

Estrategias para la implementación del simulador “COMPANYGAME” para la carrera de Comercio y Negocios Internacionales en la Universidad Simón Bolívar - sede Cúcuta

Gerardo Orlando Gamboa Nieto
Código estudiantil: 202012619670

Giorgina De Jesús Guio Vargas
Código Estudiantil: 202012619490

Rafael Andrés Valero Alvarado
Código Estudiantil: 202012619677

Tutores:

Julieth Paola Acevedo Meneses
Karen Lizeth Carrillo Güechá

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo proponer estrategias para la implementación efectiva del simulador de negocios "CompanyGame" en el programa de Comercio y Negocios Internacionales de la Universidad Simón Bolívar - Sede Cúcuta. Para lograr este objetivo, se empleará una metodología basada en la aplicación de una encuesta a los profesores del programa, con el fin de recopilar datos relevantes sobre sus necesidades y expectativas con respecto al uso del simulador. En primer lugar, se realizará un análisis exhaustivo de las áreas temáticas abarcadas por el simulador "CompanyGame".

Este análisis permitirá comprender en profundidad los conceptos y procesos que se manejan en el simulador, así como las habilidades y competencias que se desarrollan a través de su uso. Además, se identificarán los cursos existentes en el plan de estudios que se relacionen directamente con dichas áreas, con el propósito de establecer vínculos y sinergias entre el simulador y los cursos correspondientes.

Una vez completado el análisis de las áreas temáticas, se diseñará una encuesta que será administrada a los profesores del programa de Comercio y Negocios Internacionales. La encuesta contendrá preguntas dirigidas a recopilar información sobre las expectativas de los profesores en relación con el uso del simulador, sus preferencias de enseñanza, así como sus necesidades y áreas de mejora identificadas en el plan de estudios actual. Se utilizará una escala de valoración y preguntas abiertas para obtener una visión completa de las opiniones y sugerencias de los profesores. Una vez recopilados los datos de la encuesta, se llevará a cabo un análisis estadístico y cualitativo para identificar patrones y tendencias en las respuestas de los profesores.

Este análisis permitirá obtener información valiosa sobre las áreas en las que se requiere un mayor enfoque en la implementación del simulador, así como las preferencias y necesidades específicas de los profesores en cuanto a la metodología de enseñanza y los recursos pedagógicos. Con base en los resultados de la encuesta y el análisis realizado, se propondrán estrategias específicas para la implementación efectiva del simulador "CompanyGame". Estas estrategias estarán diseñadas para abordar las necesidades y expectativas de los profesores, promoviendo un uso óptimo del simulador en el proceso de enseñanza. Se brindarán capacitaciones y recursos de apoyo para que los profesores adquieran habilidades y conocimientos necesarios para utilizar el simulador de manera efectiva en sus clases. Además, se fomentará la colaboración entre profesores, permitiendo el intercambio de buenas prácticas y la creación de espacios de discusión y reflexión sobre el uso del simulador. En conclusión, la implementación efectiva del simulador

de negocios "CompanyGame" en el programa de Comercio y Negocios Internacionales de la Universidad Simón Bolívar - Sede Cúcuta, es importante mencionar que, se basará en una metodología que incluye la aplicación de una encuesta a los profesores. A través de esta encuesta, se recopilará información sobre las necesidades y expectativas de los profesores con respecto al uso del simulador. Con base en estos datos, se diseñarán estrategias específicas para abordar sus necesidades y promover un uso efectivo del simulador en el proceso de enseñanza.

Palabras Clave: Aprendizaje estudiantil, Comercio y negocios internacionales, Recursos tecnológicos, Simulador de negocios

ABSTRACT

The present study aims to propose strategies for the effective implementation of the business simulator "CompanyGame" in the International Trade and Business program at Simón Bolívar University - Cúcuta Campus. To achieve this objective, a methodology will be employed that involves administering a survey to the program's professors in order to collect relevant data regarding their needs and expectations concerning the use of the simulator.

First, a thorough analysis of the thematic areas covered by the "CompanyGame" simulator will be conducted. This analysis will allow for a deep understanding of the concepts and processes managed within the simulator, as well as the skills and competencies developed through its use. Additionally, existing courses in the curriculum that directly relate to these areas will be identified, with the

aim of establishing links and synergies between the simulator and the corresponding courses. Once the analysis of the thematic areas is completed, a survey will be designed and administered to the professors of the International Trade and Business program. The survey will contain questions aimed at gathering information about the professors' expectations regarding the use of the simulator, their teaching preferences, as well as their identified needs and areas for improvement within the current curriculum.

