia cuando se habla del tema educativo y del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que es el objetivo de todos los docentes, es lo que buscan que los alumnos obtengan de las clases, este se describe como un proceso donde el alumno aprende algún concepto, procedimiento, técnica, entre otros aspectos, pero no solo lo memoriza, sino que lo relaciona con determinado conocimiento o experiencia previa, dándole un significado (Rodríguez, 2011; Vásquez & Díaz, 2021).

La relevancia de este término yace en que al generar una relación del nuevo concepto con experiencias previas, esto los vuelve significativos para los estudiantes y por lo tanto son conocimientos que perduran en el alumno y no simplemente algo que aprendieron de memoria y que con el paso del tiempo será olvidado (Baque-Reyes & Portilla-Faican, 2021; Rodríguez, 2011).

2.3.1. Diseño instruccional

Este concepto se relaciona con el aprendizaje significativo, ya que su implementación busca una relación, pero no se enfoca solo en la actividad pensante del alumno, sino en poder producir un impacto en la identidad del sujeto en sí mismo (Morales, 2022).

Se concibe, como la organización de los procesos de instrucción, esto mediante la especificación de los objetivos y de las actividades que se realizarán para poder cumplirlos, es primordial señalar, que no es una técnica, es todo un campo interdisciplinario que involucra varios elementos, como las teorías del aprendizaje, formas de evaluar y modelos de organización, que finalmente llevarán al cumplimiento de los objetivos que se plantearon (López, 2020).

El utilizar un diseño instruccional facilita la labor de los involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo necesario adecuarlo a las necesidades de la institución educativa, así como de sus estudiantes y docentes asegurando la calidad del aprendizaje (López, 2020).

3. Metodología

Se plantea un diseño de investigación de carácter descriptivo, dado que su objetivo es especificar las propiedades y características de un grupo de estudiantes de la licenciatura en mercadotecnia y un proceso de enseñanza mediante el análisis de la funcionalidad de una herramienta tecnológica en el proceso de generación de aprendizaje significativo.

Presenta un enfoque cualitativo, debido a que busca describir ciertos fenómenos a través de la opinión, apreciación y experiencias de los alumnos que cursaron la materia y el docente que la impartió con el uso de simuladores de negocios, siendo prospectivo y transversal.

Se emplearon dos simuladores de la empresa Company Game, la cual nos muestra una gran gama, abarcando distintas áreas, se centran, ya sea en una industria o en un sector en específico, presentan siete niveles de dificultad, que van del 1 (inicial) al 7 (muy avanzado), algunos de los simuladores ofrecen versiones diferentes permitiendo variar estos niveles, asimismo, se tienen seis categorías generales: negocios y estrategia, marketing y ventas, finanzas y banca, emprendimiento, business transformation y hospitalidad y servicios, adicionalmente, cada uno presenta cuatro modalidades, siendo competitiva, no competitiva, individual o en equipos, todas estas características son muy funcionales, dado que permiten que la selección sea encaminada a las características del grupo de estudiantes y la enseñanza sea enfocada.



Para este estudio, se empleó un simulador de la categoría marketing y ventas en los niveles 2-3 (inicial-intermedio), su nombre es coffee time, que se centra en simular escenarios enfocados al sector cafetero; las diferentes compañías se enfrentan entre ellas para producir dos tipos de café, uno convencional y otro orgánico, todas parten de la misma posición, está centrado en la calidad, el marketing y comercialización, tomando en cuenta tres segmentos, la clase alta, la clase media y la clase baja, se empleó en modo competitivo y en equipo.

La finalidad de esta investigación es conocer la experiencia de los estudiantes de un grupo de la licenciatura en mercadotecnia en una universidad privada, valorando la funcionalidad de los simuladores de negocios en calidad de herramientas para generar un aprendizaje significativo, evaluando los aspectos de diseño instruccional, implementación didáctica, aprendizaje y motivación, a través de un instrumento virtual generado con la plataforma Formularios de Google, el cual consta de 12 ítems, fue difundido a los estudiantes por medio de un link. Como consideraciones éticas de inicio, hay una explicación sobre el cuestionario, cuál es su objetivo y para que será empleada la información obtenida; el primer reactivo del instrumento hace referencia al consentimiento voluntario siendo el cuestionamiento “deseo participar voluntariamente”, las respuestas negativas a este fueron descartadas.

