

# Análisis de las competencias obtenidas por los estudiantes utilizando simuladores de negocio

Enric Serradell-Lopez  
eserradell@uoc.edu



La tecnología digital y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han proporcionado nuevos métodos para la enseñanza, la capacitación y el aprendizaje que han permitido a los estudiantes adquirir numerosas habilidades que resultan beneficiosas para su desarrollo profesional (John & Wheeler, 2012).

Ana B. Hernández Lara (URV)

Àngels Fitó Bertran (UOC)

## Preguntas de investigación

- ¿Cuál es la mejor manera de mejorar la motivación de los estudiantes y los resultados de aprendizaje al usar métodos de tecnología digital?

## Una aproximación: Simuladores de negocio

Aprovechando la naturaleza de las simulaciones, los juegos permiten a los estudiantes practicar, pero evitan los riesgos de decisiones reales y el miedo al fracaso o la represalia (Zantow, Knowlton y Sharp, 2005).

Para que el conocimiento sea útil a una persona, no solo debe ser adquirido, sino también conservado o recordado (Hunt, 2003).

## ¿Qué beneficios se obtienen del uso de simuladores de negocios?

- Investigaciones anteriores han subrayado las habilidades que los juegos de simulación empresarial permiten a los estudiantes poner en práctica, en su mayoría genéricas o transferibles (Fitó et al. 2014; 2015; Jensen 2003); así como habilidades gerenciales específicas (Chang et al. 2003; Fitó et al. 2014; 2015).

## Competencias genéricas

Los juegos de simulación de negocios permiten a los estudiantes trabajar principalmente en habilidades genéricas o transferibles, que se describen como atributos compartidos que podrían ser generales para cualquier grado académico (Aneca, 2005).

## Competencias genéricas. Lista

Toma de decisiones, relacionar información o datos, gestión del tiempo, resolución de problemas, uso de la tecnología, resolución de conflictos, creatividad, emprendimiento, capacidad innovadora,, capacidad de influir, trabajar con la incertidumbre

## Competencias específicas

- Las habilidades directivas específicas están íntimamente relacionadas con la competencia y el conocimiento específicos en el campo de los negocios y la gestión (Aneca, 2005).
- Roles gerenciales, establecimiento de objetivos, y diseño, planificación e implementación de estrategias comerciales (Chang, Lee, Ng y Moon, 2003; Fitó et al., 2014).



## Competencias específicas. Lista

- [V.2.1] Ayudar a cumplir los objetivos de una empresa.
- [V.2.2] Gestionar una empresa
- [V.2.3] Mejora de la posición competitiva de una empresa.
- [V.2.4] Desarrollar estrategias
- [V.2.5] Asesoramiento.
- [V.2.6] Gestión del riesgo
- [V.2.7] Adoptar diferentes roles de negocio.
- [V.2.8] Implementación de proyectos de planificación.
- [V.2.9] Entender los conceptos de gestión.
- [V.2.10] Entender las teorías de gestión
- [V.2.11] Procesamiento y análisis de información financiera.
- [V.2.12] Comprender el papel y la función de varios agentes económicos
- [V.2.13] Identificar y trabajar con fuentes de información económica
- [V.2.14] Integración de la ética en las decisiones organizativas.

## Resultados de aprendizaje

- Los resultados de aprendizaje son el valor dado por los estudiantes a su participación en el juego, el logro de sus objetivos y metas y la contribución del juego a su aprendizaje, expectativas y satisfacción.

## Agenda de investigación

- Ampliar la base de la muestra.
- Profundizar en el análisis de las competencias
- Incorporar otras titulaciones además de las de Administración de Empresas
- Análisis cuantitativo e incorporar análisis cualitativo
- Incorporar estudiantes de diversas nacionalidades.
- Estudiar la interactividad durante el desarrollo del juego

## Una muestra de publicaciones de los últimos años

Hernández-Lara, A. B. ., Serradell-López, E., & Fitó-Bertran, À. (2018). **Do business games foster skills? A cross-cultural study from learners' views**. *Intangible Capital*, 14(2), 315–331.