A rating scale and open-ended questions will be utilized to obtain a comprehensive view of the professors' opinions and suggestions. After collecting the survey data, statistical and qualitative analyses will be conducted to identify patterns and trends in the professors' responses. This analysis will provide valuable insights into the areas that require greater focus in the implementation of the simulator, as well as the specific preferences and needs of the professors regarding teaching methodology and pedagogical resources. Based on the results of the survey and the analysis performed, specific strategies for the effective implementation of the "CompanyGame" simulator will be proposed. These strategies will be designed to address the needs and expectations of the professors, promoting optimal use of the simulator in the teaching process.

Training and support resources will be provided to ensure that professors acquire the necessary skills and knowledge to effectively utilize the simulator in their classes. Furthermore, collaboration among professors will be encouraged, allowing for the exchange of best practices and the creation of discussion and reflection spaces regarding the use of the simulator. In conclusion, the effective

implementation of the business simulator "CompanyGame" in the International Trade and Business program at Simón Bolívar University - Cúcuta Campus will be based on a methodology that includes administering a survey to the professors. Through this survey, information will be gathered regarding the needs and expectations of the professors concerning the use of the simulator. Based on this data, specific strategies will be designed to address their needs and promote effective use of the simulator in the teaching process.

Key Words: Business simulator, International Trade and Business, innovative tools, student learning.

REFERENCIAS

1. Álvarez, L., González-Pianda, J.A., González-Castro, P. & Núñez, J.C. (2007). Prácticas de psicología de la educación. Evaluación e intervención psicoeducativa. Revista galego-portuguesa de psicología e educación. Vol. 14, 1.
2. Anijovich, R., y Mora, S. (2009). Estrategias de enseñanza. Otra mirada al quehacer en el aula, http://www.aique.com.ar/sites/default/files/indices/estrategias_de_ensenanza.pdf
3. Arias, F. (2012). El Proyecto de Investigación. Introducción a la metodología científica. (6ª Edición). Caracas: Editorial Episteme.
4. Batko, M. (2016). Business Management Simulations - a detailed industry analysis as well as recommendations for the future. International Journal of Serious Games, 3 (2). pp. 47-65. <https://research.wu.ac.at/en/publications/business-management-simulations-a-detailed-industry-analysis-as-w-3>
5. Bell, B. S.; Kanar, A. m.; Kozlowski. (2008). Current issues and future directions in simulation-based training in north America. The international Journal of Human resource management.
6. Benítez-Montañez, O. K., Botero-Medina, R., & Alonso-González, A. (2017). Simuladores de negocios para el programa de Marketing como herramienta de aprendizaje y construcción de habilidades gerenciales. Revista Civilizar De Empresa Y Economía, 7(12), 125-142. <https://doi.org/10.22518/2462909X.687>
7. Blancafort Masriera, I. (2021). Los simuladores de negocios como metodología estratégica en la formación en dirección de empresas: visión del docente. Company Games & Business Simulation Academic Journal, 1 (1), 59-71. www.businesssimulationjournal.com