Cada pregunta tenía una escala de Likert con las siguientes opciones: totalmente de acuerdo, de acuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo, los estudiantes debían seleccionar una de las opciones de acuerdo con la pregunta realizada.

Para obtener los resultados se exportaron los datos a una hoja de Excel, posteriormente estos fueron vaciados a una base de datos, empleando el programa SPSS versión 17, obteniendo las frecuencias y asociaciones utilizando la prueba estadística coeficiente de correlación de Pearson.

4. Resultados

El grupo de estudiantes constaba de 80 alumnos de primer semestre de la licenciatura en mercadotecnia, de los cuales se cuenta con un registro de 52 respuestas a la encuesta, teniendo un porcentaje de participación del 65% del grupo, pero de estos 52 participantes, 9 contestaron de forma negativa al consentimiento voluntario, por lo que se dispone un total de 43 participantes representando el 53.8% del grupo.

De este total 48.8% (n=21) son mujeres, 46.5% (n=20) son hombres y 4.7% (n=2) prefirieron no decir, todos pertenecen al primer semestre.

Para evaluar la implementación didáctica de los simuladores, se realizaron tres cuestionamientos, el primero fue “Considero que he alcanzado las competencias y objetivos de aprendizaje del curso”, la Figura 1 muestra los resultados donde se observa que la mayoría de los encuestados estuvo “De acuerdo” con un 62.8% (n=27) y el 37.2% (n=16) estuvo “Totalmente de acuerdo”.



Figura 1. Frecuencia de las respuestas al cuestionamiento “Considero que he alcanzado las competencias y objetivos de aprendizaje del curso”. Fuente: Elaboración propia.

Como segundo cuestionamiento para evaluar la implementación didáctica, se encuentra el siguiente enunciado “Los ambientes físicos utilizados fueron provechosos para el desarrollo de las sesiones” en el cual la mayoría de los alumnos con un 58.1% (n=25) estuvo “De acuerdo” y el 41.9% (n=18) “Totalmente de acuerdo”, sugiriendo, que el ambiente físico fue adecuado para la aplicación de los simuladores, en la Figura 2 se pueden observar los resultados de forma gráfica.

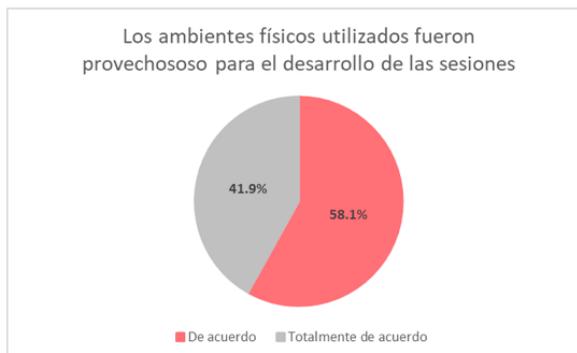


Figura 2. Frecuencia de las respuestas al cuestionamiento “Los ambientes físicos utilizados fueron provechosos para el desarrollo de las sesiones”. Fuente: Elaboración propia.

El último cuestionamiento para evaluar la implementación didáctica fue “El proyecto integrador me sirvió para incorporar todos los contenidos revisados a lo largo del curso” (Figura 3), tuvo como resultados, que la mayor parte está “De acuerdo” con un 53.5% (n=23), el 44.2% (n=19) se encuentra “Totalmente de acuerdo” y únicamente el 2.3% (n=1) “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo”, sugiriendo que solamente un alumno no se encontró totalmente conforme con este último enunciado, la mayoría piensa que el proyecto integrador fue funcional para incorporar los contenidos académicos.

