

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS

**Trabajo de titulación en la modalidad de proyecto de
investigación previo a la obtención del Título de
Ingeniero de Empresas**

**TEMA: “Influencia de los juegos gerenciales en los
programas de educación superior de ciencias
económicas y administrativas para el desarrollo de
habilidades gerenciales”**

AUTOR: Dimas Joaquín Ponluisa Solinas

TUTOR: Ing. Andrés Francisco López Gómez. MBA.

AMBATO – ECUADOR

Mayo 2018



APROBACIÓN DEL TUTOR

Ing. Andrés Francisco López Gómez. MBA.

CERTIFICA:

En mi calidad de Tutor del trabajo de titulación sobre: **“Influencia de los juegos gerenciales en los programas de educación superior de ciencias económicas y administrativas para el desarrollo de habilidades gerenciales”** presentado por el Sr. **Dimas Joaquín Ponluisa Solinas**, para optar por el Título de Ingeniero de Empresas, **CERTIFICO**, que dicho proyecto ha sido prolijamente revisado y considero que responde a las normas establecidas en el Reglamento de Títulos y Grados de la Facultad suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador que se designe.

Ambato, 21 de mayo de 2018



Ing. Andrés Francisco López Gómez, MBA.

C.I: 1804225629

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Yo, **Dimas Joaquín Ponluisa Solinas**, declaro que todos los contenidos y resultados que he obtenido en el presente proyecto, como requisito previo para la obtención del Título de Ingeniero de Empresas, son absolutamente originales, auténticos y personales a excepción de citas bibliográficas.

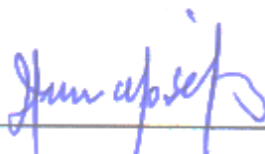
A handwritten signature in blue ink, reading "Dimas Joaquín Ponluisa Solinas", is written over a horizontal line.

Dimas Joaquín Ponluisa Solinas

C.I: 1805052626

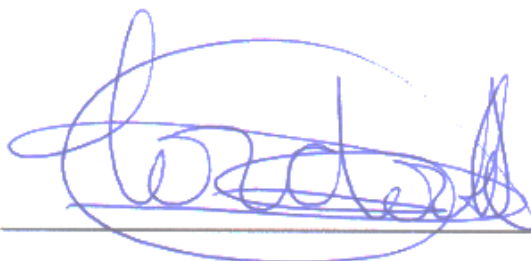
APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DE TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos profesores calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Técnica de Ambato.



Ing. José Bernardo Herrera Herrera. MBA

C.I: 1102481148



Ing. Víctor Hugo Córdova Aldás. PhD.

C.I: 1802301562

Ambato, 21 de mayo de 2018

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de mi proyecto, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este proyecto, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

A handwritten signature in blue ink, reading "Dimas Joaquín Ponluisa Solinas", is written over a horizontal line.

Dimas Joaquín Ponluisa Solinas

C.I: 1805052626

DEDICATORIA

Tu afecto y tu cariño son los detonantes de mi felicidad, de mi esfuerzo, de mis ganas de buscar lo mejor para ti, me has enseñado y me sigues enseñando muchas cosas de esta vida para ti con mucho amor **Jordan Benjamin**.

A mi esposa **Diana**, quien ha estado a mi lado en todo tiempo que he trabajado en este proyecto, por su ayuda incondicional.

A mis padres **Joaquín** y **Rosita**, pues ustedes fueron el principal cimiento, para la construcción de mi vida profesional, sentaron en mí la base de la responsabilidad y deseos de superación, en ustedes tengo la confianza y sé que al leer este mensaje que es para ti papá y mamá, estarán felices.

A mis hermanas y hermanos, en especial a ti **José** porque eres un ejemplo de superación.

Dimas J. Ponluisa S.

AGRADECIMIENTO

De todo corazón estoy a gradecido con **Dios**, por sus bendiciones y por cuidarme en el trayecto de mi vida universitaria; sin su ayuda divina nada es posible, y su voluntad.

A **Rosa** por su apoyo incondicional, por ser una mujer trabajadora y luchadora, has tenido paciencia, la tolerancia de confiar en mí. Gracias por haberme ayudado a cumplir mis sueños y eso te debo a ti querida mamá.

A **Joaquín**, gracias por enseñarme que todo es posible si se quiere, nunca me daré por vencido por tus sabios consejos, y nunca dejare de agradecerte y mucho menos tendré como pagar por todo lo que has hecho en mi vida te amo papá.

Sencillo no ha sido el proceso, pero gracias a las ganas de transmitirme sus conocimientos y dedicación que los ha regido, he logrado que este proyecto de investigación cumpla su objetivo, estimado **Ing. Andrés López**.

A las personas profesionales de la facultad de **Ciencias Administrativas** de la **UTA**, gracias por ayudar alcanzar nuestros sueños.

A mis amigos **Andrés** y **Javier** por esa amistad que siempre prevalecerá.

Dimas J. Ponluisa S.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDO

APROBACIÓN DEL TUTOR	II
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD	III
APROBACIÓN DE LOS MIEMBROS DE TRIBUNAL DE GRADO	IV
DERECHOS DE AUTOR	V
DEDICATORIA	VI
AGRADECIMIENTO	VII
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XII
ÍNDICE DE TABLAS	XIII
RESUMEN	XV
ABSTRACT	XVI
1.DEFINICIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 ¿Qué son los serious games?.....	1
1.2 ¿Qué son los simuladores de negocio?.....	1
1.3 ¿Qué son los juegos gerenciales?.....	2
1.4 Árbol de problemas	3
1.5 Descripción del problema.	4
2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	5
2.1 Objetivo general.	5
2.2 Objetivos específicos.	5
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	6
3.1 HISTORIA	6
3.1.1 Historia del juego	6
3.1.2 Ludificación	7
3.1.3 Los videojuegos.	7
3.1.4 El juego en el sistema educativo.	8
3.1.5 Historia de la simulación.....	9
3.1.6 Diseño	11
3.2 Los simuladores en Ecuador	12
3.2.1 Simuladores en Ecuador.....	12
3.2.2 Ventajas y desventajas de los simuladores.....	14

3.3 Acerca de los simuladores.....	15
3.3.1 ¿Qué son los simuladores?	15
3.3.2 LABSAG.....	15
3.3.3 Escenarios de simulación en LABSAG	15
3.3.4 COMPANY GAME.....	17
3.3.5 Escenarios de simulación en COMPANY GAME.....	18
3.3.6 CESIEM	20
3.3.7 Escenarios de simulación en CESIM.	21
3.4 HABILIDADES GERENCIALES.....	22
3.4.1 ¿Cuáles son las habilidades de la administración?.....	24
3.4.2 Tres tipos de habilidades de gerencia.....	24
3.4.3 Habilidad técnica.....	26
3.4.4 Habilidad humana o interpersonal	27
3.4.5 Habilidad conceptual.....	28
3.4.6 Habilidades duras y blandas.....	29
3.4.7 ¿Por qué los gerentes necesitan estas habilidades?	29
4. METODOLOGÍA	33
4.1 ¿Qué es la metodología?	33
4.2 Enfoque de la investigación	33
4.3 Enfoque Mixto (cualitativo y cuantitativo).....	34
4.4 Alcance de la investigación.....	34
4.4.1 Descriptiva	34
4.4.2 Correlacional	35
4.5 Modalidad de Investigación	35
4.5.1 De campo	35
4.5.2 Documental-Bibliográfica.....	35
4.6 Población y Muestra.....	36
4.6.1 Población.....	36
4.6.2 Tamaño de la muestra	36
4.7 Técnica de recolección.....	37
4.7.1 Encuesta	38
4.7.2 El cuestionario.....	38
4.7.3 Validación del instrumento	39

4.7.4 Alfa de Cronbach	39
5.ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN	41
6.CONCLUSIONES.....	70
7.RECOMENDACIONES.....	72
8.BIBLIOGRAFÍA.....	73
ANEXOS	79

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Árbol de problema	3
Ilustración 2. Las tres habilidades del Gerente.	25
Ilustración 3. Habilidades y niveles gerenciales	25
Ilustración 4. Competencias perdurables del administrador.	26

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Universidad a la que corresponde el encuestado	41
Gráfico 2. Identificación de carrera	42
Gráfico 3. Semestre académico.....	43
Gráfico 4. Habilidades Gerenciales.....	44
Gráfico 5. Habilidades gerenciales por cada IES “A” pública.....	45
Gráfico 6. juegos gerenciales	46
Gráfico 7. Juegos gerenciales en las IES	47
Gráfico 8. Percepción de juegos gerenciales.....	48
Gráfico 9. ¿Ha jugado alguna vez un juego gerencial?.....	49
Gráfico 10. Estudiantes de cada IES que han simulado juegos gerenciales.	50
Gráfico 11 Conocimiento por parte de las autoridades de las IES estudiadas.	51
Gráfico 12. Sobre las IES con juegos gerenciales.....	52
Gráfico 13. Juegos gerenciales en cada IES públicas analizada	53
Gráfico 14. Motivos por los que la Universidad no tiene juegos gerenciales.....	55
Gráfico 15. Facultades, Escuelas y Carreras que tienen juegos gerenciales.....	57
Gráfico 16. Simuladores con las que cuenta cada IES.....	58
Gráfico 17. Uso de juegos gerenciales	59
Gráfico 18. Habilidades de los docentes	60
Gráfico 19. Combinación de conocimientos.....	61
Gráfico 20. La presión de tiempo en las decisiones.....	62
Gráfico 21. Semestres en los que ha usado juegos gerenciales.....	64
Gráfico 22. Sobre la innovación de las metodologías de enseñanza en cada IES	65
Gráfico 23. inversión por la compra de juegos gerenciales.	66
Gráfico 24. Proporción entre teoría y práctica.	67
Gráfico 25. Edad	69

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Referencia de las Universidades Categoría (A) en Ecuador.	2
Tabla 2. Universidad con licencias de simuladores en Ecuador	12
Tabla 3. Escenarios de juegos LABSAG	16
Tabla 4. Escenarios de juegos COMPANY GAME	18
Tabla 5. Escenarios de simulación en COMPANY GAME	21
Tabla 6. Alfa de Cronbach	40
Tabla 7. IES a la que corresponde el encuestado	41
Tabla 8. Identificación por carrera	42
Tabla 9. Semestre académico en curso:	43
Tabla 10. Habilidades Gerenciales.....	44
Tabla 11. De contingencia * 3. ¿Sabe usted que son las habilidades gerenciales?....	45
Tabla 12. Juegos Gerenciales.....	46
Tabla 13. De contingencia * 4. ¿Sabe qué son los juegos gerenciales?.....	47
Tabla 14. Percepción de los juegos gerenciales	48
Tabla 15. ¿Ha jugado alguna vez un juego gerencial?.....	49
Tabla 16. Tabla de contingencia del empleo de juegos gerenciales por cada IES “A”	50
Tabla 17. Conocimiento de los juegos gerenciales	51
Tabla 18. Cuenta con juegos gerenciales	52
Tabla 19. Juegos gerenciales en cada IES “A” públicas del Ecuador.....	53
Tabla 20. Los motivos por las que la universidad no cuenta con juegos gerenciales.	54
Tabla 21. Facultades y carreras que tienen juegos gerenciales	56
Tabla 22. de contingencia * 12. ¿Conoce con que simuladores de juegos gerenciales cuenta su universidad?	58
Tabla 23. Habilidades de los estudiantes para los Juegos Gerenciales	59
Tabla 24. Habilidades de los docentes para dirigir juegos gerenciales.....	60
Tabla 25. Combinación de conocimientos	61
Tabla 26. Evaluación en los simuladores	62
Tabla 27. Semestres en el que han usado juegos gerenciales	63
Tabla 28. de contingencia sobre innovación de las metodologías de enseñanza.	65
Tabla 29. de contingencia sobre la inversión de juegos gerenciales.....	66

Tabla 30. Proporción en la formación académica Teoría y práctica en las IES.....	67
Tabla 31. Edad del encuestado.....	68

RESUMEN

La introducción del juego en el mundo de la educación es un escenario relativamente temprano; hoy en día, el juego desarrolla un papel muy indispensable para la formación académica del estudiante ya sea desde la formación en la educación primaria, secundaria y educación superior dicha aplicación “juegos” contribuyen al desarrollo intelectual, emocional y físico. Proyectando desde otra directriz básica y poniendo como ejemplo a un niño, el niño en base al juego adquiere bases intelectuales, tiene control sobre su propio cuerpo y una serie combinación de movimientos y resuelve sus problemas emocionales, en fin, se convierte en un ser social y aprende a ocupar lugar en un conjunto de personas.

Esta investigación tiene a fin de dar a conocer al público la importancia de los juegos gerenciales como herramienta para el desarrollo de habilidades gerenciales, analizando a cuatro de las Instituciones de Educación Superior IES categoría “A”, estas instituciones son: La Escuela Politécnica del Litoral (ESPOL), Escuela Politécnica Nacional (EPN), Universidad de las Fuerzas Armadas del Ecuador (ESPE), Universidad de Cuenca (UCUENCA).

En el desarrollo de la investigación se aplicó un cuestionario elaborado por el investigador con la validación de expertos de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Técnica de Ambato. A fin de que los resultados no tengan desviaciones y recabar la información de los estudiantes acerca de la influencia de los juegos gerenciales.

En cuanto a los resultados, los estudiantes en su mayoría desconocen acerca del tema, por lo cual se recomienda que las autoridades de cada institución deben tomar conciencia del modelo de educación en la formación de profesionales en el país.

PALABRAS CLAVE: INVESTIGACIÓN, JUEGOS GERENCIALES, LUDIFICACIÓN, SIMULADORES DE NEGOCIO, HABILIDADES GERENCIALES.

ABSTRACT

The introduction of the game in the world of education is a relatively early stage; Nowadays, the game plays a very indispensable role for the academic formation of the student, either from the formation in primary, secondary or higher education that the application games contribute to the intellectual, emotional and physical development. Projecting from another basic guide and giving as an example to a child, the child based on the game acquires intellectual bases, has control over his own body and a combination of movements and solves his emotional problems, in short, he becomes a social being and Learn to take a place in a group of people.

This research aims to raise awareness of the importance of management games as a tool for the development of managerial skills, analyzing four of the IES categories of the Institution of Higher Education "A", these institutions are: The Polytechnic School of the Litoral (ESPOL), National Polytechnic School (EPN), University of the Armed Forces of Ecuador (ESPE), University of Cuenca (UCUENCA).

In the development of the research, a questionnaire prepared by the researcher was applied with the validation of experts from the Faculty of Administrative Sciences of the Technical University of Ambato. So that the results do not have deviations and to compile the information of the students on the influence of the managerial games.

Regarding the results, most of the students do not know the subject, so it is recommended that the authorities of each institution know the educational model in the training of professionals in the country.

KEYWORDS: RESEARCH, GERENTIAL GAMES, LITERACY, BUSINESS SIMULATORS, MANAGEMENT SKILLS.

1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Al presentar el tema de investigación “Influencia de los juegos gerenciales en los programas de educación superior de ciencias económicas y administrativas para el desarrollo de habilidades gerenciales” fue necesario revisar estudios bibliográficos de interés al tema de investigación.

1.1 ¿Qué son los serious games?

Traducido al español como juegos serios/ juegos formativos, están desarrollados con un propósito principal distinto a juegos de entretenimiento, habitualmente los juegos serios son utilizados en la formación académica en diferentes campos o asignaturas.

Según (Mazzola, 2014) el término “juegos serios” fue acuñado por **Clark Abt** en 1970 en su libro *SERIOUS GAMES* refiriéndose a los juegos de mesa. Años más tarde, este concepto fue retomado por **Mike Zyda**, en el año 2015 elabora un artículo llamado *FROM VISUAL SIMULATION TO VIRTUAL TO GAMES*, en donde define “un juego serio es una prueba mental, llevada a cabo frente como modo de formación corporativa, con objetivos en el ámbito de la educación, política pública, empresarial y comunicación estratégica.

Los *serious games* realizan una situación real de manera que el usuario pueda interactuar de igual modo que en la vida real están dirigidos a una gran variedad de público usando diferentes tecnologías y están desarrollados en diferentes plataformas.

1.2 ¿Qué son los simuladores de negocio?

Un simulador de negocios se puede definir como un modelo representativo de las operaciones de una empresa de un mundo real. Siendo así una herramienta para una formación académica dinámica, útil para el desarrollo académico de los estudiantes, permitiendo comprender muy claro el papel de profesional a futuro poniendo en práctica varios de los conocimientos adquiridos durante la formación académica. Citado por (Cueto , 2016) de (Ruiz Valdez y Ruiz Tapia, 2013: p 104).

1.3 ¿Qué son los juegos gerenciales?

Los juegos de negocio o *Business games* son aquellos que se usan el proceso de enseñanza aprendizaje desarrollando habilidades y conceptos relacionados en la economía o en el ámbito de negocios. Los llamados *business games* se han convertido en la herramienta perfecta para enseñar el proceso de creación de empresas, o como gestionar un negocio en el espacio: empresarial, finanzas, recursos humanos, negociación, etc. (Gamelearn, 2017)

Indagando temas relevantes, se ha determinado que no hay suficientes estudios realizados en el país (Ecuador). Estando al alcance artículos científicos, revistas y tesis, el cual nos ayudara a profundizar aquellos estudios y poder llevar a cabo el tema de investigación,

Se propone que la investigación se realice en las universidades categoría (A) en Ecuador existiendo universidades públicas y privadas, el estudio en si se llevara a cabo en las escuelas o facultades de Administración y Economía, en las provincias de Guayas, Pichincha y Cuenca ciudades de Quito, Guayaquil y Azuay lugares donde se encuentran ubicadas las Instituciones de Educación Superior (IES), cabe mencionar que la investigación se realizara únicamente en Universidades públicas.

Tabla 1. Referencia de las Universidades Categoría (A) en Ecuador.