8. Bunge, M. (2002). Conceptos de tecnología. Young Nelson.
9. Cejas, E y Pérez, J (2003) "Un concepto controvertido: Competencias laborales".
10. CompanyGame (2022) <http://companygame.com/es/>
11. CompanyGame. (2015). Oferta Formativa basada en Simuladores de Negocios. Recuperado de: http://www.companygame.com/datosweb/documentossimuladores/HOTELCOMPANY/Hotelcompany_RETO2014.pdf
12. Constitución política de Colombia (1991). Recuperado de <http://www.secretariassenado.gov.co/constitucion-politica>
13. Díaz, M. (1998). Formación de educadores y educación superior en Colombia. En La formación académica y la práctica pedagógica. Santa Fe de Bogotá: ICFES.
14. Decreto 1403 de 1993. (julio 21). Por el cual se reglamenta la Ley 30 de 1992. Diario Oficial No 40.956, del 21 de julio de 1993. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-86265_archivo_pdf.pdf
15. Delgado, S., & Camargo, A. (2015). Ventajas del uso de simuladores de negocios. En la licenciatura de Negocios Internacionales de la Universidad Politécnica de Gómez Palacio. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, (12), 1-13.
16. Farashahi, M. & Tajeddin, M. (2018) "Effectiveness of teaching methods in business education: A comparison study on the learning outcomes of lectures, case studies and simulations". International Journal of Management Education. Volume 16, (1), 131-142
17. Freire, P (2005) Pedagogía del Oprimido (2ª ed). Siglo XXI editores S.A de C.V. <https://fhcv.files.wordpress.com/2014/01/freire-pedagogia-del-oprimido.pdf>
18. Galvis, H. S. (2011). Los objetivos y su importancia para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Revista de pedagogía. 32(91), 113-130.
19. Garizurieta Bernabé, J., Muñoz Martínez, A., Otero Escobar, A; & González Benítez, R. (2018). Simuladores de negocios como herramienta de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. Apertura (Guadalaj., Jal.) 10(2),36-49. <https://doi.org/10.32870/ap.v10n2.1381>.
20. Garzón Quiroz y Mao Queen (2012). Los simuladores de negocios como alternativa de desarrollo empresarial. <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/76>
21. Gimeno, José (2022). Poderes inestables en educación (3ª ed) Ediciones Morata S.L. Madrid. https://edmorata.es/wp-content/uploads/2022/01/GIMENO.-Poderes-inestables_prw.pdf
22. Halten K. J. (1987). Estrategia. Recuperado de <http://espacioliterario.obolog.es/revistar-239126>.
23. Hawes, H. (1979). Curriculum and reality in African primary schools. Longman.
24. Hellriegel, d.; Jackson, S.; Slocum, J. (2002). Administración: un enfoque basado en competencias. Thomson Learning.

25. Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación (6ª Edición). México D.F: McGraw-Hill / Interamericana Editores, S.A.
26. Chiavenato, I. (2016) Planeación estratégica-Fundamentos y aplicaciones. (3º ed.) Mcgraw-hill interamericana editores.
27. Comte, A. (1984). Discurso sobre el espíritu positivo. Madrid: ALIANZA EDITORIAL.
28. Cuenya, L., & Ruetti, E. (2010). Controversias epistemológicas y metodológicas entre el paradigma cualitativo y cuantitativo en psicología. Revista Colombiana de Psicología, 19 (2), 271- 277.
29. J. Bowen y P. R. Hobson (2008.) Teorías de la educación. trad. M. Arbolí, México: Limusa, pág. 11.
30. Kelly, A.V. (2004) The Curriculum. Theory and Practice (5.ª ed). SAGE Publications. http://mehrmohammadi.ir/wp-content/uploads/2019/07/The-Curriculum-Theory-and-Practice-by-A.V.Kelly_.pdf
31. Ley 30 de 1992 (diciembre 28). Por la cual se organiza el servicio público de la Educación Superior. Diario Oficial No. 40.700 de 29 de diciembre de 1992. <http://www.secretariassenado.gov.co/constitucion-politica>
32. Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la ley general de educación. Diario Oficial No. 41.214 de 8 de febrero de 1994. <http://www.secretariassenado.gov.co/constitucion-politica>.
33. Ley 1188 de 2008. Por la cual se regula el registro calificado de programas de educación superior y se dictan otras disposiciones. Diario Oficial No. 46.971 de 25 de abril de 2008. <http://www.secretariassenado.gov.co/constitucion-politica>
34. Mak, K.; McCurdy, t. (2019). Simulation-based learning using the rit market simulator and rit decision cases. Journal of Behavioral and experimental finance.
35. Maldonado M.A. (2002). “Las Competencias son una Opción de Vida”. Colombia: Ecoe Ediciones, 2001
36. Mancilla Venegas, f. J.; Hernández Cerrito, p. C Tovar García, J.; Rodríguez Medina, Castro Márquez, A. (2021). Percepción sobre el desarrollo de competencias mediante simuladores de negocios. Company Games & Business Simulation Academic Journal, 1(1), 7-19. <http://www.uajournals.com/businesssimulationjournal/es/>
37. Marón Torres, A. G. (2012). El simulador de negocios como medio de capacitación al personal de una empresa. Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.
38. Fajardo, C; Fajardo, L (2017): “La simulación de negocios como una herramienta de aprendizaje empresarial para desarrollar la competitividad”. Revista Atlante. Cuadernos de educación y desarrollo
39. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/10/simulacion-negocios-aprendizaje.html>
40. Mayer, R. E. (2002). Psicología de la educación. El aprendizaje en las áreas de conocimiento. Prentice Hall. España, pág. 3.