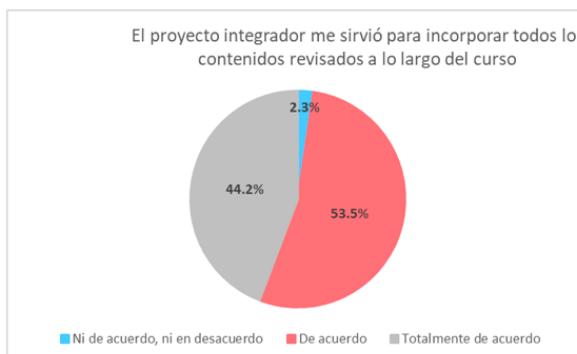


Figura 3. Frecuencia de las respuestas al cuestionamiento “El proyecto integrador me sirvió para incorporar todos los contenidos revisados a lo largo del curso”. Fuente: Elaboración propia.

Ahora, analizando los resultados de los tres cuestionamientos, se sugiere que todos los alumnos se encuentran muy conformes con los mismos, lo que apunta a un resultado positivo, en cuanto a la implementación didáctica respecta.

Para evaluar el diseño instruccional, se realizaron dos cuestionamientos, el primero fue “A partir de la toma de decisiones en el simulador he mejorado mis habilidades directivas”, en el cual la mayoría estuvo “De acuerdo” con 51.2% (n=22), pero realmente la diferencia con los que estuvieron “Totalmente de acuerdo” fue un alumno, teniendo el 48.8% (n=21), en la Figura 4 se muestra la poca diferencia entre ambas respuestas, lo que sugiere que la toma de decisiones dentro del simulador genera, que los alumnos desarrollen habilidades que les permitirán a nivel profesional y en un ambiente real, una dirección adecuada y eficiente, además se muestra que el diseño instruccional fue apropiado, ya que todos los alumnos respondieron de forma positiva al cuestionamiento.



Figura 4. Frecuencia de las respuestas al cuestionamiento “A partir de la toma de decisiones en el simulador he mejorado mis habilidades directivas”. Fuente: Elaboración propia.

El segundo fue, “Recibí acompañamiento y retroalimentación permanente por parte del docente, lo cual me ayudó a alcanzar los objetivos del curso” (Figura 5), teniendo como respuestas que el mayor número de alumnos se encuentra “Totalmente de acuerdo” con un 60.5% ($n=26$), mientras que el 39.5% ($n=17$) restante respondió que está “De acuerdo”, lo que sugiere, que la presencia y apoyo por parte del docente fue adecuado para todos los estudiantes, cumpliendo lo planteado en el diseño instruccional, ya que los alumnos se encuentran conformes con ambos cuestionamientos enfocados a evaluar este rubro.

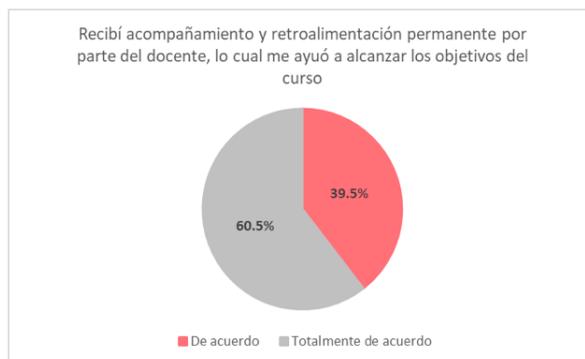


Figura 5. Frecuencia de las respuestas al cuestionamiento “Recibí acompañamiento y retroalimentación permanente por parte del docente, lo cual me ayudó a alcanzar los objetivos del curso”. Fuente: Elaboración propia.

No obstante, para valorar la generación de aprendizaje significativo y la efectividad del proceso enseñanza-aprendizaje, fueron empleados tres cuestionamientos, el primero fue “El simulador de negocios fue una herramienta funcional para mi aprendizaje” en la Figura 6, se muestra que el 53.5% ($n=23$) está “De acuerdo” y el 46.5% ($n=20$) “Totalmente de acuerdo”, sugiriendo que todos los alumnos se encuentran conformes con los simuladores como una herramienta para su aprendizaje.



Figura 6. Frecuencia de las respuestas al cuestionamiento “El simulador de negocios fue una herramienta funcional para mi aprendizaje”. Fuente: Elaboración propia.