UNIVERSIDADES PÚBLICAS	LOCALIZACIÓN	UNIVERSIDADES PRIVADAS	LOCALIZACIÓN
Escuela Politécnica Nacional EPN	Quito	Universidad San Francisco de Quito USFQ	Quito
Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE	Quito	Universidad de Especialidades Espíritu Santo UEES	Guayaquil
Universidad de Cuenca UCUENCA	Cuenca		
Escuela Superior del Litoral ESPOL	Guayaquil		

Elaborado por: Dimas Ponluisa

Tutor: Ing. Andrés López

Fuente: <http://www.ceaaces.gob.ec/sitio/acreditacion-y-categorizacion/>

1.4 Árbol de problemas

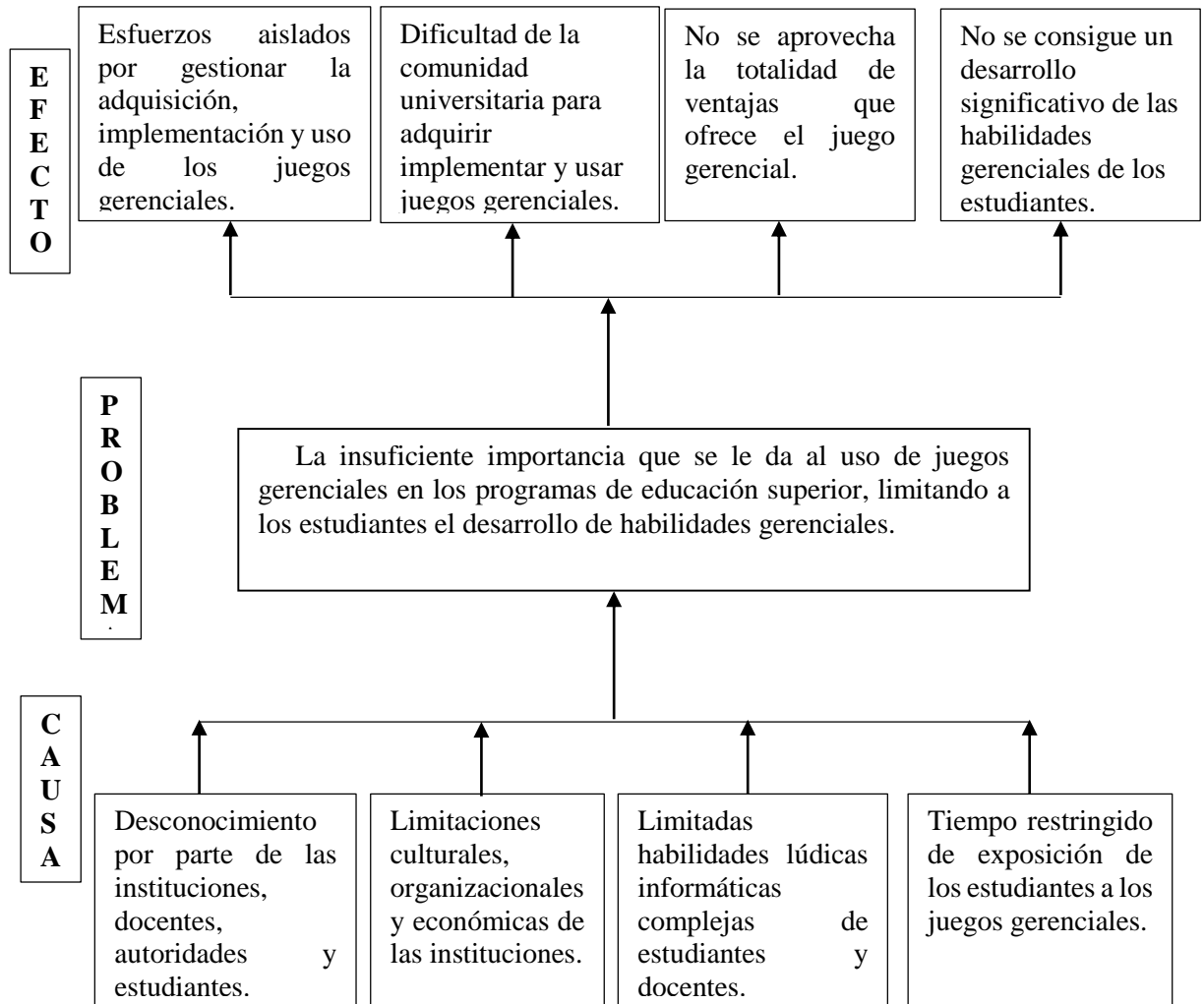


Ilustración 1. Árbol de problema

Elaborado por: Dimas Ponluisa

Tutor: Ing. Andrés López

1.5 Descripción del problema.

El presente tema de investigación se sitúa a la poca importancia que se le da sobre la aplicación de juegos gerenciales en los programas de educación superior, limitando a los estudiantes de las escuelas/facultades de administración y economía en su desarrollo de habilidades gerenciales.

Debido a que existe desconocimiento por parte de las instituciones, docentes, autoridades y estudiantes a la utilización de simuladores/juegos gerenciales en los programas de educación superior, restringiendo a que los estudiantes durante su formación no logren desarrollar habilidades gerenciales generando esfuerzos aislados por gestionar la adquisición, implementación y uso de los juegos gerenciales.

Por otro lado, también una de las causas principales son las limitaciones culturales, organizacionales y económicas de las IES ya que generan que los programas no sean utilizados para la formación de estudiantes universitarios, entonces en efecto la institución misma por motivos económicos no puede adquirir e implementar los simuladores de negocios.

El tiempo restringido de exposición de los estudiantes a los juegos gerenciales, tiene como efecto el no conseguir un desarrollo significativo de las habilidades gerenciales.

En función de todo lo expresado el problema puede definirse en las siguientes preguntas.

¿Qué influencia tiene el uso de juegos de gerencia en el desarrollo de habilidades gerenciales? ¿Están dando las IES la importancia necesaria a la aplicación de los juegos gerenciales?

El uso de juegos de gerencia estimula positivamente al desarrollo de habilidades gerenciales en los estudiantes.

La falta de uso de juegos gerenciales como parte del proceso de educación superior, priva de estímulos positivos al desarrollo de habilidades gerenciales de los estudiantes.

2. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

2.1 Objetivo general.

Analizar la importancia de los juegos gerenciales como herramienta para el desarrollo de habilidades gerenciales.

2.2 Objetivos específicos.

- Fundamentar teóricamente el tema de Juegos gerenciales.
- Evaluar la importancia que le dan las Instituciones de educación superior (IES), al uso de juegos gerenciales para fomentar el desarrollo de habilidades gerenciales.
- Identificar cuáles son los juegos gerenciales disponibles en las IES categoría “A” públicas ecuatorianas.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1 HISTORIA

3.1.1 Historia del juego

La palabra “juego” la Real Academia Española (RAE) define como: Acción y efecto de jugar por entretenimiento, un ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde. Es así como (Plata, Morales , & Arias, 2009) describen la reseña histórica de los juegos, aquellos juegos relacionados con estrategia, desarrollados en China e India considerados los juegos más antiguos del mundo el GO o Wei-Hai (3000. AC) generado en China es un juego de tablero estratégico para dos jugadores manipulando piedras redondas blandas de color blanco y negro, la estrategia del juego se basa en la búsqueda adecuada para la posición territorial para la defensa y captura de piedras del oponente en el juego, adueñándose así de la mayoría de espacios en el tablero, considerado una de las cuatro artes esenciales de la cultura China de la antigüedad,¹ posteriormente en la India se generó un juego llamado el Chaturanga en el siglo (VI. DC) de lo que hoy comúnmente conocemos como el “Ajedrez”.

El juego es una actividad que el ser humano práctica toda su vida, que vas más allá de los límites del espacio y el tiempo. Considerada una actividad en el asunto evolutivo, animando el desarrollo de las estructuras del comportamiento social. El autor Pugmire-Stoy (1996) citado por (Sequera, 2012) define al juego como el acto que permite relacionar el mundo real con el imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular, e incidir en el desarrollo.

El juego es y será algo específico al aporte del desarrollo humano, y de algunos animales, debido a que es un método de transmisión de aprendizaje muy eficaz. El león

¹ El GO se juega en una cuadrícula de líneas negras (usualmente de 19 × 19). Las fichas, llamadas "piedras", se juegan en las intersecciones de las líneas. (ver anexos).

es un gran ejemplo, ya que a base de juegos es como enseña a sus cachorros a cazar. (Revuleta, 2012).

3.1.2 Ludificación

La palabra ludificación es la elección adecuada para la traducción del vocablo en inglés conocido como Gamification.

En el idioma inglés, *gamification* describe a la aplicación de mecánicas de juego a medios no lúdicos, en definición al termino se ha traducido al español con la palabra gamificación, lo cual el termino no es el adecuado, debido a los derivados de la palabra juego, ya que se basa en la raíz del latín *ludus* (Lúdico, ludoteca, ludópata, etc.).

Según la fundación Banco Bilbao Vizcaya Argentaria (BBVA) el objetivo principal es impulsar el uso correcto del español en medios de comunicación; el cual propone hacer uso de la palabra *ludificación* de la traducción del término en inglés, y dar un significado coherente a las iniciativas que pretenden la motivación a través de la diversión en ambientes no propios para ello.

3.1.3 Los videojuegos.

Los videojuegos hoy en día son instrumentos tecnológicos que están plenamente integrados a la sociedad, por lo que se debe aprovechar ese impulso con un propósito de construir sistemas de aprendizajes. (Revuleta, 2012)

En estos tiempos los videojuegos son la puerta de entrada para niños y jóvenes en las TIC. Mediante el uso de videojuego los niños obtienen capacidades desarrollando diversas habilidades, familiarizando con la tecnología, su aprecio y su dominio, motivo por el cual el videojuego hoy en día son un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías (Belli & López, 2008).

Existen muchas especulaciones y debates para responder la siguiente pregunta ¿Cuál es el primer videojuego en el Mundo? Sin tener una respuesta concreta se dice que el primer producto parecido a un videojuego denominado fue “*el ajedrecista*” creado en el año 1912 por el español **Leonardo Torres** como una especie de maquina automática

que simula el final de una partida de ajedrez en donde el jugador ante el oponente (máquina) cuentan con un rey y una torre, en donde el jugador debía tratar de escapar para hacer tablas, la maquina siempre estaba muy bien programada llegando a ser superior en ocasiones que el jugador.

En 1947 se crearía un juego de simulación electrónico, consistía en dirigir un misil aun determinado punto de la pantalla. Sin embargo, se utilizaba mecanismos analógicos para este tipo de juego, pero ya en el año 1952 aparece el videojuego *OXO* creado en un ordenador totalmente digital, un juego llamado “tres en raya”, contando ya con inteligencia artificial era un duelo entre el ordenador y el participante, para 1958 aparece el juego “*tennis for two*” creado sobre un osciloscopio², con un sistema de mandos de control bastante peculiar, a pesar de que durante la década de los 50 ya se habían creado prototipos de videojuegos ya en el año 1972, para ver la primera videoconsola comercial, la Mangnavox Odyssey y el primer videojuego de éxito, el Pong.³

3.1.4 El juego en el sistema educativo.

La introducción del juego en el mundo de la educación es un escenario relativamente temprano; hoy en día, el juego desarrolla un papel muy indispensable para la formación académica de un ser humano, sea está en la educación primaria, secundaria y educación superior dicha aplicación “juegos” contribuyen al desarrollo intelectual, emocional y físico. Proyectando desde otra directriz básica y poniendo como ejemplo a un niño, el niño en base al juego adquiere bases intelectuales, tiene control sobre su propio cuerpo y una serie combinación de movimientos y resuelve sus problemas emocionales, en fin, se convierte en un ser social y aprende a ocupar lugar en un conjunto de personas.

Para (Lobato, 2015) el juego es importante debido a que su práctica nos ayuda en el proceso de formación educativa y al desarrollo de uno de los aspectos en nuestras

² Un osciloscopio es un instrumento de visualización electrónico para la representación gráfica de señales eléctricas que pueden variar en el tiempo. (Ver anexos)

³ Los primeros videojuegos en la historia. (Ver anexos)

vidas. El juego además de ser algo divertido y gracioso, aporta a aspectos fundamentales de nuestra vida como el psicológico, físico intelectual y social. Lo que se considera que la educación necesita del juego para un mejor aprendizaje.

Los MBA (*Magister Business Administration*) pretenden dar una formación más concreta en base a aplicaciones de prácticas y la teoría, los MBA trabajan en cada asignatura en casos prácticos que simulan una realidad. Las simulaciones empresariales "*Business Games*" son una herramienta muy indispensable para la enseñanza y práctica empresarial, además las simulaciones pueden ser utilizadas en diversos niveles de educación ya sea desde escuelas, colegios y las IES que estén enfocadas en diferentes áreas de ser el caso. (Baena , Graeml, & Yiannaki, s/f).

3.1.5 Historia de la simulación

El uso de simuladores computarizados desde la segunda mitad del siglo pasado. John Dawey en su obra "Education and Experience" en donde argumenta en contra del exceso del uso de la teoría en la formación académica. La primera simulación auspiciada por la American Management Association en 1957. Bass, diseñador de un simulador especialmente interesante (U. of Pittsburg Production Organization Experiment) estimó que en 1964 que existía más de 100 simuladores. Graham y Gray publican una descripción en 1969 de 180 simuladores computarizados, en 1973 se realizó un estudio por Zuckerman en donde catalogó 215 simuladores, pero un año más tarde 1974; Schiersham localizó 400 simuladores. Logrando así la acreditación impuesta por parte de la American Association of Collegiate Schools of Business (AACSB) al exigir que los MBA's debían concluir con un curso integrador de Estrategia y política, un curso en el cual hacían uso de simuladores.

En la década de los 80's tomó crecimiento más complejo de los simuladores la simulación compleja fue usada en el Ejército de la Organización del Atlántico Norte en 1989 en la que participaron toman decisiones 3000 comandantes durante 11 días consecutivos. En 1996 en una encuesta llevada a cabo por Anthony J. Faria, encontró en los estados Unidos a 11.386 instructores de universidad usando simuladores en las universidades de EE.UU y a 7.808 empresas usando simuladores en la capacitación de su personal.

En América Latina la universidad pionera en hacer uso de estos juegos o simulaciones en 1963 fue el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, poco después de organizar la primera Maestría en administración. Fue allí donde surgió el concepto integral de LABSAG.

Los juegos gerenciales componen una técnica de aprendizaje para escuelas de administración y economía, la aplicación de estos juegos ha tomado parte en Universidades de países desarrollados como EE.UU en la Universidad de Pennsylvania-Wharton denominado “*Learning Lab*”⁴ con 3 años consecutivos siendo la primera universidad a nivel mundial en el top de los MBA, el laboratorio cuenta con más de 20 juegos gerenciales que abarcan áreas de economía, administración marketing, y operaciones en investigación (Plata, Morales , & Arias, 2009).

En América Latina existe el Centro de Simulación Empresarial (CESIEM) fundado durante el año 1997 en el Departamento de Negocios y Administración del Instituto Tecnológico y de Estudios superiores de Monterrey. Una de las universidades pioneras en Latinoamérica que uso los simuladores en 1963 (Plata 2008) citado por (Plata, Morales , & Arias, 2009).

Este centro desarrolla, administra y asesora simuladores de negocios orientados a diferentes universidades en el mundo, oferta nueve juegos gerenciales de carácter general aplicados para Pymes, multinacionales, y simuladores de carácter específicos para fortalecer conocimientos y destrezas en el área de mercadeo, recursos humanos y finanzas.

En el caso particular de los simuladores de entornos empresariales, estos se fundamentan en el semblante práctico de la formación. Apoyando principalmente en dos estrategias metodológicas para el aprendizaje: en mi primer lugar la individualización de los procesos de enseñanzas, mediante el trabajo individual de cada uno de los estudiantes o usuarios mediante el trabajo autónomo, mediante una

⁴ <http://simulations.wharton.upenn.edu/>

propuesta de trabajo y materiales facilitadas por el profesor, y en segundo lugar el trabajo grupal, debido a que requiere la participación de todos los miembros en la construcción de conocimiento. Dentro de la docencia universitaria, las enseñanzas relacionadas con la dirección estratégica y la dirección de operaciones continúan basándose en conferencias y trabajos individuales, descuidando la forma en que las distintas decisiones impactan sobre el conjunto de todas las áreas que componen la empresa.

3.1.6 Diseño

Los juegos de simulación gerencial han sido diseñados como una herramienta didáctica facilitando el aprendizaje de la administración empresarial y también como un ejercicio para el entrenamiento de ejecutivos en empresas, quienes deseen desarrollar sus habilidades gerenciales. (Rodriguez, 2015).

Business Games fue desarrollado por la Asociación Americana de Administración en 1956 y fue denominada “Top Managment Decision Simulation”, pero al año siguiente, la consultora McKinsey, desarrollaría un simulador que sería utilizado para un seminario de capacitación en administración. Verificar

Para (Osorio Villa, Franco y Jaramillo, 2012) citado por (Cueto , 2016), “Los simuladores educativos también contribuyen a aumentar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje, aumentando la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje, recreando situaciones reales a través de la simulación. Estos recursos son una poderosa herramienta para lograr en los estudiantes el pensamiento crítico o para desarrollar actividades de resolución de los problemas o estudios de casos. Teniendo experiencias semejantes a la realidad, ayudando a organizar ideas, relaciones, confrontar hipótesis, permitiendo un aprendizaje auto-guiado, auto-iniciado, donde van construyendo su conocimiento, individual y colectiva”.

El empresario de hoy es un individuo recursivo utilizando herramientas que presentan de gran beneficio para su organización, una de las herramientas que a nivel mundial se está utilizando con mayor cobertura es la simulación; lo que evidencia la necesidad de

formar a nuevos empresarios con una visión actualizada en la utilización de recursos tecnológicos. (CUSE, 2017)

El Centro Universitario de Simulación Empresarial (CUSE) en la actualidad consta de 7 simuladores como: Toma de decisiones, gestión de recursos, creación de empresas, marketing, finanzas, y comercio exterior.

3.2 LOS SIMULADORES EN ECUADOR

En Ecuador el 09 de julio del 2012 se realizó un curso de simulación, denominado “Juego Gerencial de Mercadeo” en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Esmeraldas (PUCESE), Luigi Carbelleta Rojas, docente de la Universidad Autónoma de Occidente de Cali y consultor encargado del taller menciona que la temática tratada es un juego que está relacionado con un entrenamiento dirigido a los estudiantes. Por lo que recomienda que los estudiantes requieran usar un simulador de negocios, debido a que es un software que se debe manipular con el uso de internet. A esto acentuó que los estudiantes pueden administrar de manera grupal empresas virtuales a la vez tomar decisiones de carácter económico o administrativo (LA HORA, 2012). El taller atribuyó a fortalecer las competencias específicas en los estudiantes en lo relacionado con liderazgo, trabajo en equipo, toma de decisiones que es indispensable para cualquier profesional.

3.2.1 Simuladores en Ecuador.

Universidades del Ecuador con licencias de simuladores de negocios:

Tabla 2. Universidad con licencias de simuladores en Ecuador

UNIVERSIDADES	LOCALIZACIÓN	FINANCIAMIENTO	SIMULADORES
Universidad Politécnica del Carchi (UPEC)	Estatad Zona 1	Pública	COMPANY GAME

Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH)	Zona 3	Pública	COMPANY GAME
Universidad Técnica de Ambato (UTA)	Zona 3	Pública	LABSAG
Universidad de Guayaquil (UG)	Zona 8	Pública	LABSAG
Universidad Católica Santiago de Guayaquil (UCSG)	Zona 8	Particulares que reciben rentas y asignaciones del estado.	LABSAG
Universidad Tecnológica Equinoccial (UTE)	Zona 9	Particulares que reciben rentas y asignaciones del estado.	COMPANY GAME
Universidad Internacional del Ecuador	Zona 9	Particulares que reciben rentas y asignaciones del estado.	COMAPNY GAME

Elaborado por: Dimas J Ponluisa S.

Fuente: (Díaz & Márquez , 2016) en su tesis “*La incidencia de los simuladores de negocios y su relación con la toma de decisiones*”

El uso de los simuladores de negocios ha extendido mundialmente tanto en la enseñanza académica como para el uso de capacitación empresarial, el objetivo de este es cubrir la brecha entre teoría y práctica que se daba en la educación tradicional. Haciendo uso de estas herramientas. Los alumnos pueden aprender sin peligro de destruir recursos reales y con el beneficio extra de poder condensar, en el tiempo que dura un semestre académico, proceso que en el mundo real tardarían años.

3.2.2 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS SIMULADORES.