<http://doi.org/http://dx.doi.org/10.3926/ic.1066>

Hernández-Lara, A. B., & Serradell-López, E. (2018). **Lessons for learning from students' interactivity using online discussion forums**. In EURAM 2018. Reykjavik.

Hernández-lara, A. B., & Serradell-López, E. (2018). **Student Interactions in Online Discussion Forums: Their Perception on Learning with Business Simulation Games**. *Behaviour and Information Technology*, 37(4), 419–429.

Hernández-Lara, A. B., & Serradell-López, E. (2017). **Gamification and Simulation in the Learning Process**. Editorial. *Revista Rio. Revista Internacional de Organizaciones*, (18), 7–9.

Hernández-Lara, A. B., Perera-Lluna, A., & Serradell-López, E. (2018). **Applying learning analytics to students' interaction in business simulation games. The usefulness of learning analytics to know what students really learn**. *Computers in Human Behavior*.

Hernández-Lara, A. B., Serradell-López, E., & Fitó- Bertran, À. (2016). **The influence of competences on learning outcomes: A comparison between face-to-face and online business simulation games**. In *Edulearn 2016*. Barcelona.

Hernández-Lara, Ana B. Serradell-López, E., & Fitó-Bertran, À. (2017). Can a business simulation game improve learning? A learning outcomes approach. In **EURAM, 21-24 June 2017**, University of Strathclyde Business School Glasgow - Scotland. Glasgow.

**Utilizando un mismo simulador de negocios: ¿Se obtienen los mismos resultados con sesiones presenciales que con las virtuales?**

Artículo: Comparing student competences in a face-to-face and online business game

Computers and Human Behavior (2013)

## Resultados: estudiantes presenciales / estudiantes virtuales

- Las dos tipologías de estudiantes valoran muy positivamente las competencias obtenidas con el uso de simuladores de negocio.
- Con carácter general las competencias percibidas por los estudiantes online son superiores a las percibidas por los estudiantes presenciales.

## Diversidad cultural

Artículo: Do business games foster skills? A cross-cultural study from learners' views.

Intangible Capital (2018)

5 países: España, Irlanda, Portugal, Italia, Alemania

## Resultados

- Las habilidades genéricas más valoradas fomentadas por el juego desde la perspectiva de los estudiantes fueron el procesamiento de la información, la toma de decisiones y el liderazgo.
- Estudiantes de Irlanda y Alemania valoran de forma más entusiasta los simuladores de negocio.
- Futuro:
  - Necesidad de ampliar la muestra
  - Incorporar más países fuera del ámbito anglo-sajón.



## Interactividad

Artículo: Student Interactions in Online Discussion  
Forums: Their Perception on Learning with Business  
Simulation Games

Behaviour and Information Technology  
(2018)

Enfoque cualitativo

Las interacciones de los estudiantes basadas en la tecnología digital y las TIC se pueden dividir en dos categorías principales: interacción de **contenido e interacción social** (Northrup 2001),



**aprendiz-instructor** e interacciones de **aprendiz-aprendiz** (Moore y Kearsley 1996).

## Resultados. Analizando las discusiones de los participantes.

Desde la perspectiva de los estudiantes, las habilidades más relevantes que afectan sus resultados de aprendizaje fueron genéricas, como el procesamiento de información, la toma de decisiones, el trabajo en equipo, el manejo de la incertidumbre y el logro de acuerdos.

## Recomendaciones para profesores / instructores

- Los instructores deben ofrecer apoyo adicional a los estudiantes para enfrentar la incertidumbre y los riesgos.
- Debe fomentarse la interacción entre alumnos e instructores, especialmente al principio
- Crear foros específicos con miembros de diferentes equipos para compartir experiencias.
- Trabajar más duro en la composición de los equipos.

## Visión de futuro y agenda de investigación y colaboración

- Recoger aspectos e implicaciones éticas
- Comunicación
- Analizar la gestión de la incertidumbre y la capacidad de análisis crítico
- Interactividad y Participación en grupo
- Perspectiva global
- Incorporar experiencias de otros países
- Crear y enriquecer una red de profesores-investigadores-profesionales
- Crear nuevos simuladores

# Análisis de las competencias obtenidas por los estudiantes utilizando simuladores de negocio

Enric Serradell-Lopez  
eserradell@uoc.edu