Como segundo cuestionamiento, se empleó el enunciado “El simulador me ayudo a adquirir conocimientos significativos para mi desarrollo profesional”, en el que la mayoría de estudiantes con el 53.5% (n=23) se halla “Totalmente de acuerdo” y el 46.5% (n=20) esta “De acuerdo”, sugiriendo la alta conformidad con su utilización por parte de los estudiantes, ya que para ellos no solo genera aprendizaje, sino que origina un aprendizaje significativo, lo que ayudará a su futuro en el área profesional, observando estos resultados en la Figura 7, está nos muestra de manera gráfica, la pequeña diferencia entre ambas respuestas seleccionadas.



Figura 7. Frecuencia de las respuestas al cuestionamiento “El simulador me ayudo a adquirir conocimientos significativos para mi desarrollo profesional”. Fuente: Elaboración propia.

El último cuestionamiento para evaluar esta área fue, “Siento que el simulador me ayudo a poner en práctica mis habilidades de toma de decisión y trabajo en equipo” como se observa en la Figura 8, en la cual el 51.2% (n=22) contestó encontrarse “De acuerdo” mientras que el 48.8% (n=21) respondió estar “Totalmente de acuerdo”, siendo la diferencia de solo un alumno, lo que sugiere la conformidad de todos los estudiantes a los simuladores como una herramienta que pone en práctica habilidades esenciales para su desarrollo profesional.

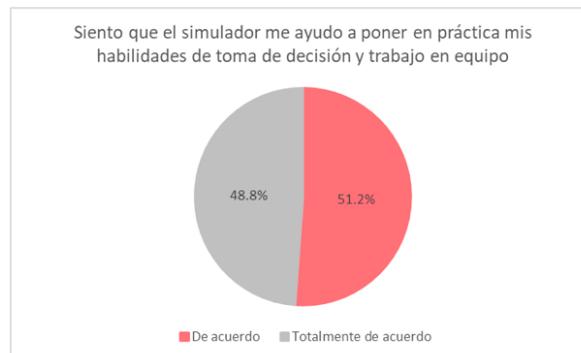


Figura 8. Frecuencia de las respuestas al cuestionamiento “Siento que el simulador me ayudo a poner en práctica mis habilidades de toma de decisión y trabajo en equipo”. Fuente: Elaboración propia.

Los tres cuestionamientos obtuvieron respuestas favorables, por parte de todos los encuestados, dado que las contestaciones solo variaron entre “Totalmente de acuerdo” y “De acuerdo”, lo que sugiere, que los simuladores de negocios como herramienta generadora de aprendizaje significativo, al igual que el rol en el proceso de enseñanza-aprendizaje, resulta útil y eficaz desde la opinión de los estudiantes del grupo.

Finalmente, para evaluar la simulación y motivación por parte del grupo encuestado con el cuestionamiento “Me encuentro satisfecho con la experiencia académica al emplear el simulador de negocios” (Figura 9), donde la mayoría de los estudiantes con el 58.1% (n=25) están “Totalmente de acuerdo” y el 41.9% (n=18) restante se encuentra “De acuerdo”, lo que sugiere una respuesta positiva por parte de todos los alumnos, confirmando un alto grado de satisfacción por el grupo en general.



Figura 9. Frecuencia de las respuestas al cuestionamiento “Me encuentro satisfecho con la experiencia académica al emplear el simulador de negocios”. Fuente: Elaboración propia.

Estos fueron los resultados en cuanto a frecuencias obtenidas por pregunta, pero también se generaron asociaciones entre los resultados, con la prueba estadística coeficiente de correlación de Pearson, obteniendo resultados interesantes, que permiten relacionar los distintos rubros tomados en cuenta para este estudio.

Teniendo prácticamente en todas las variables asociaciones positivas, las más significativas fueron entre los enunciados “A partir de la toma de decisiones en el simulador he mejorado mis habilidades directivas” y “El simulador me ayudó a adquirir conocimientos significativos para mi desarrollo profesional” ($r=0.818^{**}$), lo que muestra que a mayor sensación de mejoría en las habilidades directivas, mayor adquisición de conocimientos significativos, que a su vez sugiere, que un buen diseño instruccional repercute en que el simulador sea una herramienta funcional para generar aprendizaje significativo.

