

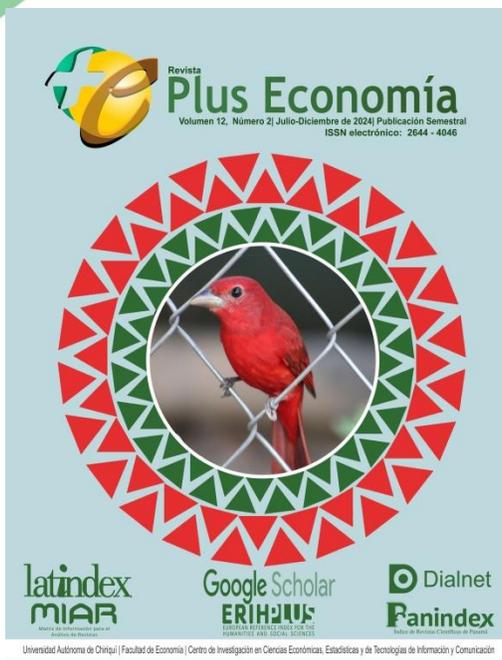


## REVISTA PLUS ECONOMÍA

ISSN electrónico: 2644-4046

pluseconomia@unachi.ac.pa

Centro de Investigación en Ciencias Económicas, Estadísticas y de  
Tecnologías de Información y Comunicación, CICEETIC  
Universidad Autónoma de Chiriquí (UNACHI)  
República de Panamá



### Autor

Rosa A. Moreno

### Afiliación

Universidad Autónoma de Chiriquí, Panamá

### Título

**CLAVES DEL ÉXITO: ESTRATEGIAS DE MERCADEO EN  
EMPRESARIOS**

DOI: <https://doi.org/10.59722/pluseconomia.v12i2.797>

**Vol. 12, Núm. 2**

Julio - Diciembre de 2024

pp. 45-54



## EL PODER DE LA ADMINISTRACIÓN CON SIMULADORES: VISIÓN DEL PRESENTE Y PERSPECTIVAS DEL FUTURO DE LA ADMINISTRACIÓN DE NEGOCIOS

Fecha de recepción: 26/05/2024

Fecha de aprobación: 26/06/2024

DOI: <https://doi.org/10.59722/pluseconomia.v12i2.798>

### Autor

**Rosa A. Moreno**

 <https://orcid.org/0000-0003-1203-7655>

Universidad Autónoma  
de Chiriquí

rosa.moreno@  
unachi.ac.pa

### Resumen

Los juegos de negocios, como herramientas de simulación gerencial, han estado inmersos en los procesos de enseñanza - aprendizaje en instituciones educativas hace varias décadas. Sin embargo, fue durante la pandemia que se fortaleció demostrando su utilidad en la trasmisión de conocimientos gerenciales. El presente estudio los analiza como una herramienta valiosa en el presente y futuro de la administración gerencial, representando de esta manera, la aproximación más cercana al mundo real de las empresas en lo que corresponde a sus proyecciones y toma de decisiones oportunas. El método que se utilizó fue el bibliográfico con el fin de observar y analizar estudios realizados anteriormente representando de esta manera la base para este estudio. Los resultados fueron positivos al validar que los simuladores gerenciales han sido una herramienta de aprendizaje en el pasado, una estrategia de enseñanza en el presente y un desafío para el proceso educativo en el futuro.

### Palabras clave

Simuladores, juegos de negocios, proceso de toma de decisiones



## The power of administration with simulators: Vision of the present and perspectives of the future of business administration

**Abstract:** Business games as management simulation tools have been immersed in teaching-learning processes in educational institutions for several decades. However, it was during the pandemic that it became stronger, demonstrating its usefulness in the transmission of management knowledge. The present study analyzes them as a valuable tool in the present and future of managerial administration, thus representing the closest approximation to the real world of companies in what corresponds to their projections and timely decision-making. The method used was the bibliographic method in order to observe and analyze studies carried out previously, thus representing the basis for this study.

**Keywords:** Simulators, business games, decision-making process

### Introducción

Transcurridos dos años después de la pandemia, el rol del estudiante en el modelo tradicional de la educación ha evolucionado de simples receptores en el proceso enseñanza aprendizaje a ser constructores de saberes, dando paso a un modelo donde las herramientas tecnológicas como son los simuladores gerenciales, modifican la forma de enseñar y aprender.