Ventajas:

- Permiten experimentar en distintos escenarios de negocios, ante una realidad.
- Se puede analizar una situación compleja real, de modo que podemos mejorar la capacidad para tomar una decisión.
- Podemos evaluar entre varias decisiones, de manera que se elija la que más satisfaga a las necesidades del negocio.
- Los simuladores de negocios pueden ser utilizados para tomar decisiones en cada una de las áreas de la empresa, de manera que se pueda planificar estrategias para cada una de ellas.
- Las decisiones que se toman en un simulador de negocios no afectan a los procesos de negocios de una empresa, de manera que las consecuencias de las decisiones tomadas no significarán pérdida física de activos.

Desventajas:

- El desarrollo de un simulador puede llegar a ser muy costoso.
- Puede tomar demasiado tiempo su completo desarrollo.
- Sí durante la elaboración del modelo no se estudió bien lo que se necesita del simulador, Se obtendrían resultados incorrectos.
- Hay que tener en cuenta que los resultados obtenidos son estimaciones que están sujetas a error, por lo tanto, no podemos tomarlos como una realidad absoluta y solo conoceremos los verdaderos resultados cuando estos se apliquen a la realidad.

Estas ventajas y desventajas nos dan una idea más clara de lo que los simuladores de negocios nos pueden ofrecer, de modo que podamos entender la real utilidad que le daremos al uso de un simulador, tratando de sacar el mejor provecho para los usuarios del mismo, principalmente si estos simuladores se utilizan para perfeccionar el

conocimiento de los estudiantes de carreras administrativas. (Suárez & Chiquito, 2015)

3.3 ACERCA DE LOS SIMULADORES

3.3.1 ¿Qué son los simuladores?

Vargas, 2013 citado por: (Díaz & Márquez , 2016) en su tesis “*La incidencia de los simuladores de negocios y su relación con la toma de decisiones*” es una creación de un ambiente real de negocio a fin de experimentar y aprender, en donde el participante asume el rol y toma decisiones que impactan en el entorno, la situación y lo resultados de la empresa.

Por otro lado, Marón, 2012 menciona que un simulador es un software que genera un ambiente provisto de escenarios que simulan una situación de negocios competitiva, tratando de simular una realidad.

3.3.2 LABSAG

¿Qué es LABSAG?

Es un laboratorio de simuladores en Administración y Gerencia que cuenta con 10 simuladores para cumplir una alta gama dentro del mundo de los negocios.








De esta manera, además del aprendizaje de las herramientas llamadas duras (matemática financiera, contabilidad y manejo de inventarios), los alumnos también adquieren capacidades blandas, también fundamentales para la práctica empresarial, como son la negociación y el manejo de relaciones interpersonales.

3.3.3 Escenarios de simulación en LABSAG

LABSAG principalmente posee dos grupos llamados: especializados y los integrales. Los **simuladores especializados** se usan para carreras de grado, una capacitación amplia en todas las áreas de negocios, como en maestrías o especializaciones que escudriñen profundizar en estos temas. Los **simuladores integrales**, de nivel más

avanzado, están pensados para alumnos de los últimos cursos de carreras empresariales de grado o de maestrías en administración de empresas.

Tabla 3. Escenarios de juegos LABSAG

SIMULADORES ESPECIALIZADOS		
SIMULADOR	NOMBRE	SECTOR
	Simpro	Gerencia de operaciones
	Markblog	Marketing y Logística B2B
	Adstrat	Gerencia Publicitaria
	Markestrat	Marketing Estratégico
	Simdef	Gerencia Financiera
SIMULADORES INTEGRALES		
SIMULADOR	NOMBRE	SECTOR
	Macroeconomia	Macroeconomía
	Tenpomatic	Gerencia General Integral



Simserv Hospitales Gerencia de Servicios (Hospitales)



Simerv Hoteles Gerencia de Servicios (Hoteles)



Brandestrat Planeamiento Global Estratégico

Elaborado por: Dimas J. Ponluisa S.

Fuente: <http://www.labsagucsg.com/escenariosimulacion.asp>

3.3.4 COMPANY GAME

Empresa tecnológica que desde 1997, experta en el sector de la formación y el eLearning, desplegando equipos formativos basadas en la simulación empresarial y la gamificación como metodologías de aprendizaje y desarrollo de habilidades gerenciales. Los simuladores Companygame cubren una gran variedad de sectores empresariales y áreas de decisión, y son utilizados por universidades, centros de formación y empresas de España y Latinoamérica.










¿Qué ofrece CompanyGame?

CompanyGame desarrolla soluciones completas basadas en la gamificación para optimizar los procesos de captación de talento. La aplicación de las soluciones de CompanyGame en los procesos de selección y captación concede el paso de la teoría a la práctica, y permite a la empresa conocer el desempeño de los candidatos en las áreas concretas que le interesan y evaluar con un alto grado de precisión conocimientos, competencias y rasgos de la personalidad.

Los simuladores que posee CompanyGame están centrados en escenarios tales como: Negocios, Marketing, Hotelería y servicios, Finanzas y banca, Emprendimiento e Internacionalización:

3.3.5 Escenarios de simulación en COMPANY GAME

Tabla 4. Escenarios de juegos COMPANY GAME

SIMULADOR	NOMBRE	SECTOR
	BANK COMPANY	<ul style="list-style-type: none"> Banca y Finanzas. entidades financieras.
	BANKGAME	<ul style="list-style-type: none"> Banca y finanzas, sucursales bancarias pertenecientes a diferentes entidades
	BusinessBank	<ul style="list-style-type: none"> Banca y finanzas para el negocio de empresas.
	Business Chef	<ul style="list-style-type: none"> Capacidades emprendedoras y gestión de proyectos
	Businessglobal	<ul style="list-style-type: none"> Producción, tecnología del hogar
	Business21	<ul style="list-style-type: none"> Internacionalización, empresa tecnología audio/video
	Coffee Time	<ul style="list-style-type: none"> Gran Consumo
	Conta Trainer	<ul style="list-style-type: none"> Contabilidad 1
	CORBATUL	<ul style="list-style-type: none"> Finanzas para no financieros
	ENERGYCO	<ul style="list-style-type: none"> Bebidas

	Fitness Gym	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad emprendedora y gestión de proyectos.
	FOCUS	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño y Gestión estratégica al cliente.
	Food Company	<ul style="list-style-type: none"> • Gran consumo, sector lácteo.
	Global Market	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo competitivo
	Global 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Producción Téxtil
	Global 2030	<ul style="list-style-type: none"> • Empresa de producción de wearables.
	Hotel Company	<ul style="list-style-type: none"> • Servicios
	Hotel Game	<ul style="list-style-type: none"> • Servicio són, Hotel urbano.
	Hotel Virtual	<ul style="list-style-type: none"> • Servicios, gestión hoteles.
	Innova Hotel	<ul style="list-style-type: none"> • Servicios, hoteles urbanos.
	Innova Tech	<ul style="list-style-type: none"> • Producción, marketing de producto.
	Sales Manager	<ul style="list-style-type: none"> • Ventas – Gran consumo.



SunnyDay

- Complemento personales



TECHCOMPANY

- Producción, hardware y software



T-SHIRT

- Comercial textil

Elaborado por: Dimas J. Ponluisa S.

Fuente: <http://www.companygame.com/Companygame-Simuladores-Negocio-Empresa.asp>

3.3.6 CESIEM

El Centro de Simulación Empresarial (CESIEM), se ha convertido en un líder referente de desarrollo, administración, asesoría e integración de simuladores de negocios que se utilizan en ingenierías y maestrías de administración. Tiene como objetivo demostrar la manera en que se plantean y toman estrategias de negocios en la dirección de una empresa y como estas afectan del desempeño de su compañía. (CESIEM, 2018)

El CESIEM ofrece servicio a universidades y empresas a través de un amplio portafolio de simuladores de negocios en diferentes áreas que se describen a continuación:

3.3.7 Escenarios de simulación en CESIM.

Tabla 5 Escenarios de simulación en COMPANY GAME

SIMULADOR	NOMBRE	SECTOR
	Cesim Global Challenge.	Simulación de negocios internacionales y estrategia.
	Cesim on services.	Simulación de gestión de pequeños negocios y servicios.
	Cesim Project.	Simulación de gestión de proyectos.
	Cesim SimFirm.	Simulación de gestión general.
	Cesim SimBrand.	Gestión de marketing.
	Cesim Hospitality.	Gestión de hoteles y restaurantes.
	Cesim SimPower.	Gestión de empresa de energía.



cesim
Connect

Cesim Connect.

Gestión de operadora
de
telecomunicaciones.



cesim
Retail

Cesim Retail.

Gestion de tienda
minorista.

Elaborado por: Dimas J. Ponluisa S.

Fuente: <https://www.cesim.com/simulations/cesim-retail-store-management-simulation-game>

3.4 HABILIDADES GERENCIALES

La palabra habilidad descrita como la capacidad y disposición para hacer algo con destreza, desde ese punto hablar de habilidades gerenciales, es referirse al desarrollo de la disposición y la capacidad para gerenciar y dirigir una organización o las diferentes áreas que las componen. (Lazarte, 2012) Henry Fayol formuló en 1916 las actividades en el proceso de administrar o dirigir se vinculan en las siguientes actividades: prever, planificar, dirigir, coordinar y controlar.

La palabra habilidad remite por si misma a la capacidad, gracia y destreza para ejecutar algo; pero ¿Qué es habilidad? La habilidad es la capacidad que el individuo, adquiere mediante el aprendizaje, a fin de mostrar resultados previstos con el máximo de la certeza y con la máxima seguridad.

Whetten y Cameron (2011) citado por (Reyes Maldonado, 2016) define a las habilidades gerenciales como destrezas necesarias para manejar la propia vida, y la relación en la sociedad. Hoy en día el tiempo se caracteriza por los constantes y repentinos cambios, sin embargo, hay algo que no cambiara en mucho tiempo, las habilidades básicas son el centro de las relaciones humanas positivas y agradables. Las relaciones simpares han estado seguidas por valores como el amor y la confianza y estas son las metas de los seres humanos. A pesar de los recursos tecnológicos, las habilidades humanas siempre serán fundamentales en el crecimiento particular y profesional del individuo.

Por otro lado, (Madrigal , 2009) define habilidad al talento o ingenio de un individuo para ejecutar una labor; de esta forma en el contorno organizacional, se considera que las habilidades de un gerente se miden en función de su capacidad y aptitud para administrar, tomar medidas, negociar y solucionar problemas; estos son términos que designan labores de primer grado en cualquier función directiva de todas las organizaciones gubernamentales o privadas. También intervienen conocimientos para realizar actividades como estructuras y planeación de estrategias en beneficio del desarrollo organizacional.

Habilidad según (Arroyo, 2012) es la capacidad de “hacer” refiriéndose así a la acción: Praxis (llevar a la práctica) es el “Do How” del conocido “Know How” en el cual consiste en la ejecución o la práctica del primero que se basa en el conocimiento. Tomado de (Zanneti, D 2007). Entonces no se puede hablar de habilidad sin conocimiento y sin actitud. Cualquier actividad que se ha de realizar en una organización debe garantizar la efectividad en la ejecución y gestión del negocio, por lo que no se debe limitar las habilidades gerenciales al manejo exclusivo de las actividades en el proceso administrativo.

Entonces se dice que las habilidades administrativas son aquellas que están netamente relacionadas con administrar un negocio o una organización. Se requieren habilidades administrativas para una variedad de trabajos, que van desde asistentes de oficina hasta secretarías y gerentes de oficina. Los empleados en casi todas las industrias necesitan habilidades administrativas.

Para dirigir una organización se requiere de conocimientos, pero también de competencias o habilidades, las habilidades gerenciales que componen una serie de capacidades y conocimientos que el profesional debe poseer para realizar las actividades de administración, o el cumplimiento del papel de gerente o director de una organización.

Los Gerentes y líderes de la actualidad, deben desarrollar habilidades, disciplinas y conocimientos que les permitan llevar a sus equipos de trabajo a la cima, posicionándose en los principales lugares con calidad, logrando los resultados que la organización requiere y un verdadero cambio organizacional. De acuerdo con lo que

decía **Heráclito** nacido (535 a. C) “no hay nada permanente, solamente el cambio, estamos en permanente cambio”, lo que hace pensar que un Gerente debe saber gerencia el cambio, se debe adaptar a las diversas situaciones y tendencias para poder alcanzar el éxito en todo sentido.

3.4.1 ¿Cuáles son las habilidades de la administración?

Estrictamente, las habilidades gerenciales son el conocimiento y la capacidad de las personas en una posición gerencial para cumplir con algunas actividades o tareas gerenciales específicas. Este conocimiento y habilidad se pueden aprender y practicar. Sin embargo, también se pueden adquirir a través de la implementación práctica de actividades y tareas requeridas. Por lo tanto, cada habilidad se puede desarrollar a través del aprendizaje y la experiencia práctica de los individuos.

Hay muchas definiciones sobre habilidades que hablan de talento. El talento es algo personal relacionado con un individuo y presenta un regalo nativo de la naturaleza sobre ese algo dentro de esa persona talentosa. Todas las personas no pueden ser artistas. Por lo general, los artistas nacen con el don del arte, pero a pesar de su talento continúan desarrollando su talento para mejorar sus habilidades artísticas.

Cuando hablamos de habilidades gerenciales, hablamos de las habilidades de un gerente para mantener una alta eficiencia en la forma en que sus empleados completan sus tareas diarias de trabajo. Por eso, los gerentes necesitarán habilidades que los ayuden a administrar personas y tecnología para garantizar una realización efectiva y eficiente de sus tareas laborales.

3.4.2 Tres tipos de habilidades de gerencia

Robert Katz identifica tres tipos de habilidades que son esenciales para un proceso de gestión exitoso:

Para que toda organización este a la vanguardia y lidere en el mercado por encima de su competencia es necesario enfocarse en tres habilidades. (Arroyo, 2012)

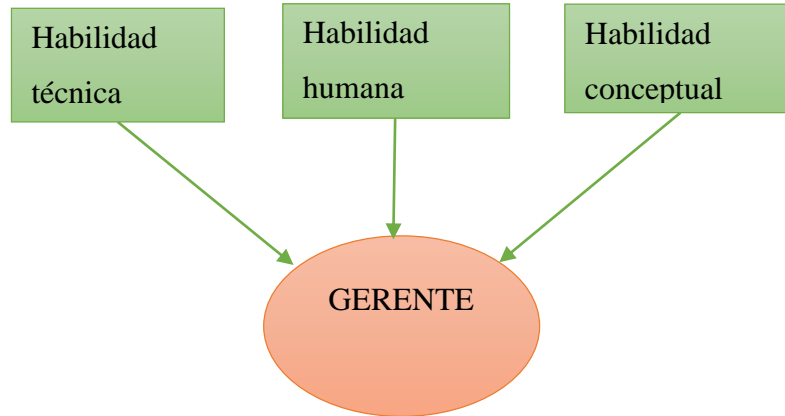


Ilustración 2. Las tres habilidades del Gerente.

Elaborado por: Dimas J. Ponluisa S.
Fuente: Habilidades gerenciales/Arroyo R

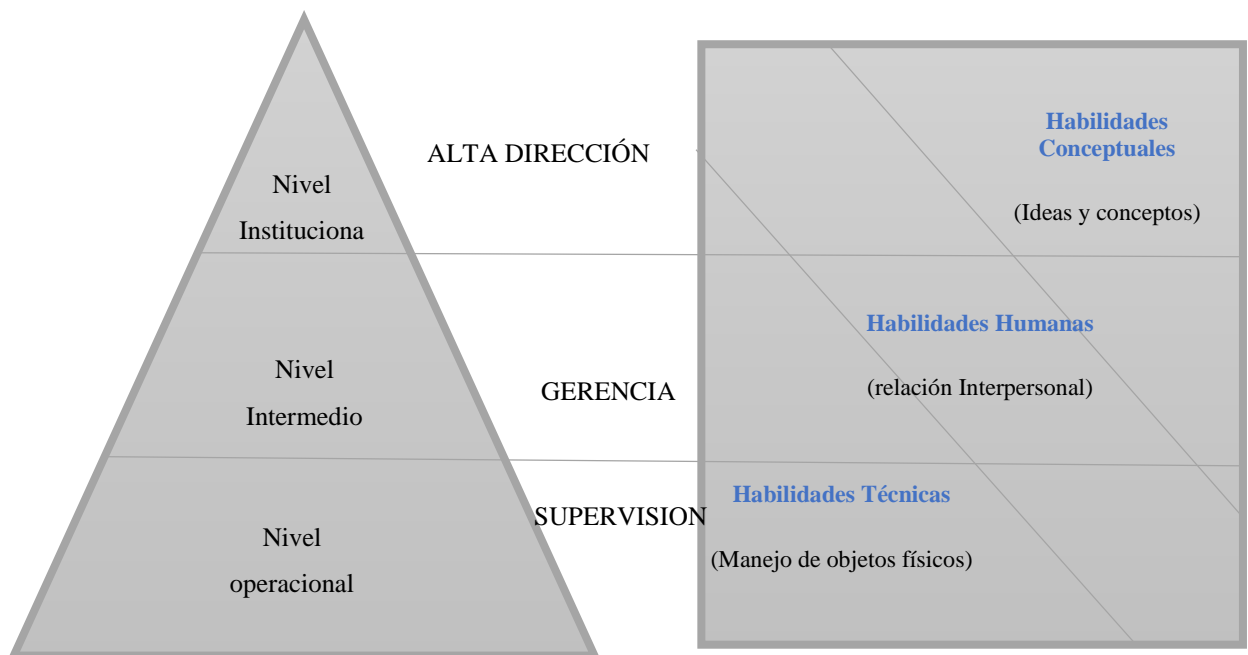


Ilustración 3. Habilidades y niveles gerenciales

Elaborado por: Dimas J. Ponluisa S.
Fuente: Habilidades gerenciales/Arroyo R



Ilustración 4. Competencias perdurables del administrador.

Elaborado por: Dimas J. Ponluisa S.

Fuente: Robert Katz (Aroyo R, 2012)

3.4.3 Habilidad técnica

Como el nombre de estas habilidades nos dice, dan el conocimiento y la capacidad del gerente de utilizar diferentes técnicas para lograr lo que quieren lograr. Las habilidades técnicas no están relacionadas solo con máquinas, herramientas de producción u otros equipos, sino que también son habilidades que se requerirán para aumentar las ventas, diseñar diferentes tipos de productos y servicios, comercializar los mismos.

Las habilidades técnicas son las habilidades y los conocimientos necesarios para realizar tareas específicas. Son prácticos y, a menudo, se relacionan con tareas mecánicas, de tecnología de la información, matemáticas o científicas. Algunos ejemplos incluyen el conocimiento de lenguajes de programación, equipos mecánicos o herramientas. (Doyle, The Balance, 2017)

Por ejemplo, tomemos a una persona que trabaje en el departamento de ventas y tenga habilidades de ventas altamente desarrolladas obtenidas a través de la educación y la experiencia en su departamento o en los mismos departamentos en diferentes organizaciones. Debido a estas habilidades que posee, esta persona puede ser la solución perfecta para convertirse en gerente de ventas. Esta es la mejor solución porque tiene grandes habilidades técnicas relacionadas con el departamento de ventas.

Tal como se usa aquí, las habilidades técnicas implican una comprensión y competencia en un tipo específico de actividad, particularmente una que involucre métodos, procesos, procedimientos o técnicas. Es relativamente fácil para nosotros visualizar la habilidad técnica del cirujano, el músico, el contador o el ingeniero cuando cada uno realiza su propia función especial. La habilidad técnica involucra conocimiento especializado, habilidad analítica dentro de esa especialidad y facilidad en el uso de las herramientas y técnicas de la disciplina específica.