Se encontró otra relación significativa entre las respuestas a los cuestionamientos “Siento que el simulador me ayudó a poner en práctica mis habilidades de toma de decisión y trabajo en equipo” y “El simulador me ayudó a adquirir conocimientos significativos para mi desarrollo profesional” ($r=0.725^{**}$), lo que muestra que a mayor sensación de poner en práctica habilidades, mayor adquisición de conocimientos significativos por parte de los estudiantes, sugiriendo que al tener un proceso de enseñanza adecuado, donde los alumnos perciban que las habilidades están poniéndose en práctica, sienten que hay una mejor adquisición de conocimientos significativos.

Otra asociación que resultó relevante, fue entre los enunciados “Recibí acompañamiento y retroalimentación permanente por parte del docente, lo cual me ayudó a alcanzar los objetivos del curso” y “Me encuentro satisfecho con la experiencia académica al emplear el simulador de negocios” ($r=0.664^{**}$), lo que nos dice que a mayor acompañamiento y retroalimentación por parte del docente, mayor satisfacción con la experiencia académica, lo que sugiere la alta valoración con la que el alumno percibe la aportación del docente en la implementación de estas herramientas, y como una correcta aplicación del simulador como herramienta para el proceso de enseñanza y aprendizaje puede repercutir en la motivación del grupo.

Finalmente, para complementar los resultados se le pidió al equipo ganador del grupo que compartiera su opinión y experiencia al emplear los simuladores, todas fueron positivas, pero resaltan ciertos rubros, Reyes Emiliano expresó, “Este simulador me enseñó muchas cosas de cómo debemos tomar decisiones dentro de una empresa...”, aquí el alumno resalta el desarrollo de la toma de decisiones, la cual se considera una habilidad directiva.

Fuentes Camila mencionó que “Gracias al simulador tenemos conocimiento que nos pueden ayudar en un futuro laboral...”, esto sugiere que le dejó un aprendizaje significativo, porque al mencionar que no solo generó conocimientos, si no que los encuentra funcionales para su futuro, significa que tomaron un significado.

Por otro lado, Ibarra Andrea opinó que “Desde un principio el aspecto positivo que se logra obtener es el

trabajo en equipo...” destacando otra habilidad desarrollada y mejorada con el uso de los simuladores.

Por último, Linares David mencionó algo que sugiere la funcionalidad de los simuladores como herramientas para generar aprendizaje significativo, “...así como ganamos habilidades también mejoramos algunas que ya teníamos”, al mencionar que no solo generaron habilidades, si no que optimizaron las que ya tenían, se demuestra que relacionaron conocimientos previos con la experiencia actual, haciéndolos significativos.

5. Conclusiones

En general, el estudio realizado, nos permite concluir, que los simuladores de negocios son una herramienta funcional para potenciar un aprendizaje significativo, todos los rubros evaluados en el mismo son fundamentales para ocasionar esto, comenzando por la implementación didáctica, ya que las estrategias que se emplean para el uso adecuado de los simuladores son esenciales para determinar su éxito o fracaso como una herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Ahora, el diseño instruccional, es una parte fundamental para lograr este objetivo, ya que, al generar un correcto planteamiento de objetivos y formas de instrucción enfocadas a la situación de cada grupo, los alumnos mostrarán interés y por ende el proceso será ejecutado de forma adecuada y óptima.

El rubro enfocado precisamente al proceso enseñanza-aprendizaje y al aprendizaje significativo, permitió conocer la opinión por parte de los estudiantes, confirmando en conjunto con las otras características evaluadas, la funcionalidad de esta herramienta en el ámbito educativo.

Finalmente, la motivación y satisfacción de los estudiantes es otro rubro que permite entender desde el punto de vista de los alumnos que tanto alcanzaron los objetivos planteados, y si los simuladores les parecieron una herramienta atractiva, porque de lo contrario, no se sentirían satisfechos con la experiencia.

En general, los resultados fueron positivos, como se analizó en el apartado anterior, en todas las preguntas realizadas los estudiantes respondieron que estaban “De acuerdo” o “Totalmente de acuerdo”, solo hubo un “Ni de acuerdo, ni en desacuerdo” en uno de los cuestionamientos, pero en general, el grado de aceptación es muy alto, realmente en todos los rubros las respuestas fueron positivas.