La forma como se aprende tiene que ver con aquel proceso en donde los sentidos juegan un papel importante para que el ser humano obtenga el conocimiento. En este sentido, Saéz

López (2020) señala que el aprendizaje es un proceso que implica cambios que ocurren durante un periodo relativamente corto que permiten al alumno responder adecuadamente a una situación.

En los últimos años el proceso de aprendizaje de los negocios ha ido evolucionando, hasta el punto de la creación de los business games o simulaciones de negocios, que constituyen softwares especializados y personalizados para que los estudiantes puedan recrear un ambiente empresarial y poner en práctica sus conocimientos adquiridos durante su



etapa estudiantil (Fajardo & Vaca, 2017)).

En el dinámico panorama empresarial, en el que abundan las complejidades y los retos evolucionan continuamente, la eficacia de las prácticas de gestión sigue estando en primera línea del éxito organizativo. Como disciplina, la gestión empresarial ha experimentado una notable transformación a lo largo de los años, impulsada por los avances tecnológicos, los cambios económicos mundiales y la dinámica del mercado en constante evolución. En este contexto, los simuladores de gestión han surgido como una herramienta fundamental en la educación y el perfeccionamiento de las habilidades directivas, ofreciendo una plataforma simulada para la toma de decisiones y el desarrollo de estrategias dentro del entorno controlado de un mundo empresarial virtual.

Cabe resaltar que de acuerdo a los estudios citados los estudiantes fortalecen sus habilidades duras y blandas con el uso de juegos empresariales como herramienta didáctica.

Este estudio busca responder si en realidad los simuladores, en el presente y en futuro, constituyen una herramienta estratégica en el manejo de los negocios. Es por ello que tiene como objetivo el de evaluar, bajo el enfoque bibliográfico, su pertinencia. Además se analizan las tecnologías, metodologías y paradigmas emergentes que están a punto de configurar el panorama de la gestión empresarial en los próximos años. Al evaluar la relación simbiótica entre los simuladores de gestión y el ecosistema empresarial en evolución, pretendemos dilucidar posibles vías de innovación y transformación en este campo.

En última instancia, este estudio pretende ofrecer una visión global del estado actual de la simulación de gestión, discerniendo su valor intrínseco en la mejora de las competencias directivas. Además, pretende ofrecer una perspectiva visionaria, contemplando el profundo impacto que los futuros avances en este ámbito pueden tener en la disciplina en constante evolución de la gestión empresarial. A través de una investigación rigurosa y un análisis crítico, esta investigación académica



pretende iluminar el camino a seguir tanto para los académicos como para los profesionales, dilucidando el potencial transformador que encierra el poder de la gestión con simuladores.

### Materiales y métodos

El estudio realizado fue de tipo cualitativo bajo un diseño documental con investigación bibliográfica en la que se hizo un análisis y una síntesis de las características y percepciones de los simuladores de negocios. La investigación documental es una de las técnicas de la investigación cualitativa que se fundamenta en el estudio de documentos como libros, diarios, revistas, monografías, textos y videografía. (Guerrero Dávila Guadalupe & Guerrero Dávila María, 2014). Se escogió ésta técnica por su versatilidad al utilizar diversos métodos de evaluación para analizar, sintetizar y deducir documentos. Se estudiaron seis investigaciones las cuales se pasan a detallar