Por otro lado, la persona que se convierta en gerente de ventas comenzará a desarrollar su siguiente tipo de habilidades requeridas. Es porque si su tarea hasta ahora era solo trabajar con los clientes como representante de ventas, ahora tendrá que trabajar con los empleados en el departamento de ventas como complemento al trabajo con los clientes.

Las habilidades técnicas son más importantes para los gerentes de primer nivel. Si se trata de los altos directivos, estas habilidades no son algo con un alto nivel de significación. A medida que pasamos por una jerarquía desde el nivel inferior hasta niveles más altos, las habilidades técnicas pierden su importancia.

3.4.4 Habilidad humana o interpersonal

Para (Ramirez & Becerril, 2015) es la habilidad de interactuar con las personas. Un gerente influye y coopera principalmente con los empleados a su cargo al igual que con sus clientes, proveedores, aliados etc.

Las habilidades gerenciales humanas o interpersonales presentan el conocimiento y la capacidad de un gerente de trabajar con personas. Una de las tareas de administración

más importantes es trabajar con personas. Sin personas, no habrá necesidad de la existencia de gerentes y administradores.

Estas habilidades permitirán a los gerentes convertirse en líderes y motivar a los empleados para lograr mejores logros. Además, los ayudarán a hacer un uso más eficaz del potencial humano en la empresa. Simplemente, son las habilidades más importantes para los gerentes.

3.4.5 Habilidad conceptual

Según (Doyle, The Balance, 2017) La habilidad conceptual ayudan a ver cómo todas las partes de una organización trabajan juntas para lograr los objetivos de la organización. Las personas con habilidades conceptuales son creativas y pueden trabajar a través de conceptos e ideas abstractos.

Consiste en la capacidad para percibir a la organización como un todo, reconocer sus elementos, las interrelaciones entre los mismos, y cómo los cambios en alguna parte de la organización afectan o pueden afectar a los demás elementos.

Las habilidades conceptuales presentan el conocimiento o la habilidad de un gerente para un pensamiento más abstracto. Eso significa que puede ver el todo a través del análisis y el diagnóstico de diferentes estados. De esta manera, pueden predecir el futuro del negocio o departamento en su conjunto. Las habilidades conceptuales son vitales para los altos directivos, menos importantes para los gerentes de nivel medio y no son necesarias para los gerentes de primer nivel. A medida que avancemos desde la parte inferior de la jerarquía gerencial hasta la cima, la importancia de estas habilidades aumentará.

Tal como se usa aquí, la habilidad conceptual implica la capacidad de ver a la empresa como un todo; incluye reconocer cómo las diversas funciones de la organización dependen unas de otras, y cómo los cambios en una parte afectan a todos los demás; y se extiende a la visualización de la relación del negocio individual con la industria, la comunidad y las fuerzas políticas, sociales y económicas de la nación en general. Reconociendo estas relaciones y percibiendo los elementos significativos en cualquier

situación, el administrador debería entonces poder actuar de una manera que promueva el bienestar general de la organización total.

3.4.6 Habilidades duras y blandas

Las habilidades duras según (FLoreal, 2015) se desarrollan en el lado izquierdo del cerebro y tienen mucho que ver con lo que estudiamos en el colegio o la universidad. Programación, finanzas o estadísticas sería habilidades pertenecientes a este grupo. Existen programas reglados para adquirir este tipo de capacidades y en muchos procesos de selección se exigen certificados para acreditar el nivel de un candidato.

Las llamadas habilidades duras son de cualidad técnicas y son elementos básicos que no generan mayor diferenciación, y no agregan valor. Pero las que hoy marcan gran diferencia entre un profesional son las llamadas “habilidades blandas” agregando valor en las organizaciones. (Arroyo, 2012)

Las habilidades blandas normalmente se relacionan con el hemisferio derecho del cerebro, el lado más emocional. Se trata de un tipo de inteligencia que no se desarrolla simplemente con la educación tradicional. Dentro de este tipo de habilidades encontraríamos: la confianza, la capacidad empática, la organización, el control del estrés o incluso la capacidad comunicativa. Las habilidades blandas se aprecian no sólo en la forma de trabajar que tiene un profesional, sino también en su forma de ser (FLoreal, 2015).

Habilidades blandas son destrezas mucho más subjetivas e intangibles, habilidades como el liderazgo, la comunicación, la capacidad de manejar la presión en el trabajo, toma de decisiones son considerados elementales a la hora de una evaluación al personal en una organización. Mientras pasa el tiempo esta habilidad estas habilidades suelen irse desarrollando por sus orígenes culturales, círculo familiar; más sin embargo son conductas aprendidas y entrañables.

3.4.7 ¿Por qué los gerentes necesitan estas habilidades?

Como primera, una empresa contiene más elementos o funciones comerciales como venta, marketing, finanzas, producción. Todos estos elementos comerciales tienen

objetivos diferentes, incluso objetivos completamente opuestos. Piense en el marketing y la producción como una función comercial y sus objetivos específicos. Verás la diferencia esencial. Las habilidades conceptuales ayudarán a los gerentes a mirar más allá de los objetivos de su departamento. Por lo tanto, tomarán decisiones que satisfarán los objetivos comerciales generales.

Se considera habilidades gerenciales a los siguientes:

- Capacidad de análisis
- Destreza para la planeación
- Toma de decisiones
- Capacidad de negociación
- Gestión de proyectos
- Ejecución de estrategias
- Trabajo en equipo
- Comunicación
- Innovación
- Liderazgo

Definición de algunas habilidades gerenciales.

Capacidad de análisis. – Según (Doyle, The Balance, 2017) Las habilidades analíticas se refieren a la capacidad de recopilar y analizar información, resolver problemas y tomar decisiones. Estas fortalezas pueden ayudar a resolver los problemas de una empresa, y aumentar y beneficiar la productividad de una empresa.

Planeación. - También se la conoce como la capacidad para la planificación, esto quiere decir pensar en un futuro, el gerente es capaz de anticipar mentalmente la forma concreta de ejecutar sus tareas. Esta capacidad incluye la selección de actividades necesarias para alcanzar objetivos, decidir el orden apropiado y establecer un plan de acción.

Toma de decisiones. - (Amaya, 2015) La toma de decisiones es fundamental en cualquier actividad humana. Todos tomamos decisiones, sin embargo, tomar una

decisión acertada empieza con un proceso de razonamiento constante y enfocado, en el cual se realiza la acción entre alternativas conocidas con el fin de alcanzar objetivos y dar soluciones a los conflictos.

Capacidad de negociación. - Según (Conexión ESAN , 2015) Las negociaciones son fundamentales en el contorno empresarial. Suelen emplearse para alcanzar acuerdos en ámbitos distintos, como las finanzas, ventas e incluso en recursos humanos. Por ello, un gerente, sin importar el área en el que se desenvuelva, debe ser un hábil negociador.

Gestión de proyectos. – La definición oficial proporcionada por el Instituto de Gestión de Proyectos citado por (Wallace, 2014) es el uso del conocimientos, habilidades y técnicas para establecer proyectos de manera eficaz y eficiente. Se trata de una competencia estratégica para organizaciones, que les permite relacionar los resultados de un proyecto, con las metas comerciales para posicionarse mejor en el mercado.

Trabajo en equipo. - (Jaramillo, 2012) Toda organización es fundamentalmente un equipo constituidos por sus miembros. Es importante aclarar dos conceptos: equipo de trabajo y trabajo en equipo. Equipo de trabajo es el conjunto de personas asignadas o auto-asignadas, de acuerdo con habilidades y competencias específicas, para cumplir una determinada meta bajo la conducción de un coordinador. El trabajo en equipo se refiere a la serie de estrategias, procedimientos y metodologías que utiliza un grupo humano para lograr las metas propuestas.

Comunicación. – La comunicación par (Arroyo, 2012) Es el factor más importante que determina el tipo de relaciones que entre las personas establecen entre sí. A través de la comunicación hacemos que las cosas sucedan, debido a que mediante la comunicación genera: identidad, mundos, posibilidades futuro y compromiso. El lenguaje es activo y generativo.

Innovación. – La innovación es el proceso de traducir una idea o invención de un bien o servicio por el cual podrá incrementar las utilidades. Es la aplicación de ideas, conceptos, productos, servicios, a fin de ser útiles para el incremento de la

productividad y competitividad. En fin, no solo se debe inventar algo, sino que también hay que introducir en el mercado. (García Gonzáles, 2013)

Liderazgo. – (Robert Terry) citado por (Gómez Ortiz, 2008) Define al liderazgo como práctica social y ética que emerge cuando las personas dentro de una organización están motivadas por la esperanza, se enfrentan a situaciones que no son auténticas y actúa con coraje al unísono con los seguidores para hacer que esas situaciones sean auténticas.

El liderazgo no es más que el proceso de influenciar en actividades de una o varias personas, en las decisiones que se tomen y los esfuerzos que se llevan a cabo y que estén enfocados a objetivos de una situación.

4. METODOLOGÍA

4.1 ¿Qué es la metodología?

Método se menciona de los distintos caminos de la ciencia que busca acercarse a la realidad, a los objetos y fenómenos de interés. Tal cual como se puede observar a un gusano a simple vista con lupa, con lentes de acercamiento o a través de un microscopio, así los fenómenos de la economía, la sociedad, la conducta y la empresa se pueden ver de distintas perspectivas. Se dice entonces que existen distintas perspectivas metodológicas, distintas formas de apreciar y acercarse a los fenómenos. (Cid, Méndez, & Sandoval, 2011)

El término metodología se define como el grupo de mecanismos o procedimientos racionales, empleados para el logro de un objetivo, o serie de objetivos que dirige una investigación científica. Este término se encuentra vinculado directamente con la ciencia, sin embargo, la metodología puede presentarse en otras áreas como la educativa, en donde se encuentra la metodología didáctica o la jurídica en el derecho.

La metodología detalla cada uno de los procesos y técnicas que se han de utilizar para llevar a cabo el desarrollo del tema a investigar, para lo cual el investigador debe encontrar el paradigma investigativo que se acople al tema de investigación. (Sutton, 2014)

4.2 Enfoque de la investigación

El Enfoque cuantitativo para (Díaz Pelayo, y Cavazos Arroyo,2015) citado por (Vargas , 2018) se compara con los pasos de método científico, para comprobar la hipótesis; se requiere de la definición del problema en relación a un contexto determinado mediante un proceso sistemático para la obtención eficaz de la información para la toma de decisiones estratégicas, se caracteriza por el uso de diseños concluyentes, cobertura y representatividad estadística mediante muestreos, la medición de variables y el análisis de datos, su objetividad y capacidad de formular conclusiones.

4.3 Enfoque Mixto (cualitativo y cuantitativo)

Este tipo de enfoque se toma de la elaboración del conjunto de directrices específicas en el tema de la investigación, siendo así fundamental en la relación de los datos cuantitativos y cualitativos, enlazados a la determinación de un considerado conjunto de información (Velasco , Ledesma , Sáenz , & Suárez, 2011).

Esta orientación se encarga de asimilar el fenómeno de la investigación, por medio de estudios relevantes al tema realizado en otros países y también de estudios realizados en Ecuador.

4.4 Alcance de la investigación

4.4.1 Descriptiva

La investigación descriptiva enfoca en sumista descripciones, en las posibles completas de realidades definidas, en conjuntos homogéneos, de fenómenos y trata de explicar por qué esto sucede de cierta manera y no de otra. (Bermúdez & Rodríguez, 2013) citado por (Jalca, 2017)

Por otro parte (Perez , Molina, & Navarro, 2016) el método descriptivo es aquel que narra de manera ordenada los resultados de las observaciones efectuadas sobre diferentes situaciones de acuerdo con las variables de estudio. Es el proceso de recolección, procesamiento, presentación, y análisis de los datos. Aportando técnicas necesarias para resumir, mostrar y analizar la información obtenida de la población estudiada.

Esta investigación consiste en identificar los procesos de los datos que se han de obtener en el estudio de campo donde se realizara las actividades, por medio de la descripción y caracterización del estudio que se ha de realizar (Gil, 2015).

Al aplicar una investigación descriptiva nos ayudara con los detalles necesarios de las propiedades específicas que se llevó a cabo en las Instituciones de Educación Superior (IES), es decir describir el tema encontrados en base a la aplicación que se da a los juegos gerenciales en los programas de educación superior de ciencias económicas y administrativas como herramienta para el desarrollo de habilidades gerenciales.

4.4.2 Correlacional

El fin de esta investigación es identificar el grado de relación existente en las variables de estudio, esto es examinar las causas y efectos de las diferentes agrupaciones encontradas en el levantamiento de información que se ha de obtener mediante las herramientas tales como: encuestas, entrevistas y chek list. (Bernal, 2012). Cuya finalidad es conocer la relación o el grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular. Por lo general se realiza una relación entre dos variables, pero también se puede hacer estudio entre tres, cuatro o más variables.

4.5 Modalidad de Investigación

4.5.1 De campo

(Paellas & Martins, 2012). Este tipo de modalidad consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde suceden los hechos, sin manipular o controlar las variables. Estudia los fenómenos sociales en el lugar mismo de la investigación

El presente trabajo de investigación se realizó mediante un estudio sistemático, en cada una de las IES Calificación A Públicas del Ecuador, (ESPOL, ESPE, EPN y UCUENCA) con la finalidad de llegar a obtener resultados esperados.

4.5.2 Documental-Bibliográfica

(Méndez & Moya, 2011) La investigación bibliográfica es el manejo de información de algunos libros, revistas, publicaciones, artículos científicos, el uso mismo del internet que ayudara a recopilar los textos científicos en variables de estudio con el objetivo de organizar lo presentado al momento de la lectura por autores disponibles. Intrínsecamente de la ejecución y el aporte de investigadores es importante la lectura previa de textos investigativos, el cual nos permite obtener un criterio del tema a investigar.

4.6 Población y Muestra

4.6.1 Población

(Foucault, 2014). La población es la elección correcta al momento de la elección de los parámetros geográficos, habitantes, entre otros que ayudan a la definición correcta de la problemática en base al tema que se investiga.

(Lind, Marchal, & Wathen, 2012) Define a la población como el grupo de participantes u objetos de interés que se obtienen a partir de todos los individuos u objetos de interés.

Tabla 6. Población de las IES "A"

IES CATEGORIA "A"	Número de estudiantes
Escuela Superior Politécnica del Litoral ESPOL.	955
Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE.	680
Escuela Politécnica Nacional EPN.	500
Universidad de Cuenca UCUENCA.	600
TOTAL	2735

Fuente: investigación de campo

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

4.6.2 Tamaño de la muestra

$$n = \frac{Z^2 x p x q x N}{(e^2 x (N - 1)) + Z^2 x p x q}$$

En donde:

n= tamaño de la muestra.

Z= nivel de confianza.

p/q= probabilidad a favor/ en contra

N= Población

e=margen de error

$$n = \frac{Z^2 x p x q x N}{(e^2 x (N - 1)) + Z^2 x p x q}$$

$$n = \frac{1,96^2 x 0,50 x 0,50 x 2.735}{(0,055^2 x (2.735 - 1)) + 1.96^2 x 0,50 x 0,50}$$

$$n = 283$$

El tamaño de la muestra para aplicar las encuestas es de 283.

4.7 Técnica de recolección

Tabla 7. Recolección de la información

Preguntas básicas	Explicación
¿Para qué?	Para alcanzar objetivos planteados sobre el tema de investigación
¿A qué personas u objetos?	A los estudiantes y autoridades de las universidades del universo a estudiar.
¿Sobre qué aspectos?	Conocimientos y percepción sobre el uso de juegos gerenciales y habilidades gerenciales.
¿Quién?	El investigador: Dimas Joaquín Ponluisa Solinas.
¿Cuándo?	En el periodo académico septiembre 2017-marzo 2018
¿Dónde?	En las Universidades Categoría A según SNECYT del Ecuador. (Ver en Anexos Solicitudes de Autoriación, emitidas por las IES estudiadas)
¿Cuántas veces?	Una sola vez.
¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta
¿Con que instrumento?	Cuestionario

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

4.7.1 Encuesta

La encuesta es un método que se realiza por medio de técnicas de interrogación, procurando conocer aspectos relativos a los grupos. Tanto para atender como para justificar la conveniencia y utilidad de la encuesta es necesario aclarar que, en un proceso de investigación, en principio, el recurso básico que nos auxilia para conocer nuestro objeto de estudio es la observación, el cual permite la apreciación empírica de las características y el comportamiento de lo que se investiga. (García, 2017)

Es una prueba escrita, creada por el investigador, en la que se formula a un grupo de personas una serie de preguntas para estudiar temas relacionados directamente con el objetivo de la investigación. Haciendo uso con prodigalidad en el campo de la sociología las preguntas a realizarse deben estar directamente orientadas, única y exclusivamente, a obtener un encabezado en el que consten los datos personales del encuestado y a continuación, todo lo que se considere de interés. (Ibañez, 2013)

Para la investigación es inevitable esgrimir esta técnica, el cual nos permite evaluar de condición precisa datos acerca del objetivo del estudio, razón al tema de investigación planteado.

4.7.2 El cuestionario

En el campo de las investigaciones sociales es muy frecuente utilizar el cuestionario como técnica de recolección de datos. Este utensilio puede ser considerado como uno de los instrumentos auxiliares que sirve de guía para conseguir la información que requiere del tema de una investigación, principalmente cuando se trata de una búsqueda masiva. (Bueno , 2003)

Se aplicará el instrumento de un cuestionario que proviene de la encuesta. De manera tal que los encuestados en este caso los estudiantes de las IES calificación A, puedan responder de manera fácil y espontánea. Ayudando con información precisa.

La encuesta está estructurada con preguntas nominales y ordinales, con el fin de medir la importancia de los juegos gerenciales como herramienta para el desarrollo de

habilidades gerenciales. El cuestionario además está conformado por preguntas en escala de Likert, con el fin de que el estudio sea revelador.

4.7.3 Validación del instrumento

Para la validación de la encuesta, se necesitó de la calificación y aprobación de las preguntas, por la ayuda de expertos, en este caso se hizo la validación con cuatro docentes de la Facultad de Ciencias Administrativa, UTA. (Ver anexos)

4.7.4 Alfa de Cronbach

Para dar una validación matemática se aplicó el método de consistencia interna basada en Alfa de Cronbach, el cual ayudó a estimar la fiabilidad a través de los ítems formulados en la encuesta.

El coeficiente alfa fue descrito en 1951 por Lee J. Cronbach. El cual es un índice para medir la confiabilidad del tipo de consistencia interna de la escala, evaluando la magnitud de ítems de un instrumento están correlacionados. También se puede concebir este coeficiente como la medida en la cual algún constructo, concepto o factor medido está presente en cada ítem. (Bojórquez , López, Hernández, & Jiménez, 2013).

En criterio general según, (George & Malery, 2003) sugiere las siguientes recomendaciones para evalúa los coeficientes de un alfa de Cronbach.

- Coeficiente alfa $>.9$ es excelente
- Coeficiente alfa $>.8$ es bueno
- Coeficiente alfa $>.7$ es aceptable
- Coeficiente alfa $>.6$ es cuestionable
- Coeficiente alfa $>.5$ es pobre, de ser menor es inaceptable.

Tabla 6. Alfa de Cronbach

Estadísticos de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en los elementos tipificados	N° de elementos analizados
,788	,789	7

Fuente: Encuesta, obtenido del programa estadístico IBM SPSS.