Después, si se analizan las experiencias que los alumnos del equipo ganador compartieron, confirman las respuestas a los cuestionamientos, ya que los cuatro hablan de adquisición de habilidades, aprendizaje significativo y habilidades directivas, confirmando la efectividad de los rubros evaluados.

Los simuladores de negocios han sido estudiados por mucho tiempo, y cada vez se convierten en una herramienta indispensable en las aulas por los resultados positivos que han arrojado en los estudios realizados.

Las limitaciones del estudio son, que se realizó solo a un grupo de un semestre inicial de la licenciatura en mercadotecnia, la encuesta podría tornarse de forma general, por lo que como futuras líneas de investigación sería necesario profundizar más y contar con un semestre más avanzado, ya que esto permitiría una comparación entre diferentes grados y así valorar la adaptabilidad de estas herramientas.

Cómo citar este artículo / How to cite this paper

Yáñez Lara, M. A.; Vargas García, R. (2023). Uso de los simuladores de negocios como herramienta de aprendizaje significativo en estudiantes de mercadotecnia: resultados y experiencias. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 3(1), 23-33. (www.businesssimulationjournal.com)



Referencias

- Azamar, A. (2016). La integración de la tecnología al Sistema Educativo Mexicano: Sin plan ni rumbo. *REencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, 72, 11-25.
- Baque-Reyes, G. R.; Portilla-Faicán, G. I. (2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza – aprendizaje. *Pol. Con.*, 6(5), 75-86.
- Buil, I.; Catalán, S.; Martínez, E. (2019). Encouraging intrinsic motivation in management training: The use of business simulation games. *The International Journal of Management Education*, 17(2), 162-171. doi:10.1016/j.ijme.2019.02.002.
- Clarke, E. (2009). Learning outcomes from business simulation exercises. *Education + Training*, 51(5/6), 448-459. doi:10.1108/00400910910987246.
- De Houwer, J.; Barnes-Holmes, D.; Moors, A. (2013). What is learning? On the nature and merits of a functional definition of learning. *Psychonomic Bulletin & Review*, 20(4), 631-642.
- Gandolfi, R. (2021). Uso de simuladores de negocios como herramienta de aprendizaje en la carrera de gestión: resultados y compromisos. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(1), 35-47.
- Garizurieta, J.; Muñoz, A. Y.; Otero, A. D.; González, R. Á. (2018). Simuladores de negocios como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Apertura*, 10(2), 36-49. doi:10.32870/ap.v10n2.1381.
- Hernández, H.; Bautista, S. (2017). Las TIC en el sistema Educativo Mexicano. *Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*, 4(7).
- Infante, G. E. (2007). Enseñar y Aprender: Un Proceso Fundamentalmente Dialógico de Transformación. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 3(2), 29-40.
- López, S. (2020). Escribir para convencer: experiencia de diseño instruccional en contextos digitales de autoaprendizaje. *Apertura*, 12(1), 22-38.
- Morales, B. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura*, 14(1), 80-95. doi:10.32870/Ap.v14n1.2160.
- Neely, P.; Tucker, J. (2012). Using Business Simulations As Authentic Assessment Tools. *American Journal Of Business Education*, 5(4), 449-456.
- Pando-García, J.; Periañez-Cañadillas, I.; Charterina, J. (2016). Business simulation games with and without supervision: An analysis based on the TAM model. *Journal of Business Research*, 69(5), 1731-1736. doi:10.1016/j.jbusres.2015.10.046.
- Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la escuela actual. *Revista Electrónica d'Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3(1), 29-50.
- Schmuck, R. (2021). Education and training of manufacturing and supply chain processes using business simulation games. *Procedia Manufacturing*, 55, 555-562.
- Vásquez, O. I.; Díaz, C. A. (2021) Los simuladores de negocios: una herramienta valiosa para alcanzar resultados de aprendizaje significativo en el programa de finanzas y negocios internacionales de la Universidad Santiago de Cali – Colombia. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(1), 49-60.