**Tabla 1.** Estudios desarrollados sobre simuladores empresariales

Estudio	Tipo de investigación autor y año	Unidades de observación/instrumento
Simuladores de negocios para el programa de Marketing como herramienta de aprendizaje y construcción de habilidades gerenciales	Descriptiva, (Benitez Montañez, Olga Katherine et al., 2017)	287 estudiantes/ Encuesta
Juegos gerenciales como herramienta para el perfeccionamiento de las habilidades profesionales	Exploratorio, con diseño cuasiexperimental (Vizueta Sonia et al., 2017)	10 Estudiantes y Docentes/ Entrevista, observación, encuesta
Uso de simuladores en una escuela de negocios como herramienta de aprendizaje de habilidades gerenciales para estudiantes de pregrado en administración	Cuantitativa no experi-mental. (Álvarez Aranzamendi Hugo, 2021)	287 estudiantes/ Prueba de entrada y salida
Percepción sobre el desarrollo de competencias mediante simuladores de negocios	Investigación mixta (Mancilla Venegas Francisco et al., 2021)	60 estudiantes/ escala likert.
El desarrollo de las competencias gerenciales de los administradores de empresas con el uso de simuladores	Cuantitativa, (Guzmán Duque Alba et al., 2022)	245 entre estudiantes y graduado/ Encuesta y ANOVA
Influencia del uso de simuladores en el mejoramiento del desempeño académico	(Brito Aguilar Jorge et al., 2021)	119 estudiantes y 108 graduado

A continuación se presenta un resumen de las resultados de cada una de éstas investigaciones citadas. (Benitez Montañez, Olga Katherine et al., 2017) desarrolló un estudio



descriptivo apoyándose de una encuesta donde el 96,8% de los sujetos de investigación confirmaron su deseo de tener la oportunidad de utilizar un simulador para reforzar sus conocimientos. En este estudio la debilidad que encontramos fue que los estudiantes no tuvieron la oportunidad de utilizar un simulador lo que podía mejorar sus resultados.

(Vizueta Sonia et al., 2017) en su investigación utilizó un estudio exploratorio bajo un diseño cuasi-experimental con el que concluyó que los estudiantes precisan contar con herramientas que desarrollen sus capacidades gerenciales y el fortalecimiento de un mundo competitivo. Representó un estudio bien completo dónde se pudo evaluar a todos los integrantes del proceso educativo: estudiantes y docentes utilizando la herramienta.

(Álvarez Aranzamendi Hugo, 2021) en su estudio utilizó una evaluación de entrada y salida, con uso de simuladores a través de una metodología cuantitativa de corte no experimental. Lo que permitió evaluar un antes y después con la herramienta. Se evaluaron competencias tales como

comunicación efectiva, solución de problemas, diseño y gestión de estrategias y toma de decisiones.

Por otro lado, (Mancilla Venegas Francisco et al., 2021) expresaron que como recurso educativo se ve en el uso del simulador un potencial para estimular el aprendizaje basado en los siguientes retos: se logra una mayor comprensión de los temas, se diagnostican problemas para proponer soluciones creativas, los estudiantes desarrollan habilidades de comunicación e investigación y se permite el trabajo de manera colaborativa y multidisciplinaria.

Además, Guzmán Duque Alba et al., 2022 en su estudio sobre el desarrollo de las competencias gerenciales de los administradores de empresas con el uso de simuladores, concluyó en su estudio que los simuladores son herramientas necesarias para la aplicación de conocimientos y desempeño laboral de los graduados y deberían utilizarse en la mayoría de los cursos donde se confronte la teoría con la realidad resultado muy similar a obtenido por Brito Aguilar Jorge et al., 2021, en su estudio sobre Influencia del uso de



simuladores en el mejoramiento del desempeño académico donde exponen que los estudiantes con el uso del simulador favorece el desarrollo de habilidades analíticas, la resolución de problemas y mejora la experiencia académica.

Como se puede apreciar los artículos analizados presentan diseños diferentes pero con efectos muy similares. Se puede observar que en todos los estudios existía motivación e interés por parte de los participantes sin embargo, es importante reconocer que los resultados pueden variar por el nivel de estudio, la edad y la disposición del recurso tecnológico, representando este último aspecto la principal debilidad en su uso como herramienta didáctica.