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

Por lo que se determina que, al estar en el rango aceptable de un valor del alfa de Cronbach, entre 0,70 – 0,90; al obtener el resultado 0,788 lo cual indica que el instrumento es el adecuado para poder realizar las encuestas a los estudiantes de las cuatro IES a investigar.

4.7.5 Procesamiento de la información

Luego de haber aplicado el instrumento propuesto de investigación, se procedió a ejecutar la tabulación e interpretación de estos.

Pasos para el proceso de la información:

1. Verificación de datos
2. Revisar a que las preguntas hayan sido contestadas de la manera más fiable posible.
3. Introducir los datos en el programa SPSS, para el procesamiento de la información.
4. Diseños de tablas y gráficos.

5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

1. Identifique su IES.

Tabla 7. IES a la que corresponde el encuestado

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
ESPE	84	29,7%	29,7%	29,7%
EPN	54	19,1%	19,1%	48,8%
UCUENCA	52	18,4%	18,4%	67,1%
ESPOL	93	32,9%	32,9%	100%
Total	283	100%	100%	

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

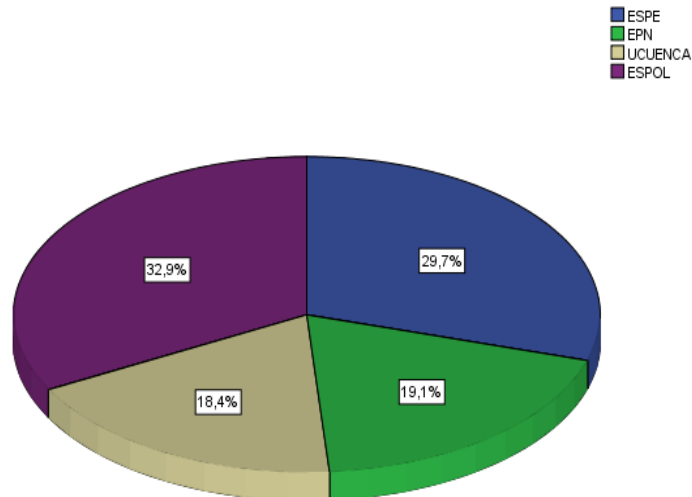


Gráfico 1. Universidad a la que corresponde el encuestado

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

Análisis e interpretación.

El proyecto de investigación, se llevó cabo en Instituciones de Educación Superior IES categoría “A” de las cuales únicamente se consideró Universidades públicas a fin de analizar la situación de la Influencia de Los juegos gerenciales, la investigación se realizó en las provincias de Guayas, Pichincha y Azuay.

2. Identificación de carrera

Tabla 8 Identificación por carrera

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Administración de Empresas.	117	41,3%	41,6%	41,6%
Economía.	42	14,8%	14,9%	56,6%
Contabilidad y Auditoría.	6	2,1%	2,1%	58,7%
Otra.	116	41%	41,3%	100%
Total	281	99,3%	100%	
Perdidos /Sistema	2	0,7%		
	283	100%		

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

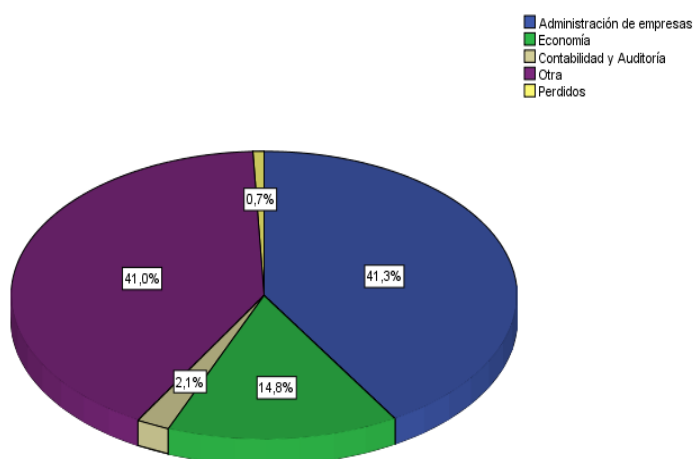


Gráfico 2. Identificación de carrera

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

Análisis e interpretación.

Administración de empresas, Contabilidad y auditoría, Economía, y la opción de Otra/ fueron las opciones que lo estudiantes debían escoger en la presente pregunta, tal es el caso que la mayoría de estudiantes seguido de la opción Administración de empresas, escogieron opción (OTRA) en el cual señalaban que son estudiantes de Marketing, Ingeniería Comercial, por lo que se determina que la encuesta no tiene desvío considerando que son carreras afines con la Administración y Economía.

3. Semestre académico en curso.

Tabla 9. Semestre académico en curso:

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Primero	1	0,4%	0,4%	0,4%
Segundo	26	9,2%	9,4%	9,7%
Tercero	30	10,6%	10,8%	20,5%
Cuarto	46	16,3%	16,5%	37,1%
Quinto	19	6,7%	6,8%	43,9%
Sexto	29	10,2%	10,4%	54,3%
Séptimo	84	29,7%	30,2%	84,5%
Octavo	38	13,4%	13,7%	98,2%
Noveno	3	1,1%	1,1%	99,3%
Décimo	2	0,7%	0,7%	100%
Total	278	98,2%	100%	
Perdidos/Sistema	5	1,8%		
	283	100%		

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

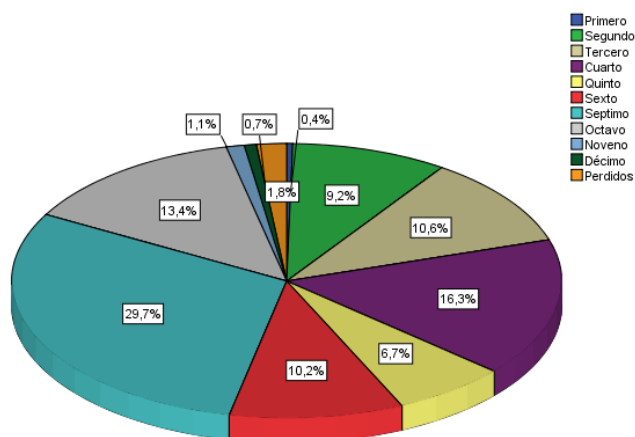


Gráfico 3. Semestre académico

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

Análisis e Interpretación.

Para cerciorar que la investigación no tenga resultados fuera de lo esperados, se consideró en lo posible de que la investigación se lleve a cabo a semestres de nivel superior a fin de que los resultados sean más confiables. En si se puede indagar que los estudiantes en semestres superiores ya tiene involucramiento en los términos de habilidades y juegos gerenciales, cumpliendo así lo establecido en los objetivos.

4. ¿Sabe usted que son las habilidades gerenciales?

Tabla 10. Habilidades Gerenciales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	205	72,4%	73,2%	73,2%
No	75	26,5%	26,8%	100%
Total	280	98,9%	100%	
Sistema	3	1,1%		
TOTAL	283	100%		

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

■ Si
■ No
■ Perdidos

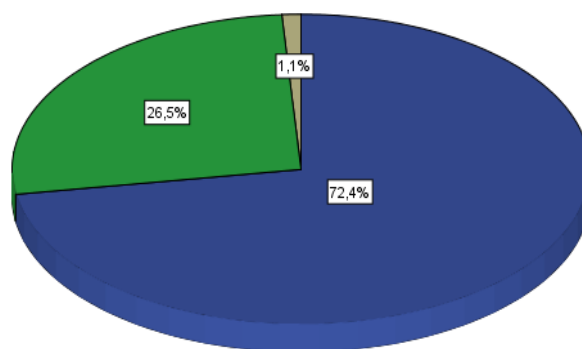


Gráfico 4 Habilidades Gerenciales

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

Análisis e interpretación.

Dado que las habilidades gerenciales son un conjunto de capacidades y conocimientos que el emprendedor debe poseer o desarrollar para realizar las actividades de administración y liderazgo en el rol de gerente o director de una organización. De los cuales el gráfico indica que un 72,4% de estudiantes perciben sus habilidades gerenciales, mientras que un 26,5% de estudiantes desconocen la terminología, este resultado se puede esperar por algunos estudiantes que fueron encuestados de los primeros ciclos académicos.

Tabla 11. De contingencia * 3. ¿Sabe usted que son las habilidades gerenciales?

3. ¿Sabe usted que son las habilidades gerenciales?			
IES/ Investigadas	Si	No	Total
ESPE	61	21	82
EPN	53	1	54
UCUENCA	35	17	52
ESPOL	56	36	92
TOTAL	205	75	280

Fuente: Encuesta
Autor: Dimas J. Ponluisa S.

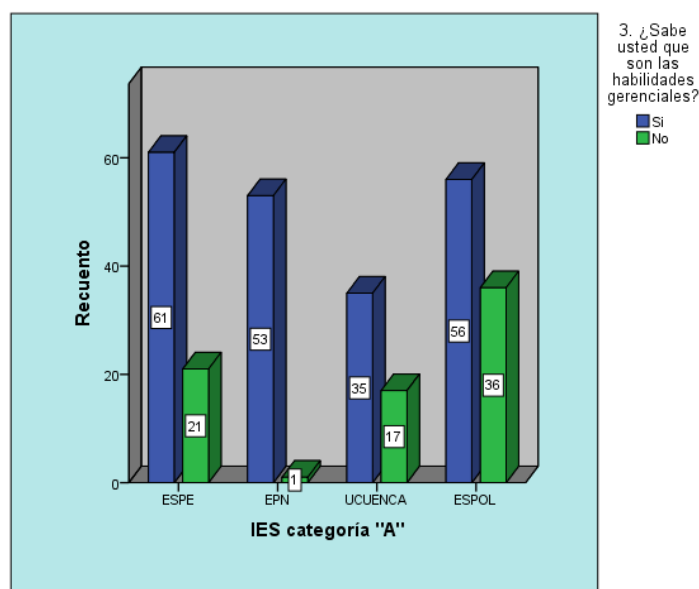


Gráfico 5 Habilidades gerenciales por cada IES "A" pública

Fuente: Encuesta
Autor: Dimas J. Ponluisa S.

Análisis e interpretación.

En el gráfico se puede observar que los estudiantes de cada Escuelas y Facultades conocen acerca de *habilidades gerenciales*, en este caso en su mayoría los estudiantes dan resultados positivos, en la ESPE 61 estudiantes saben que son las habilidades gerenciales, mientras que 21 estudiantes no saben, en la EPN la mayoría de estudian si sabe que son habilidades gerenciales, pero solo 1 estudiante no sabe, entonces se podría criticar de que en la UCUENCA y en la ESPOL hay déficit de no saber que son las habilidades gerenciales tal cual como muestra el gráfico.

6. ¿Sabe qué son los juegos gerenciales?

Tabla. 12 Juegos Gerenciales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	113	39,9%	40,4%	40,4%
No	167	59%	59,6%	100%
Total	280	98,9%	100%	
Perdidos/ Sistema	3	1,1%		
TOTAL	283	100%		

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

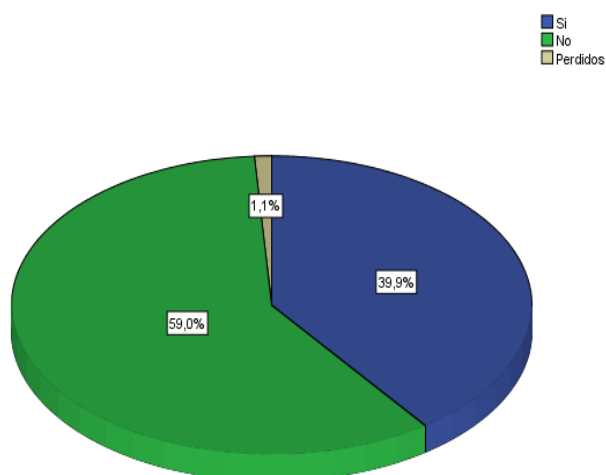


Gráfico 6 juegos gerenciales

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

Análisis e interpretación.

Los juegos gerenciales o llamados también “*business game*”, son una herramienta de formación pedagógica y administrativa que busca desarrollar habilidades en los participantes quienes hacen uso de esto, ayudando a la toma de decisiones dinámicas. Como era de esperar el 39,9% responde de forma positiva es decir que del total de encuestados 113 estudiantes conocen sobre los juegos gerenciales, mientras que como respuesta negativa tenemos el 59,0% de estudiantes que equivalen a 167 estudiantes no saben que son juegos gerenciales, mientras que el 1,1% son 3 estudiantes que no dieron respuesta a esta pregunta.

A continuación, se muestra una tabla de contingencia, de forma más detallada para conocer la influencia de los juegos gerenciales, por cada IES estudiada.

Tabla 13. De contingencia * 4. ¿Sabe qué son los juegos gerenciales?

¿Sabe qué son los juegos gerenciales?			
IES estudiadas	Si	No	Total
ESPE	24	60	84
EPN	51	3	54
UCUENCA	6	45	51
ESPOL	32	59	91
	113	167	280

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

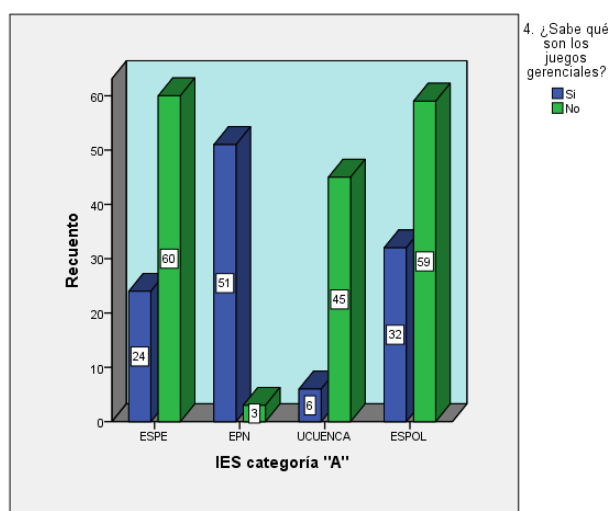


Gráfico 7 Juegos gerenciales en las IES

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

Análisis e interpretación.

La **IES** con mayor influencia en juegos gerenciales, es la Escuela Politécnica Nacional **EPN**, con 51 estudiantes respondiendo que conocen acerca de los juegos gerenciales, seguido de la **ESPOL** con 32 estudiantes que conocen que son los juegos gerenciales y 59 no saben de los juegos gerenciales, luego tenemos a la **ESPE** del total de 84 estudiantes únicamente 24 estudiantes conocen, y la más crítica es la **UCUENCA** de estudiantes solo 6 dicen conocer acerca de los juegos gerenciales, por lo que se puede

determinar que la mayoría de estudiantes encuestados no saben sobre los juegos gerenciales.

7. ¿Cuál es su percepción general de los juegos gerenciales?

Tabla 14 Percepción de los juegos gerenciales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Son útiles	132	46,6%	50,6%	50,6%
Son complicados	13	4,6%	5%	55,6%
Están alejados de la realidad	18	6,4%	6,9%	62,5%
Están cerca de la realidad	52	18,4%	19,9%	82,4%
No sirven de nada	1	0,4%	0,4%	82,8%
No son interesantes	7	2,5%	2,7%	85,4%
Son muy interesantes	38	13,4%	14,6%	100%
Total	261	92,2%	100%	
Perdidos/Sistema	22	7,8%		
TOTAL	283	100%		

Fuente: Encuesta
 Autor: Dimas J. Ponluisa S.

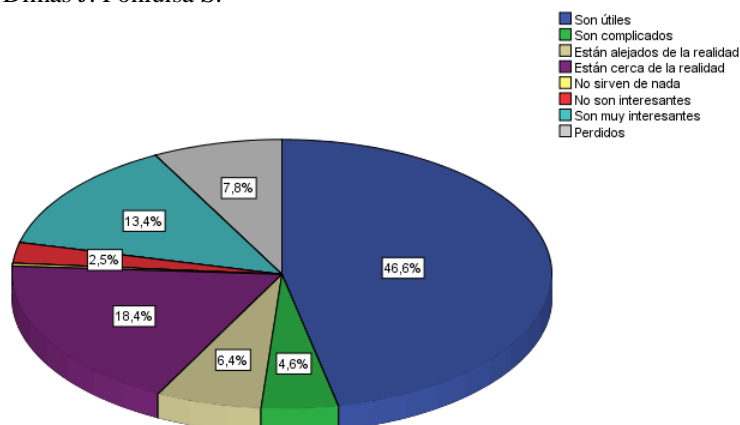


Gráfico 8 Percepción de juegos gerenciales

Fuente: Encuesta
 Autor: Dimas J. Ponluisa S.

Análisis e interpretación.

Dado que la percepción es el primer conocimiento de una cosa por medio de las impresiones que comunican los sentidos. Por lo que los estudiantes mencionan lo siguiente **46,6%** del total de estudiantes encuestados responde que su percepción de los juegos gerenciales son útiles, el **18,4%** dicen que los juegos gerenciales están cerca de la realidad, el **13,4%** de los estudiantes mencionan que los juegos gerenciales son

muy interesantes, mientras que existe una minoría en otras opciones de la selección en la encuesta, lo que quiere decir que no necesariamente es haber simulado un juego, o haber experimentado, más sin embargo lo estudiantes a pesar de desconocer de los juegos gerenciales la percepción de los estudiantes encuestados es relativamente positiva.

8. ¿Ha jugado alguna vez un juego gerencial?

Tabla 15 ¿Ha jugado alguna vez un juego gerencial?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	76	26,9%	27%	27%
No	205	72,4%	73%	100%
Total	281	99,3%	100%	
Perdidos/Sistema	2	0,7%		
TOTAL	283	100%		

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

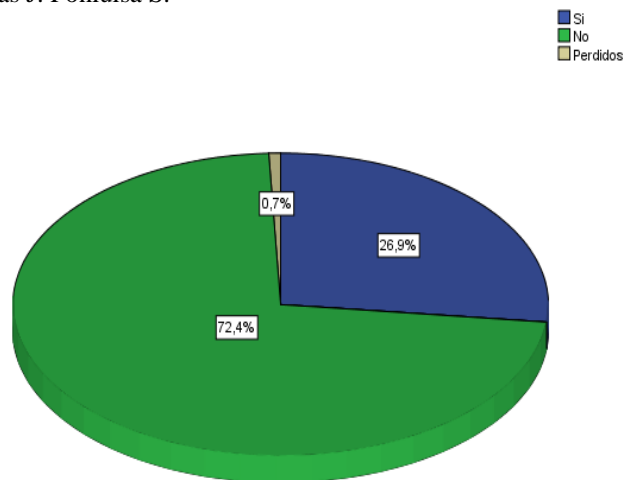


Gráfico 9 ¿Ha jugado alguna vez un juego gerencial?

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

Análisis e interpretación.

Únicamente un **26,9%** han hecho uso de los juegos gerenciales, por lo que se determina que existe una menor influencia en los estudiantes durante la formación

académica en si, por lo que desde ya pueden existir algunos factores por la que los estudiantes no hagan uso de los juegos gerenciales/simuladores de negocio.

A continuación, se puede observar de forma más detallada la cantidad de estudiantes que han usado alguna vez los juegos gerenciales por IES “A” públicas.

Tabla. 16 Tabla de contingencia del empleo de juegos gerenciales por cada IES “A”.