41. Mendoza Layana, L. O. (2017). Incidencias de los simuladores de negocios en el proceso de aprendizaje en los programas de postgrado de la Universidad de Guayaquil (Bachelor's thesis, Universidad de Guayaquil Facultad de Ciencias Administrativas).
42. Monereo, C. (2000). El asesoramiento en el ámbito de las estrategias de aprendizaje. En C. Monereo (Coord.), *Estrategias de aprendizaje* (pp. 15-62).
43. Mora, A; Ramos, E. y Cardona, M. (2018) "Los simuladores de negocios; una propuesta educativa con aplicación de tecnologías de la información"
44. Navas Bethancourth, O. E.; Blancafort-Masriera, L. (2022). Implementación de las metodologías activas de aprendizaje a través de los simuladores de negocios en la Universidad Panamericana (2015-2021). *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 2(1), 27-38. www.businesssimulationjournal.com
45. Orellana Carrasco, L. Ángel G., & Montenegro Moracén, D. E. I. (2016). Aproximación a una metodología para el uso de simuladores de negocios en el proceso de enseñanza-aprendizaje del Tecnólogo en Administración de Empresas. *Santiago*, 47-69. <https://santiago.uo.edu.cu/index.php/stgo/article/view/726>
46. Organización de las Naciones Unidas (ONU) 1976. Pacto Internacional de Derechos Económicos, Sociales y Culturales. <https://www.ohchr.org/es/instruments-mechanisms/instruments/international-covenant-economic-social-and-cultural-rights>
47. Ortegón Pérez, L. F. (2021). Los simuladores de negocios como una innovación educativa, generadora de experiencia y aprendizajes significativos. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1(2), 91-101. <http://www.uajournals.com/businesssimulationjournal/es/>
48. Pérez, J., & González, A. (2014). La simulación de negocios como estrategia pedagógica / Business simulation as a pedagogical strategy. *Cuaderno De Pedagogía Universitaria*, 9(17), 44-49.
49. Plata, J; Morales, M; y Arias M. (2009). Impacto de los juegos gerenciales en los programas de administración de empresas como herramienta pedagógica. *Revista de la facultad de ciencias económicas: investigación y reflexión*. 17(1),77-94. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90913041004>
50. Ramírez, R (2013) "Simuladores de negocios; una herramienta valiosa para el desarrollo de las competencias profesionales". *Revista Electrónica Calidad en la Educación Superior* Vol. 9 Núm. 2 (2018): XVIII edición.
51. Ricoy, C. (2006). Contribución sobre los paradigmas de investigación. *Revista do Centro de Educação*, 31 (1), 11-22.
52. Rivera, O. I. V., & Grajales, C. A. D. (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(2), 49-60.

53. Rodríguez, M., & Vargas, D. (2013). Diseños No Experimentales Transeccionales. Universidad de Yacambú, 1, 4-12. https://issuu.com/divargase/docs/dise_o_no_experimental_transeccion#:~:text=En%20este%20tipo%20de%20dise%C3%B1o,momento%2C%20en%20un%20tiempo%20%C3%BAnico.&text=Su%20prop%C3%B3sito%20esencial%20es%20describir,interrelaci%C3%B3n%20en%20un%20momento%20dado.&text=Pueden%20abarcar%20varios%20grupos%20o%20subgrupos%20de%20unidades%20de%20observaci%C3%B3n%20o%20an%C3%A1lisis
54. Salia-Bao, K. (1988) Introduction to Curriculum Studies for Africa. Macmillan Education.
55. Schmeck, R. R. (1988). An introduction to strategies and styles of learning. En R. R. Schmeck (Ed.), Learning strategies and learning styles. New York: Plenum Press.
56. Shannon, R. (1975) La simulación de los sistemas. El arte y la ciencia, los principios de Englewood. New Jersey: Prentice-Hall.
57. Tamayo, M. (1984). Diccionario para la investigación científica; Editorial Blanco. P. 41- 113.
58. Tobón, S. (2008). La formación basada en competencias en la educación superior: el enfoque complejo. http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/bitstream/123456789/3491/1/formaci%C3%B3n_basada_competencias.pdf
59. Wheelen, T. L., Hunger, J. D., & Sánchez, M. Á. (2007). Administración estratégica y política de negocios (Vol. 10). Pearson Educación.