## Resultados

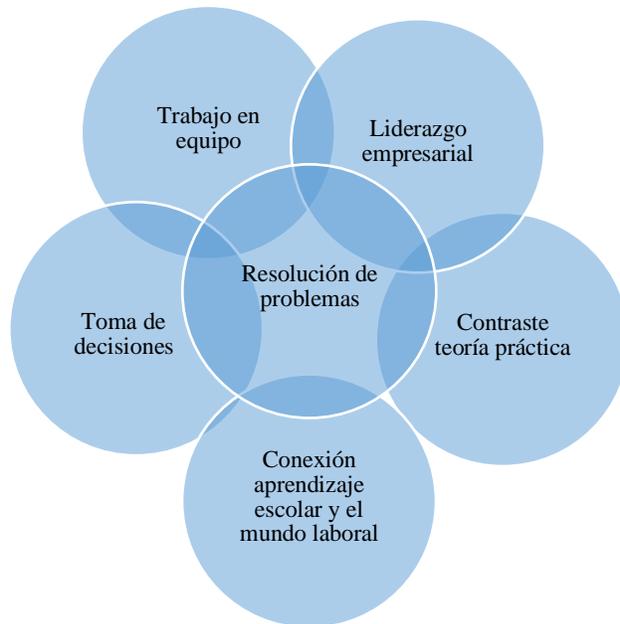
La simulación gerencial, es un juego útil y pertinente para ayudar el proceso de toma de decisiones gerenciales en todos sus niveles empresariales, como se puede observar de acuerdo a estudios citados. Se presenta los resultados de las investigaciones estudiadas:

- Permiten fomentar el interés de los estudiantes por afianzar sus conocimientos y ampliar su aplicación práctica.
- Es importante capacitar a docentes y estudiantes sobre su uso porque de esta manera los estudiantes se insertan en el campo laboral con mayor habilidad.
- Los simuladores permiten llevar la teoría a la práctica afianzando las competencias profesionales.
- Hay una percepción positiva de los simuladores como instrumento didáctico, debido a que logra trabajo colaborativo, se diagnostican problemas, mejora la comunicación, existe conexión entre el aprendizaje escolar y el mundo laboral.
- Con los simuladores se fortalece la toma de decisiones, trabajo colaborativo, el pensamiento analítico.

Del total de las investigaciones analizadas se cumplen las siguientes competencias:



**Figura No. 1.** Competencias adquiridas, con uso del simulador, de acuerdo con los estudios citados



**Toma de decisiones:** los participantes reciben información sobre el escenario del simulador en donde debe tomar decisiones permanentemente.

**Liderazgo empresarial:** con el desarrollo y recomendación de estrategias efectivas se adquiere la dirección y coordinación de cada equipo

**Resolución de problemas:** proceso donde los estudiantes encuentran soluciones efectivas a situaciones desafiantes.

**Contraste de la teoría con la práctica:** se refiere a la relación conceptos aprendidos y aplicados a situaciones

reales, es decir, un binomio: conceptual - experiencial

**Conexión escolar y el mundo laboral:** se ofrece un espacio seguro para cometer errores y aprender de ellos

Como se puede apreciar los simuladores de negocio se han convertido en una herramienta esencial para la enseñanza de la administración y la gestión organizacional, en la medida en que equilibra la dicotomía entre la teoría y la práctica, además de incorporar instrumentos de modelamiento dinámico que facilitan el ordenamiento, la depuración y la interrelación de las ideas, y así fomenta la construcción de conocimiento. (Mendoza Vasargas, Francisco, 2017). Es evidente que su uso permite que el estudiante se beneficie en la aplicación de conocimientos y experiencias en la toma de decisiones. (Guzmán Duque Alba & Del Moral Pérez María, 2018).



## Discusión

La inteligencia artificial es la innovación tecnológica clave del presente siglo volviéndose parte de nuestra vida en todos los sentidos. Su relación con los simuladores de negocio es directa e importante al promover una expansión significativa en la gestión de procesos comerciales a través del aprendizaje automático ya que es una rama de la inteligencia artificial que se centra en el desarrollo de algoritmos y modelos que permiten a los ordenadores aprender y mejorar su rendimiento a partir de datos sin ser programados explícitamente. El objetivo principal del aprendizaje automático es desarrollar sistemas capaces de tomar decisiones o hacer predicciones basándose en patrones y regularidades identificados en los datos.