6. ¿Ha jugado alguna vez un juego gerencial?			
IES/Investigadas	Si	No	Total
ESPE	10	73	83
EPN	43	11	54
UCUENCA	1	51	52
ESPOL	22	70	92
TOTAL	76	205	281

Fuente: Encuesta
Autor: Dimas J. Ponluisa S.

Universidad a la que pertenece el encuestado * 6. ¿Ha jugado alguna vez un juego gerencial?

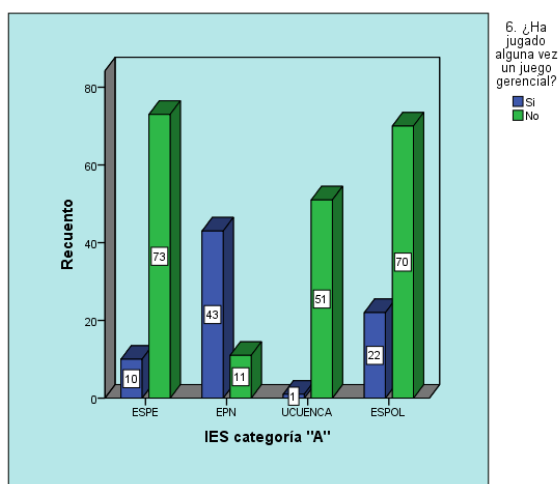


Gráfico 10 estudiantes de cada IES que han simulado juegos gerenciales.

Fuente: Encuesta
Autor: Dimas J. Ponluisa S.

Análisis e interpretación.

En el gráfico se puede observar que la mayoría de estudiantes encuestados no han jugado un juego gerencial, en la ESPE 73 estudiantes de 83 no han jugado, al igual que en la ESPOL de los 92 estudiantes encuestados 70 no han jugado, y la UCUENCA de

los 52 estudiantes encuestados mencionan que tampoco han jugado juegos gerenciales, pero los estudiantes de la EPN la mayoría de estudiantes si han jugado juegos gerenciales; por lo que se deduce que la universidad con mayor influencia en formación académica con los juegos gerenciales es la EPN seguida de la ESPOL que también tiene un involucramiento en los usos de estos softwares.

8. ¿Sus docentes y autoridades conocen acerca de juegos gerenciales?

Tabla 17. Conocimiento de los juegos gerenciales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Totalmente en desacuerdo.	8	2,8%	8,7%	8,7%
En desacuerdo.	8	2,8%	8,7%	17,4%
Ni de acuerdo ni en desacuerdo.	32	11,3%	34,8%	52,2%
De acuerdo.	31	11%	33,7%	85,9%
Totalmente de acuerdo.	13	4,6%	14,1%	100%
Total	92	32,5%	100%	
Perdidos/Sistema	191	67,5%		
	283	100%		

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

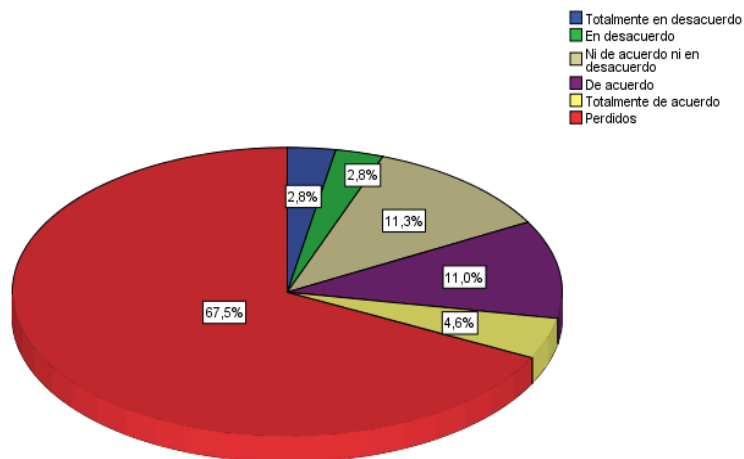


Gráfico 11. Conocimiento por parte de las autoridades de las IES estudiadas.

Análisis e interpretación.

Los juegos de simulación gerencial han sido diseñados como una herramienta didáctica que facilita el aprendizaje de la administración empresarial y como un

ejercicio de entrenamiento para ejecutivos de empresas. Los estudiantes en su mayoría responden estar ni en acuerdo ni en desacuerdo con 34,8% seguido por un 33,7% que están de acuerdo, por lo que se puede determinar que, el personal docente esta consiente del uso de los Juegos Gerenciales, pero que por factores económicos o falta de interés no se puede aplicar cierta materia.

9. ¿Su universidad cuenta con juegos gerenciales?

Tabla 18. Cuenta con juegos gerenciales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	63	22,3%	23,2%	23,2%
No	107	37,8%	39,3%	62,5%
Desconozco	102	36%	37,5%	100%
Total	272	96,1%	100%	
Perdidos/Sistema	11	3,9%		
	283	100%		

Fuente: Encuesta
Autor: Dimas J. Ponluisa S.

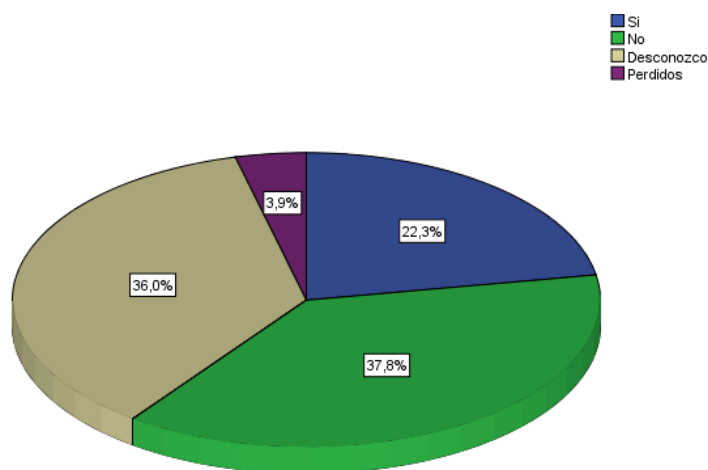


Gráfico 12. Sobre las IES con juegos gerenciales.

Fuente: Encuesta
Autor: Dimas J. Ponluisa S.

Análisis e interpretación.

Del total de encuestados 283 estudiantes, el 22,3% de estudiantes mencionan que sus Universidades si cuentan con juegos gerenciales, mientras que el 37,8% dicen que sus

universidades no tienen juegos gerenciales, al igual que un 36,0% dicen desconocer, y un 3,9% que son 11 estudiantes no responden a la pregunta.

A continuación, se puede ilustrar en tabla de contingencia las IES “A” públicas quienes cuentan y no con los juegos gerenciales.

Tabla 19 Juegos gerenciales en cada IES “A” públicas del Ecuador.

9. ¿Su universidad cuenta con juegos gerenciales?				
	Si	No	Desconozco	Total
ESPE	0	38	45	83
EPN	26	7	18	51
UCUENCA	0	12	39	51
ESPOL	37	50	0	87
TOTAL	63	107	102	272

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

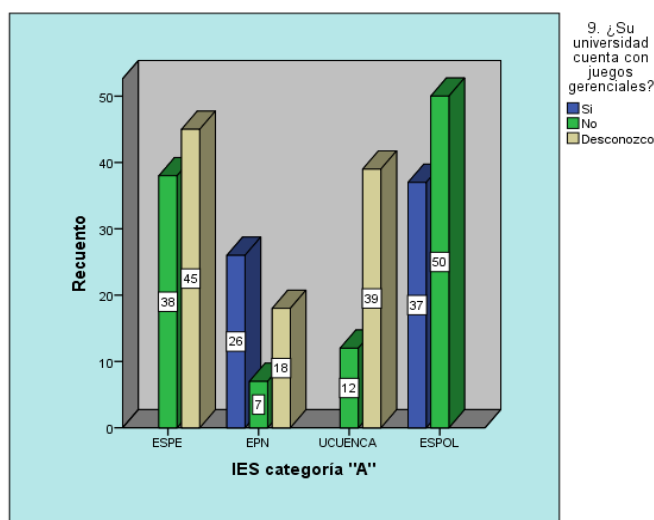


Gráfico 13 Juegos gerenciales en cada IES públicas analizadas

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

Análisis e interpretación.

Entonces en total 107 estudiantes mencionan que sus universidades no cuentan con juegos gerenciales, mientras que 102 estudiantes mencionan desconocer si la universidad cuenta con juegos gerenciales, pero 63 estudiantes responden que sus

universidades cuentan con juegos gerenciales, 26 de la EPN y 37 estudiantes de la ESPOL, entonces de las cuatro IES estudiadas las universidades con mayor influencia en los juegos gerenciales son la Escuela Politécnica Nacional de la ciudad de Quito, y la Escuela Politécnica del Litoral ESPOL de la ciudad de Guayaquil.

10. ¿Cuáles considera que son los motivos por los que su universidad no tiene juegos gerenciales?

Tabla 20. Los motivos por las que la universidad no cuenta con juegos gerenciales.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Económicos.	30	10,6%	14,5%	14,5%
Falta de laboratorios o infraestructura.	11	3,9%	5,3%	19,8%
Falta de personal capacitado.	18	6,4%	8,7%	28,5%
Falta de interés.	40	14,1%	19,3%	47,8%
Falta de conocimiento.	26	9,2%	12,6%	60,4%
Falta de Laboratorios o Infraestructura, Falta de personal Capacitado, Falta de interés.	4	1,4%	1,9%	62,3%
Económicos, Falta de laboratorios o infraestructura, Falta de personal capacitado, Falta de interés.	5	1,8%	2,4%	64,7%
Económicos, Falta de laboratorios o infraestructura, Falta de personal capacitado.	3	1,1%	1,4%	66,2%
Falta de personal capacitado, Falta de interés.	2	0,7%	1%	67,1%
Económicos, Falta de conocimientos.	9	3,2%	4,3%	71,5%
Económicos, Falta de interés.	18	6,4%	8,7%	80,2%
Económicos, Falta de laboratorios, Falta de personal capacitado, Falta de interés, Falta de conocimientos.	3	1,1%	1,4%	81,6%
Económicos, Falta de laboratorios.	1	0,4%	0,5%	82,1%
Económicos, Falta de laboratorios, falta de interés.	8	2,8%	3,9%	86%
Falta de personal capacitado, Falta de interés, Falta de conocimiento.	4	1,4%	1,9%	87,9%

Económico, Falta de personal capacitado, Falta de interés.	4	1,4%	1,9%	89,9%
Económicos, Falta de Interés, Falta de conocimiento.	7	2,5%	3,4%	93,2%
Económicos, Falta de personal capacitado.	4	1,4%	1,9%	95,2%
Falta de laboratorios o infraestructura, Falta de conocimiento.	3	1,1%	1,4%	96,6%
Falta de personal capacitado, Falta de conocimiento.	5	1,8%	2,4%	99%
Falta de interés, Falta de conocimiento.	2	0,7%	1%	100%
Total	207	73,1%	100%	
Perdido/Sistema	76	26,9%		
TOTAL	283	100%		

Fuente: Encuesta
Autor: Dimas J. Ponluisa S.

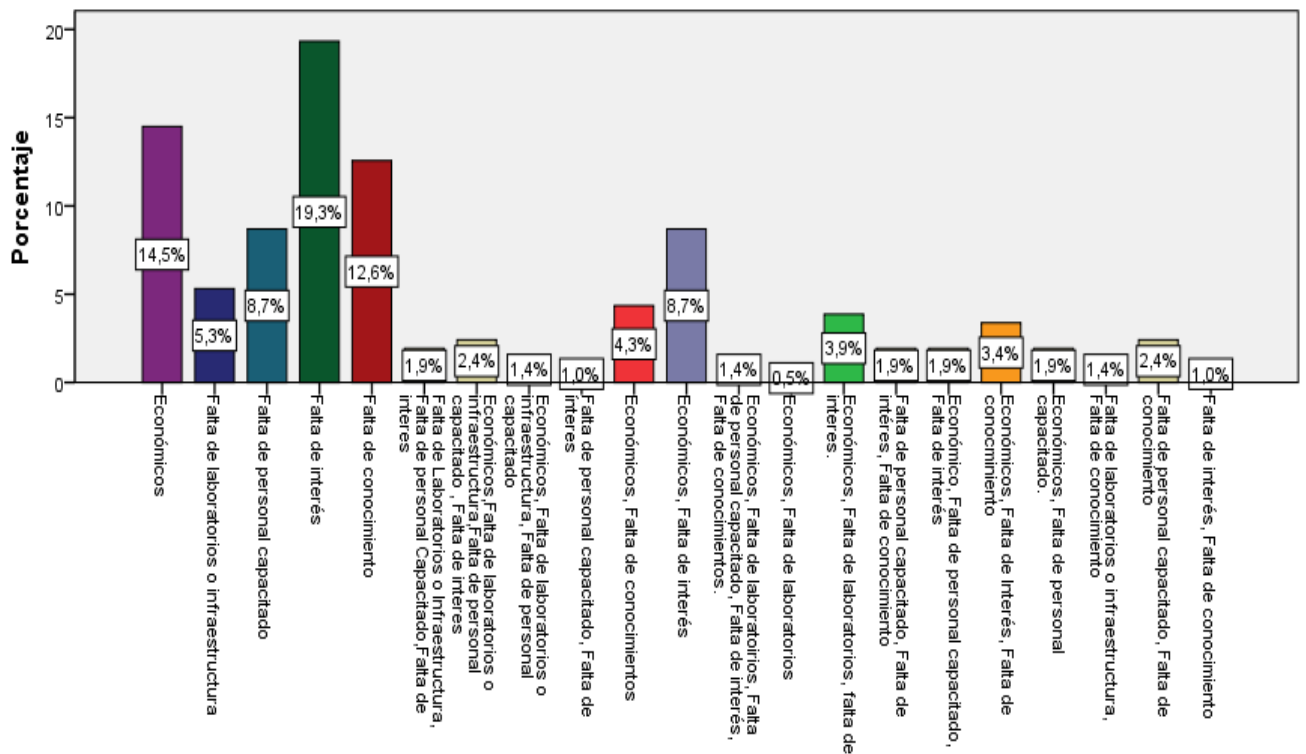


Gráfico 14. Motivos por los que la Universidad no tiene juegos gerenciales.

Fuente: Encuesta
Autor: Dimas J. Ponluisa S

Análisis e interpretación.

A los estudiantes se les pidió marcar las opciones con los motivos que no permiten la implementación de los juegos gerenciales entonces de 283 estudiantes encuestados, el 19,3% menciona que sus IES no poseen de juegos gerenciales por falta de interés, mientras que el 14,5% es por interés económico, el 12,6 % menciona que es por falta de conocimiento, mientras que un 8,7% menciona que no tienen juegos gerenciales por falta de interés y económicos, al igual que también otro 8,7% dicen no tener por falta de personal capacitado.

Por lo que refleja que uno de los varios son los factores por las que las IES no implementan estos juegos gerenciales para la formación académica, es por falta de interés, y que otro factor que influye es el recurso económico, mismo que tiende a que exista un desconocimiento tanto en las autoridades como en los mismos estudiantes.

11. ¿Qué Facultades/escuelas o carreras cuentan con dichos juegos?

Tabla 21. Facultades y carreras que tienen juegos gerenciales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Administración.	25	8,8%	39,1%	39,1%
Economía.	4	1,4%	6,3%	45,3%
Otra.	18	6,4%	28,1%	73,4%
Administración, Economía.	15	5,3%	23,4%	96,9%
Administración, Economía, Contabilidad y Auditoría.	2	0,7%	3,1%	100%
Total	64	22,6%	100%	
Sistema	219	77,4%		
	283	100%		

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

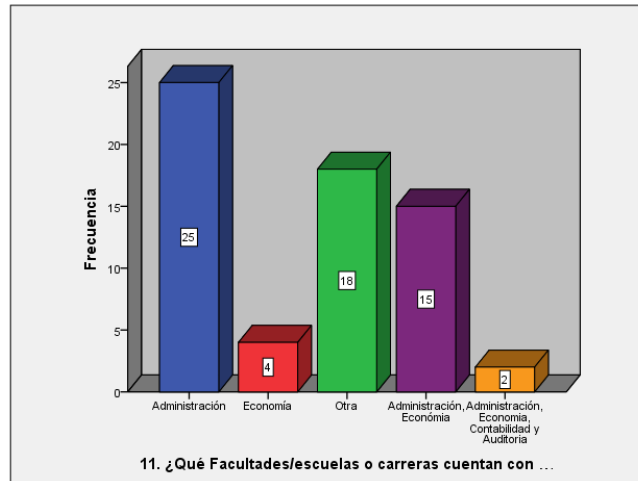


Gráfico 15 Facultades, Escuelas y Carreras que tienen juegos gerenciales.

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

Análisis e interpretación.

De las cuatro IES estudiadas en la investigación 39,1% de los estudiantes señalan que las facultades/escuelas que tienen estos laboratorios de juegos gerenciales son de Administración, un 23,4%; seguida de un 6,3% de estudiantes que mencionan a Economía, Esto quiere decir que las facultades con mayor apoderamiento de juegos gerenciales son las facultades/escuelas o carreras de administración y economía, y la opción “otras” tiene que ver con carreras de Marketing, Ingeniería empresarial, Ingeniería financiera, que están descritas en las encuestas realizadas, mismos que los estudiante llenaron en las encuestas.

12. ¿Conoce con que simuladores de juegos gerenciales cuenta su universidad?

Tabla 22 de contingencia * 12. ¿Conoce con que simuladores de juegos gerenciales cuenta su universidad?

	LABSAG	SimVenture	COMPANY GAME	Praxis MMT	BUSINESS STRATEGY GAME	OTRO/s	Total
EPN	2	1	0	1	3	15	22
ESPOL	5	1	1	0	21	2	30
TOTAL	7	2	1	1	24	17	52

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

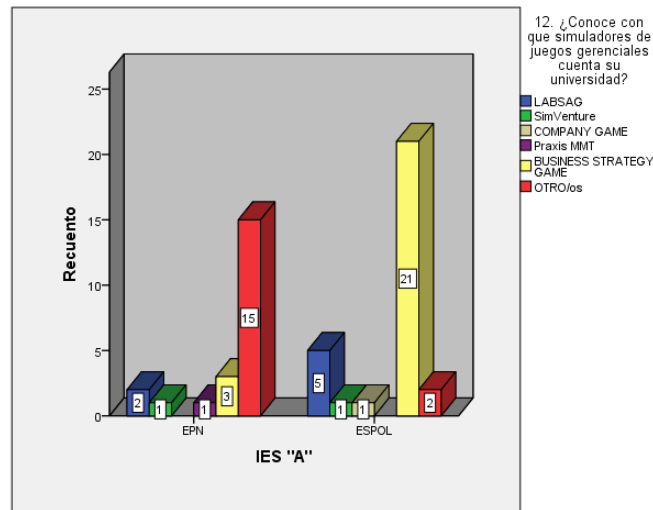


Gráfico 16, Simuladores con los que cuenta cada IES.

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

Análisis e interpretación.

La ESPOL, hace uso de BSG On-Line que es el BUSINESS STRATEGY GAME en línea esto quiere decir que los estudiantes usaban este simulador en internet, seguido de LABSAG que 5 estudiantes habrían usado alguno de los diez escenarios que este laboratorio posee; en cuanto a la EPN la mayoría de estudiantes señalo la opción “otros” en donde los estudiantes escribieron los siguientes simuladores: VENSIM, FLEXSIM, SIMUL8, (ver anexos)

13. ¿Considera usted que como estudiante tiene las suficientes habilidades para el uso de juegos gerenciales?

Tabla 23. Habilidades de los estudiantes para los Juegos Gerenciales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	42	14,8%	65,6%	65,6%
No	22	7,8%	34,4%	100%
Total	64	22,6%	100%	
Perdidos/Sistema	219	77,4%		
	283	100%		

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S.

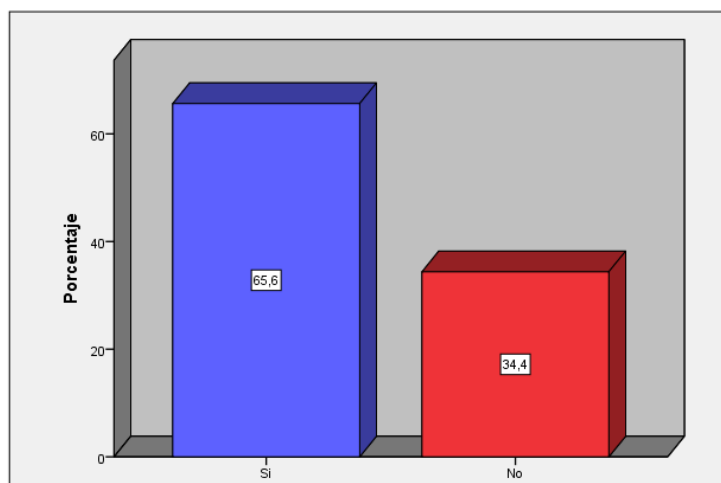


Gráfico 17. Uso de juegos gerenciales

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

Análisis e interpretación.

La habilidad no es más que la capacidad de una persona para hacer una cosa correctamente y con facilidad, el 65,6% de los 64 estudiantes considera tener las suficientes habilidades para el uso de juegos gerenciales que equivalen a 42 estudiantes, mientras que el 34,4% señalan no tener la suficientes habilidades para el uso de los jugos, existe una probabilidad que no se ha desarrollado las suficientes habilidades se debería a que las materias de simulación no están tomando y uno de los criterios más grave es por el costo de adquisición y compra de licencias para poder tener vigentes los simuladores.

14. ¿Cómo considera usted las habilidades de sus docentes para dirigir juegos gerenciales?

Tabla 24 Habilidades de los docentes para dirigir juegos gerenciales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Deficiente	5	1,8%	8,1%	8,1%
Insuficiente	1	0,4%	1,6%	9,7%
Regular	14	4,9%	22,6%	32,3%
Bueno	27	9,5%	43,5%	75,8%
Excelente	15	5,3%	24,2%	100%
Total	62	21,9%	100%	
Perdido/Sistema	221	78,1%		
TOTAL	283	100%		

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

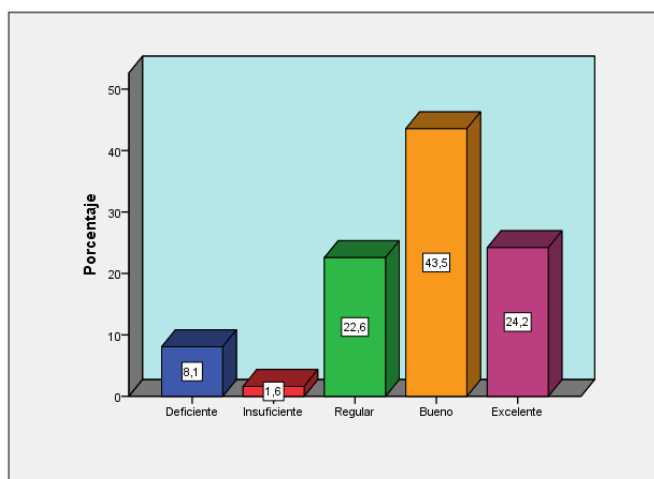


Gráfico 18. Habilidades de los docentes

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

Análisis e interpretación.

Del total de 283 estudiantes, 62 estudiantes han respondido la pregunta, número catorce y estos son estudiantes de la EPN y la ESPOL, diciendo que las habilidades de sus docentes para la conducción de estos juegos son buenas con un 43,5% de estudiantes, mientras que el 24,2% que son 15 estudiantes califican como excelente y 22,6% que son 14 estudiantes califican como regular.

15. ¿Al aplicar el juego gerencial ha tenido que combinar los diferentes conocimientos que ha visto a lo largo de la carrera?

Tabla 25. Combinación de conocimientos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	55	19,4%	93,2%	93,2%
No	4	1,4%	6,8%	100%
Total	59	20,8%	100%	
Perdidos/Sistema	224	79,2%		
TOTAL	283	100%		

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

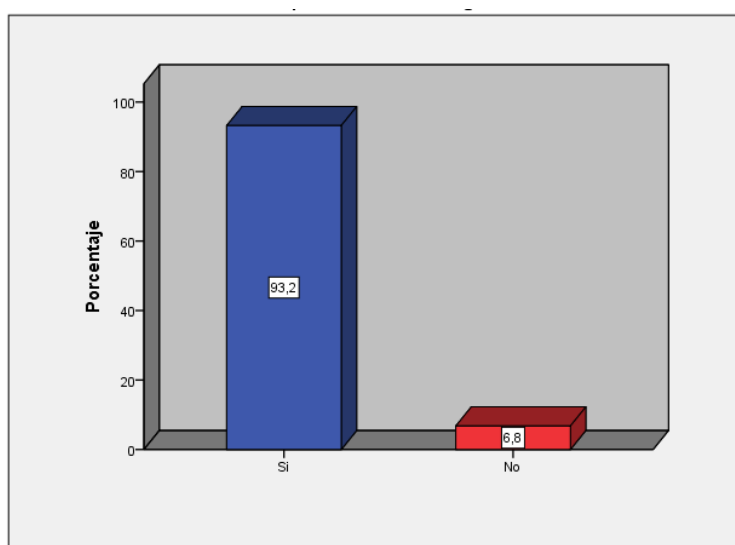


Gráfico 19. Combinación de conocimientos.

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

Análisis e interpretación.

La formación académica empresarial es muy indispensable partiendo de una dinámica, ya que requiere de la fusión de práctica y teoría, tal es el caso de la fusión de nuestras habilidades blandas y duras, lo mismo sucede con el uso de los juegos gerenciales. Entonces se determina que de los 59 estudiantes que respondieron la pregunta, el 19,4% ha realizado este esfuerzo de combinación de conocimientos en el uso de juegos gerenciales o simuladores a fines.

16. ¿La presión de tiempo en las decisiones y la información incompleta le llevaron a tener que hacer una evaluación profunda de cada situación presentada en los simuladores?

Tabla 26. Evaluación en los simuladores

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Si	47	16,6%	79,7%	79,7%
No	12	4,2%	20,3%	100%
Total	59	20,8%	100%	
Sistema	224	79,2%		
TOTAL	283	100%		

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

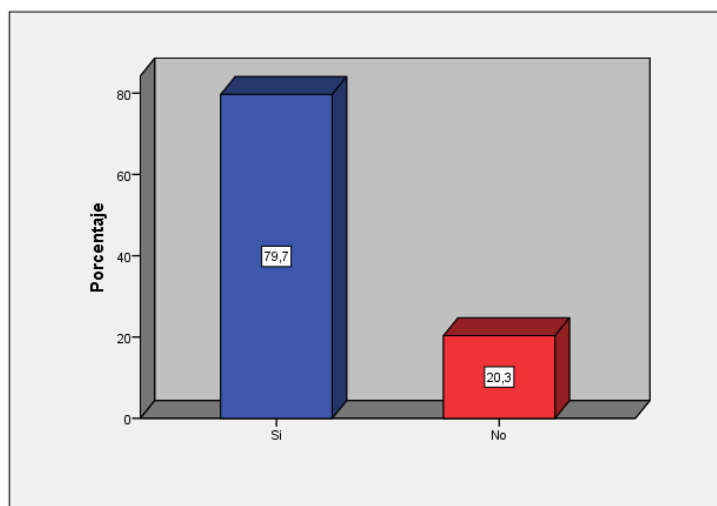


Gráfico 20. La presión de tiempo en las decisiones.

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

Análisis e interpretación.

Los juegos gerenciales, de lo que los estudiantes han jugado, ayudan en la gestión del tiempo, en comparación a materias que reciben durante todo el semestre, sino más bien que los juegos gerenciales abarcan una serie de combinaciones de una materia con otra, es por ese motivo que existe una presión de tiempo a diferencia de clases comúnmente a las que los estudiantes están sujetos.

17. ¿En qué semestres usan juegos gerenciales durante su carrera?

Tabla 27 Semestres en el que han usado juegos gerenciales

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Primero	2	0,7%	3,6%	3,6%
Segundo	5	1,8%	8,9%	12,5%
Tercero	3	1,1%	5,4%	17,9%
Cuarto	1	0,4%	1,8%	19,6%
Quinto	2	0,7%	3,6%	23,2%
Sexto	10	3,5%	17,9%	41,1%
Séptimo	12	4,2%	21,4%	62,5%
octavo	2	0,7%	3,6%	66,1%
Tercero, Cuarto, Quinto, Sexto, Séptimo, Octavo	3	1,1%	5,4%	71,4%
Tercero, Sexto, Séptimo, Octavo	2	0,7%	3,6%	75%
Quinto, Sexto	3	1,1%	5,4%	80,4%
Tercero, Sexto, Séptimo	2	0,7%	3,6%	83,9%
Segundo, Tercero, Cuarto	1	0,4%	1,8%	85,7%
Segundo, Tercero	4	1,4%	7,1%	92,9%
Cuarto, Quinto, Sexto	2	0,7%	3,6%	96,4%
Tercero, Cuarto, Quinto, Sexto	1	0,4%	1,8%	98,2%
Cuarto, Quinto, Sexto, Séptimo, Octavo	1	0,4%	1,8%	100%
Total	56	19,8%	100%	
Sistema	227	80,2%		
	283	100%		

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

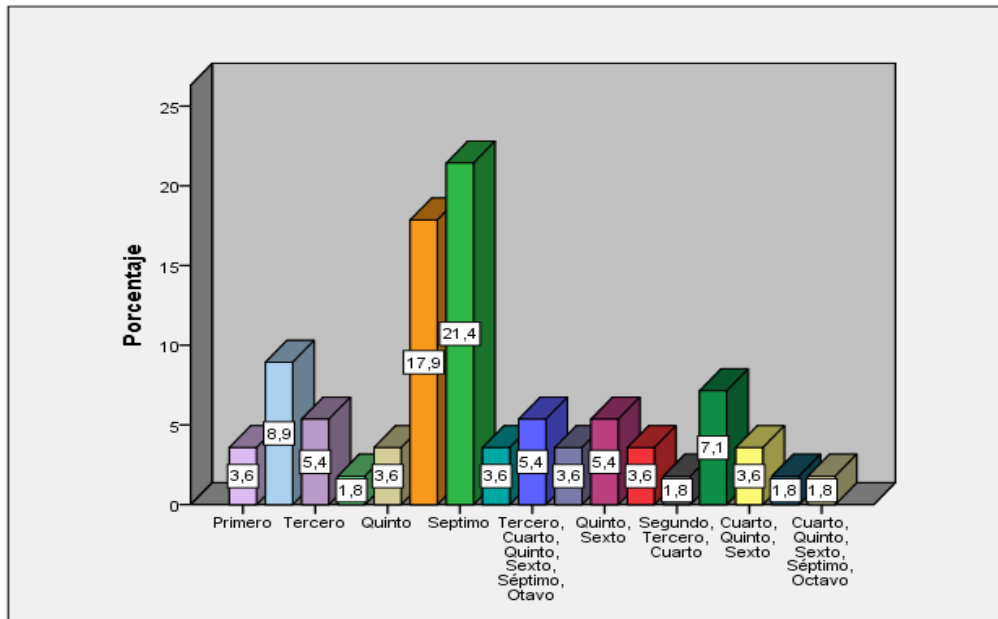


Gráfico 21. Semestres en los que ha usado juegos gerenciales.

Fuente: Encuesta
Autor: Dimas J. Ponluisa S

Análisis e interpretación.

En la encuesta aplicada del total de encuestados que son 283 estudiantes únicamente el 19,8% respondieron a la pregunta, en su mayoría con 21,4% que son 12 estudiantes que mencionan que los juegos gerenciales se recibe como materia en séptimo semestre, mientras que 17,9% que son 10 estudiantes mencionan que reciben en sexto semestre, un 8,9% recibe en segundo semestre. Entonces la influencia de los juegos gerenciales únicamente con estudiantes en las IES “A” públicas que pertenecen a la ESPOL y EPN, reciben como parte de materia los juegos gerenciales, o los simuladores, y reciben en semestres de sexto en adelante, esto se debe a que durante semestres inferiores están recibiendo materias básicas, para luego tener el suficiente conocimiento para el uso de los laboratorios y los diferentes escenarios que estos juegos presenta.

18. ¿Considera que su universidad se preocupa por la innovación de las metodologías de enseñanza?

Tabla 28 de contingencia sobre innovación de las metodologías de enseñanza.

21. ¿Considera que su universidad se preocupa por la innovación de las metodologías de enseñanza?

	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Total
EPN	1	6	11	9	8	35
ESPOL	3	4	6	9	9	31
TOTAL	4	10	17	18	17	66

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

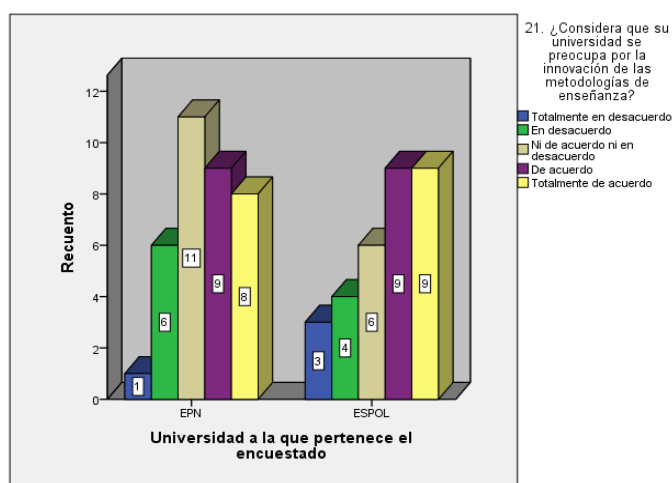


Gráfico 22 Sobre la innovación de las metodologías de enseñanza en cada IES

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

Análisis e interpretación.

A los estudiantes se les pidió que calificaran las metodologías de enseñanza en sus universidades que dieron como resultado que: 17 estudiantes no estaban “ni de acuerdo ni en desacuerdo”, mientras que también 17 están “totalmente de acuerdo”, 18 estudiantes están “de acuerdo”, mientras que 10 estudiantes están en “desacuerdo”.

Por lo que en promedio 16 estudiantes tienden a decir que están de acuerdo por la preocupación de la innovación en la metodología de la enseñanza en sus universidades.

19. ¿Su universidad invierte lo suficiente en la compra y creación de juegos gerenciales?

Tabla 29 de contingencia sobre la inversión de juegos gerenciales.

22. ¿Su universidad invierte lo suficiente en la compra y creación de juegos gerenciales?				
	Si	No	Desconozco	Total
ESPE	2	32	48	82
EPN	5	23	26	54
UCUENCA	0	15	37	52
ESPOL	17	67	0	84
	24	137	111	272

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

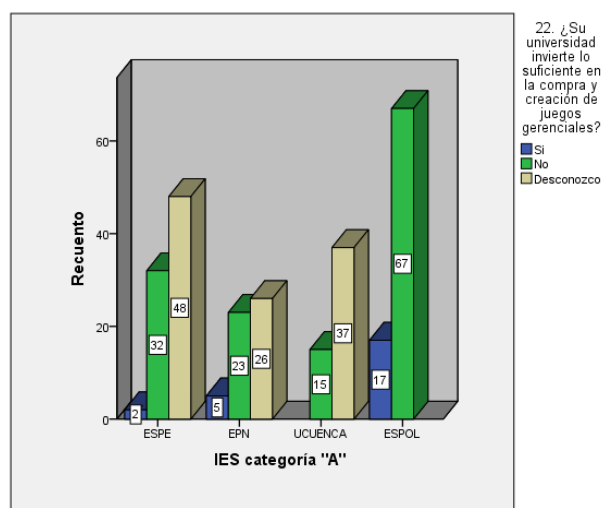


Gráfico 23. inversión por la compra de juegos gerenciales.

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

Análisis e interpretación.

En esta pregunta del total de encuestados que son 283 estudiantes de todas la IES analizadas únicamente respondieron 272 que representan a las diferentes IES públicas categoría “A”, un total de 137 estudiantes mencionan que las autoridades no se preocupan por la compra o adquisición de licencias de los softwares, mientras que 111

estudiantes dicen desconocer si las autoridades harán el esfuerzo por la adquisición de los simuladores, mientras que son pocos los estudiantes que dicen sí. Por lo que en conclusión se puede decir que las autoridades, de las IES analizadas no se preocupan por la adquisición de los simuladores o softwares.

20. ¿Cuál es la proporción entre teoría y práctica en su carrera?

Tabla 30 Proporción en la formación académica Teoría y práctica en las IES

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
100% Teoría – 0% Práctica	8	2,8%	2,9%	2,9%
90% Teoría – 10% Práctica	32	11,3%	11,7%	14,7%
80% Teoría – 20% Práctica	87	30,7%	31,9%	46,5%
70% Teoría – 30% Práctica	68	24%	24,9%	71,4%
60% Teoría – 40% Práctica	53	18,7%	19,4%	90,8%
50% Teoría – 50% Práctica	25	8,8%	9,2%	100%
Total	273	96,5%	100%	
Perdidos/Sistema	10	3,5%		
TOTAL	283	100%		

Fuente: Encuesta
Autor: Dimas J. Ponluisa S

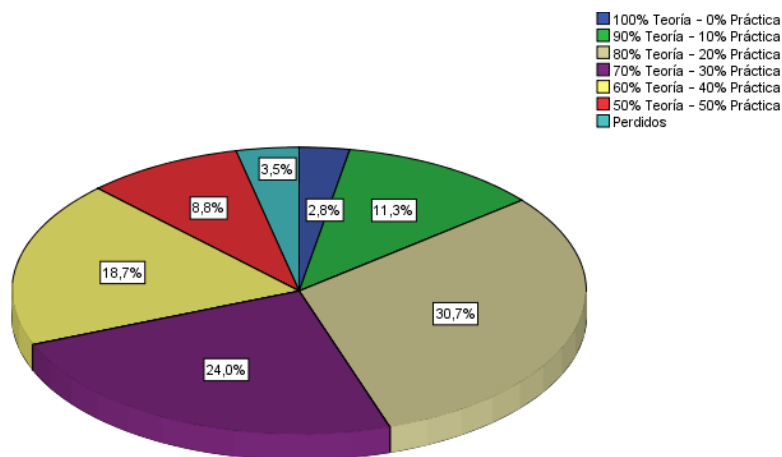


Gráfico 24. Proporción entre teoría y práctica.

Fuente: Encuesta
Autor: Dimas J. Ponluisa S

Análisis e interpretación.