En el aprendizaje automático se utilizan diversos enfoques y técnicas, como redes neuronales, árboles de decisión, algoritmos de agrupamiento y algoritmos de regresión, entre otros. Estos modelos se entrenan utilizando conjuntos de datos de entrenamiento, donde se les proporciona información y se les enseña a reconocer patrones y características relevantes. Una vez

entrenados, los modelos pueden aplicarse a nuevos datos para hacer predicciones o tomar decisiones. Los simuladores de gestión combinados con el aprendizaje automático pueden ser una poderosa herramienta para dar forma al futuro de la administración de empresas. Algunos ejemplos sobre cómo se pueden combinar el aprendizaje automático y los simuladores de gestión:

- **Gestión de finanzas personales:** desarrollar las capacidades de personas que no tienen suficientes conocimientos en la materia.
- **Enseñanza de la gestión:** Pueden ver las consecuencias inmediatas de sus decisiones y aprender lo que es realmente hacer malabarismos con prioridades contrapuestas
- **Inteligencia empresarial:** Los proveedores de Business Intelligence (BI) y análisis utilizan el aprendizaje automático en su software para identificar puntos de datos potencialmente importantes, patrones de puntos de datos y anomalías

En general, los simuladores de gestión combinados con el aprendizaje automático pueden proporcionar una poderosa herramienta para dar forma al futuro de la administración de



empresas, proporcionando aplicaciones en el mundo real de los conocimientos adquiridos en clase, prediciendo el comportamiento, optimizando la mecánica del juego, personalizando el contenido, identificando puntos de datos importantes, patrones y anomalías, entre otros.

## Referencias

Álvarez Aranzamendi, H. (2021). Uso de simuladores en una escuela de negocios como herramienta de aprendizaje de habilidades gerenciales para estudiantes de pregrado en administración. *Company Games & Business Simulation Academic Journal*, 1 (1), 49-57.

<http://www.uajournals.com/ojs/index.php/businesssimulationjournal/article/view/868>

Benitez-Montañez, O., Botero-Medina R. y Gonzalez 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://revistas.usergioarboleda.edu.co/index.php/ceye/article/view/687>

Brito Aguilar J., Vasco Mora, F., Brito Aguilar K. y Troncoso Mora, B.

(2021). Influencia del uso de simuladores en el mejoramiento del desempeño académico. *Revista UCV-Scientia*, 13 (1), 37-51.

<https://revistas.ucv.edu.pe/index.php/UCV-SCIENTIA/article/view/1470>

Vasquez Fajardo, C. y Fajardo Vaca, L. (2017). La simulación de negocios como una herramienta de aprendizaje empresarial para desarrollar la competitividad. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*.

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/10/simulacion-negocios-aprendizaje.html>

Guerrero Dávila, G. y Guerrero Dávila, M. (2014). *Metodología de la investigación*. Grupo Editorial Patria.

Guzmán Duque, A. y Del Moral Pérez, M. (2018). Percepción de los universitarios sobre la utilidad didáctica de los simuladores virtuales en su formación. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*. 53, 41-60.

[http://repositorio.uts.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/341/Art%C3%ADculo%20%20Percepcion%20de%20los%20universitarios\\_AlbaGuzman%20&%20Del%20Moral.pdf?sequence=1](http://repositorio.uts.edu.co:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/341/Art%C3%ADculo%20%20Percepcion%20de%20los%20universitarios_AlbaGuzman%20&%20Del%20Moral.pdf?sequence=1)

Guzman Duque Alba, García Andrés, & Chalarca Luisa. (2022). El desarrollo de las competencias gerenciales de los administradores de empresas con el uso de



- simuladores. *Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria*. 1, 425-434.
- <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/128677/1/Redes-Investigacion-Innovacion-Docencia-Universitaria-2022-33.pdf>
- Mancilla Venegas, F., Hernández Cerrito, P., Tovar García, J., Rodríguez Medina, L. y 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/journal/1/1.pdf>
- Mendoza Vargas, F. D. (2017). Uso de simuladores de negocio como estrategia de aprendizaje adaptativo: una experiencia en el aula. *Revista Virtu@lmente*, 5(2), 26-44.
- file:///C:/Users/oldam/Downloads/journaladm,+Art%C3%ADculo+2%20(2).pdf
- Saéz Lopez, J. M. (2020). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. UNED - Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid.
- [https://books.google.com.pa/books?id=fGVgDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.pa/books?id=fGVgDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Vizueta, S., Navas-Montes, Y. y Vera-Franco, P. (2017). Juegos gerenciales como herramienta para el perfeccionamiento de las habilidades profesionales. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 3 (2), 86-104.
- file:///C:/Users/oldam/Downloads/Di alnetJuegosGerencialesComoHerramientaParaElPerfeccionam-5889722.pdf