Para poder determinar en si un problema que comúnmente sucede en la mayoría de los casos con la formación académica de entre la Teoría y práctica los estudiantes encuestados mencionan lo siguiente: da su proporcionalidad a la formación académica siendo el 80% de teoría-20% práctica, mientras que por otro lado un 24,0% de estudiantes mencionan que su formación académica es 70% teoría-30% práctica, también existe un 18,7% de estudiantes que le da su proporción de 60% teoría-40% práctica. Entonces según el levante de la información la formación académica en los estudiantes de las IES estudiadas es mayormente teoría, es decir que deberían fortalecer con formación práctica, como: análisis de casos, prácticas profesionales, simulaciones de los juegos gerenciales, etc.

21. Identifique su edad:

Tabla 31. Edad del encuestado

AÑOS/edad	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
18	2	0,7%	0,7%	0,7%
19	27	9,5%	9,7%	10,4%
20	51	18%	18,3%	28,8%
21	64	22,6%	23%	51,8%
22	69	24,4%	24,8%	76,6%
23	32	11,3%	11,5%	88,1%
24	15	5,3%	5,4%	93,5%
25	8	2,8%	2,9%	96,4%
26	2	0,7%	0,7%	97,1%
27	3	1,1%	1,1%	98,2%
28	3	1,1%	1,1%	99,3%
29	1	0,4%	0,4%	99,6%
30	1	0,4%	0,4%	100%
Total	278	98,2%	100%	
Perdidos/Sistema	5	1,8%		
	283	100%		

Fuente: Encuesta

Autor: Dimas J. Ponluisa S

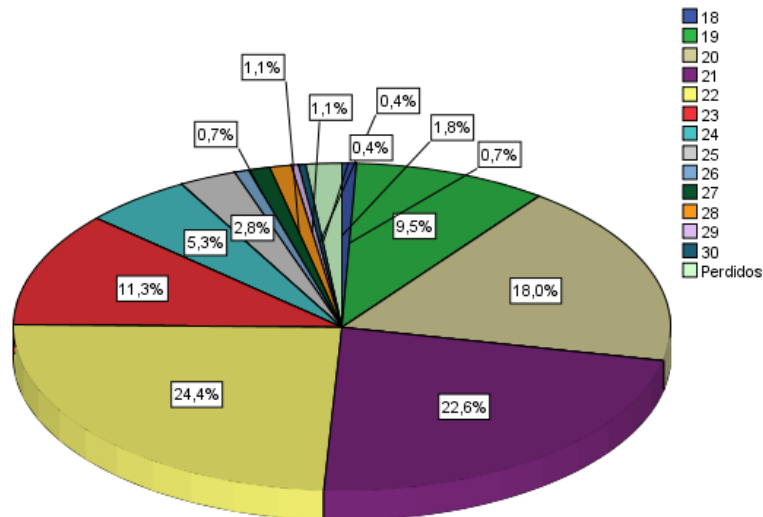


Gráfico 25. Edad

Fuente: Encuesta
Autor: Dimas J. Ponluisa S

Análisis e interpretación.

A fin de determinar la edad del encuestado, la herramienta de levante de información se presentó por preguntar la edad del estudiante, el 24,4% tienen 22 años, mientras el 22,6% tienen 21 años, el 18,0% tienen 20 años, el 11,3% tienen 23 años, mientras que un 9,5% tienen 19 años. Esto quiere decir que la encuesta fue aplicada a estudiantes mayores de edad, y que en su mayoría por la edad están cursando semestres superiores a cuarto y quinto semestre académicos.

6. CONCLUSIONES

- Los juegos gerenciales o también llamados simuladores de negocios, fueron fundamentados con autores podría decirse pioneros en la investigación del país vecino Colombia como el caso de **Plata Jaime, Morales María y Arias Mayra**, en su estudio realizado en 2009, en su artículo científico “*Impacto de los juegos gerenciales en los programas de administración de empresas como herramienta pedagógica*”.
- Los juegos gerenciales no son más que una herramienta para la formación académica de los estudiantes universitarios y estudiantes de posgrado en donde los participantes en los juegos gerenciales se basan en el principio *Aprender-Haciendo* debido a que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades gerenciales. Por otra parte según (Plata, Morales , & Arias, 2009) las investigaciones experimentales que se han realizado durante años determinan que los *juegos gerenciales* son una herramienta pedagógica que ayudan a la formación académica logrando desarrollar las habilidades en los estudiantes.
- Se ha evaluado la importancia y la influencia que las IES le dan al uso de los juegos gerenciales en la formación académica para desarrollar habilidades gerenciales, el cual se puede determinar que son muy escasas, según algunos estudios realizados en Ecuador existen dos Software con mayor influencia, que tienen las universidades públicas, como lo señalan *Tabla 2. Universidad con licencias de simuladores en Ecuador* estudios realizado por (Díaz & Márquez, 2016) en su tesis “*La incidencia de los simuladores de negocios y su relación con la toma de decisiones*”.
- En la investigación realizada se puede determinar que ni las IES con categoría “A” en su totalidad no dan importancia a los juegos gerenciales en la formación académica, este criterio se obtienen en los siguientes resultados: del total de los estudiantes encuestados 283, el 22,3% mencionan que su universidad cuenta con estos juegos, mientras que 37,8% dicen que no, y el 36,0% desconocen saber si sus universidades cuentan con juegos gerenciales.
- Las carreras que con mayor influencia en juegos gerenciales son: Administración con 39,1% mientras estudiantes señalaron que las carreras de

Economía y Administración con 23,4% mientras que por otro lado hay un 28,1% de estudiantes que señalan la opción “otra” y esta opción se debe a carreras de: Contabilidad y auditoría, Marketing y Gestión, Ingeniería Financiera e Ingeniería Comercial. Cabe señalar que estos resultados son únicamente de dos IES categoría “A” y son la Escuela Politécnica del Litoral (ESPOL) con ubicación en Guayaquil, y la Escuela Politécnica Nacional (EPN) de la ciudad de Quito.

- Se consiguió identificar las IES “A” con mayor influencia en los simuladores/juegos gerenciales son dos: la Escuela Politécnica Nacional es la que mayor influencia en los juegos gerenciales, y la Escuela Politécnica del Litoral, pero sin embargo no usan ninguno de los simuladores escritos en la pregunta 12 ***¿Conoce con que simuladores de juegos gerenciales cuenta su universidad?*** Los estudiantes podían escoger varias opciones, y dio como resultado que la ESPOL en su mayoría tiene influencia con *Business Strategy Game* (BSG On-line) y la EPN señaló la opción otros simuladores 15 estudiantes en donde indicaron los siguientes: FLEXSIM, SIMUL8, VENSIM, FLEXSIM (*Revisar Anexos*).

7. RECOMENDACIONES

- Se determinó que la influencia de los juegos gerenciales en los programas de ciencias económicas y administrativas y carreras afines en las Instituciones de Educación Superior IES categoría “A” no tiene mucha influencia, por lo que se recomendaría que exista una mayor inclinación para optar por un aprendizaje haciendo uso de esta metodología de enseñanza-aprendizaje.
- Que las IES del Ecuador a través de las autoridades ponga en marcha una propuesta para la inclusión de juegos gerenciales en sus universidades, de igual manera que se focalicen e incluyan nuevos tipos enseñanza-aprendizaje de tal modo que este aprendizaje siga una línea de crecimiento constante.
- Se sugiere a los futuros investigadores la incorporación de casos de estudios que estén vinculados con los distintos simuladores de negocios. Con el objetivo de involucrar la experiencia que brindan los simuladores con casos reales de las diferentes problemáticas que tienen las empresas a nivel global. Para que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades gerenciales y puedan tener un mejor desempeño laboral.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Amaya, J. (2015). *Toma de Decisiones Gerenciales*. ECOE Ediciones.
- Arroyo, R. (2012). *Habilidades Gerenciales Desarrollo de destrezas, competencias y actitud*. Bogotá: Ecoe Ediciones.
- Baena , V., Graeml, F., & Yiannaki, S. (s/f). La integración de diferentes campos del conocimiento en juegos de simulación empresarial. *Juegos de simulación empresarial*, 29-44.
- Belli, S., & López, C. (2008). Breve Histria de los videojuegos. *Breve Histria de los videojuegos*, 159-180.
- Bernal, C. (2012). *Metodología de la Investigación*. México: Pearson Educación.
- Bueno , S. E. (2003). *La investigación científica Teoria y metodología*. México: Universidad Autónoma de Zacatecas.
- CESIEM. (22 de 02 de 2018). *CESIEM (Centro de Simulación Empresarial)*. Obtenido de <https://www.cesim.com/es/simulaciones/simulacion-de-negocios>
- Cid, A., Méndez, R., & Sandoval, F. (2011). *INVESTIGACIÓN Fundamentos y Metodología*. México: Pretince Hall.
- Conexión ESAN . (26 de 05 de 2015). Obtenido de <https://www.esan.edu.pe/apuntes-empresariales/2015/05/10-competencias-que-todo-gerente-debe-tener/>
- Cueto , A. (2016). El simulador de empresas como recurso dicatico. INtegrador de diversos intereses padágogico. *32° CONGRESO NACIONAL DE ADENAG*, s/n.
- CUSE. (28 de 09 de 2017). *Facultad de ciencias de la Administración*. Obtenido de Centro de Universitario de Simulación Empresarial: <http://cuse.univalle.edu.co/index.php/historia>

- Díaz, M., & Márquez, J. (2016). *La incidencia de los simuladores de negocios y su relación con la toma de decisiones*. Guayaquil: Tesis (Universidad Católica de Santiago de Guayaquil).
- Doyle, A. (13 de 12 de 2017). *The Balance*. Obtenido de <https://www.thebalance.com/technical-skills-list-2063775>
- Doyle, A. (24 de 08 de 2017). *THE BALANCE*. Obtenido de <https://www.thebalance.com/analytical-skills-list-2063729>
- FLoreal, P. (30 de 11 de 2015). *Talen CLue*. Obtenido de <http://blog.talentclue.com/soft-skills-y-hard-skills-que-les-pides-a-tus-candidatos>
- Foucault, M. (2014). *Seguridad Territorio Población*. Madrid: Akal.
- Gamelearn. (27 de 06 de 2017). *Game-based learning platform for corporate training*. Obtenido de <https://www.game-learn.com>
- García González, F. (2013). *Conceptos sobre innovación*. COLOMBIA: ASOCIACION COLOMBIANA DE FACULTADES DE INGENIERÍA .
- García, C. F. (2017). Resumen del Libro: El Cuestionario. En C. F. García, *EL cuestionario* (pág. 35). México: Limusa. SA de CV.
- Gil, J. (2015). *Estadística e informatic (SPSS) en la investigación descriptiva e inferencial*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a distancia.
- Gómez Ortiz, R. A. (2008). El liderazgo empresarial para la innovación tecnológica en las micro, pequeñas y medianas empresas. 159-194.
- Ibañez, J. (2013). *Métodos, técnicas e instrumentos de la investigación criminológica*. Madrid: Dykinson, S.L.

- Jalca, M. (Junio de 2017). "El desarrollo de la gerencia estratégica en la cultura organizacional: empresas de servicios de la provincia de Tungurahua. Ambato, Tungurahua: UTA.
- Jaramillo, R. M. (2012). Trabajo en Equipo. *Trabajo en Equipo*, 6.
- LA HORA. (12 de julio de 2012). *Se imparte taller de Juego gerencial*. Recuperado el Jueves 29 de Junio de 2017, de LA HORA Noticia de Ecuador: <https://lahora.com.ec/noticia/1101360382/se-imparte-taller-de-juego-gerencial>
- Lazarte, J. L. (21 de Noviembre de 2012). *¿Qué son las Habilidades Gerenciales?* Obtenido de Habilidades Gerenciales: Definición y clasificación: <http://clasesdegerencia.blogspot.com/2012/11/lectura-n-1-habilidades-gerenciales.html>
- Lind, D., Marchal, W., & Wathen, S. (2012). *Estadística aplicada a los negocios y a la economía*. México: Mc Graw-Hill.
- Lobato, A. (28 de Septiembre de 2015). *EL juego y su importancia en una propuesta de educación preventiva*. Obtenido de <http://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-y-su-importancia-en-una-propuesta-de-educacion-preventiva>
- Madrigal , B. (2009). *Habilidades Directivas*. México: McGraw-Hill.
- Méndez, A., & Moya, M. (2011). *La investigación en la ERA de la información*. México: Trillas.
- Paellas, S., & Martins, F. (2012). *Metodologías de la Investigación*. Caracas, Venezuela.
- Perez , B., Molina, T., & Navarro, L. (2016). *Métodos Cuantitativos Herramienta para la investigación de salud*. Colombia: ecoe.

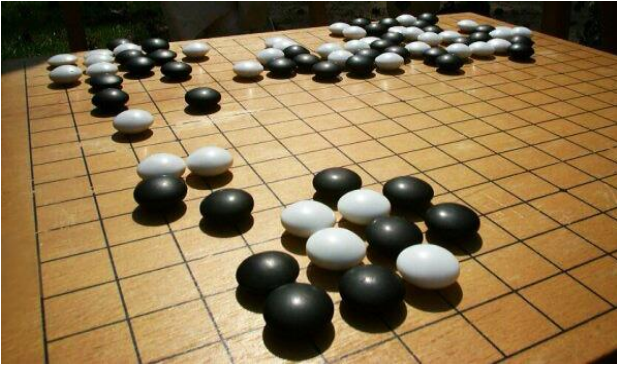
- Plata, J., Morales, m., & Arias, M. (Junio de 2009). Impacto de los juegos gerenciales en los programas de administración de empresas como herramienta pedagógica. *Juegos Gerenciales*, 77-94.
- Ramirez, O., & Becerril, M. (27 de 01 de 2015). *Mileno.com*. Obtenido de http://www.milenio.com/firmas/universidad_tecnologica_del_valle_del_mezquiteal/Importancia-habilidades-gerenciales-desarrollo-organizacional_18_453734684.html
- Revuleta, F. (2012). ¿Qué aprendo con videojuegos? Una perspectiva de meta-aprendizaje del videojugador. *Revista de Educación a Distancia RED*, 25.
- Reyes Maldonado, K. Y. (Marzo de 2016). HABILIDADES GERENCIALES Y DESARROLLO ORGANIZACIONAL. *Estudio realizado con gerentes de los hoteles inscritos en la Asociación de Hoteles de Guatemala*. Quetzaltenango, Guatemala: UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR.
- Rodriguez, W. (2015). LOS JUEGOS GERENCIALES. 35-44.
- Sequera, I. (10 de Junio de 2012). *Archivo de Blog*. Recuperado el Viernes 30 de Junio de 2017, de El juego en la educación inicial: <http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>
- Suárez, A., & Chiquito, C. (2015). *Análisis del efecto en la comunidad universitaria, de la implementación de un simulador de negocios en el departamento de simulación de la facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad de Guayaquil, como medio de enseñanza*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Sutton, L. (2014). *La Facultad de Medicina de la UNAM en transición hacia el paradigma las competencias: un modelo de evolución curricular cualitativa*. México: Dias de Santos.
- Vargas, A. (2018). *Análisis del impacto económico del Turismo*. Ambato: UTA.

Velasco , L., Ledesma , C., Sáenz , J., & Suárez, C. (2011). *La aplicación privada del derecho de la competencia*. Madrid: Union Europea.

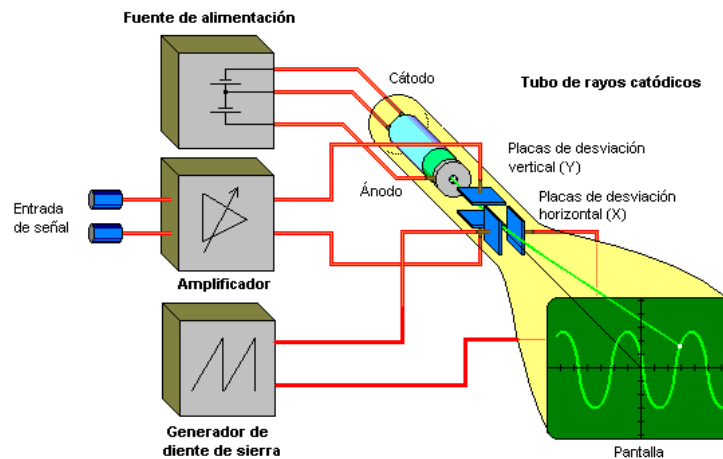
Wallace, W. (2014). *Gestión de Proyectos*. Edimburgo K.U: Edinburgh Business School-Herios-Watt University.

ANEXOS

ANEXOS



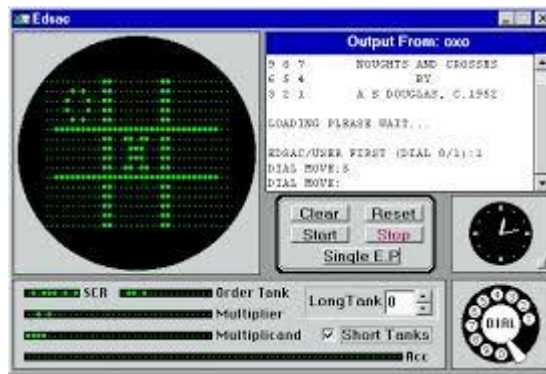
Se ilustra los primeros juegos llamados “GO” o “WEIQI” creado alrededor de 3000 AC en China, y el Chaturanga o llamado ajedrez en la India, ambos considerados como juegos de estrategia.



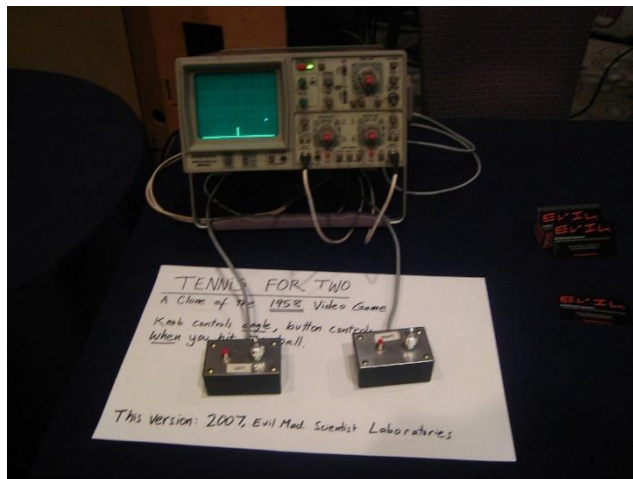
Un osciloscopio es un instrumento de visualización electrónico para la representación gráfica de señales eléctricas que pueden variar en el tiempo.



El Ajedrecista, una especie de máquina automática que simula el final de una partida de ajedrez.



Juego denominado OXO lo que hoy comúnmente se le conoce con el nombre de “Tres en calle”



“Tennis for two”, que traducido al español sería tenis para dos



En el año 1972, para ver la primera videoconsola comercial, la Magnavox Odyssey y el primer videojuego de éxito, el PONG.

(Todas las imágenes cuentan como anexos de Juegos)



The learning Lab, con más de 20 juegos gerenciales, de la Universidad de Pennsylvania.

Ambato, 02 de Enero de 2018
FCA-D-1026-2017

Señores
DECANOS
IES CATEGORÍA "A"
Presente

De mi consideración:

A nombre de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Técnica de Ambato reciban un cordial saludo; me dirijo a ustedes en calidad de DECANO de la misma, a fin de solicitarles se autorice al señor **DIMAS JOAQUIN PONLUISA SOLINAS**, estudiante en proceso de titulación con el Tema de Investigación: "**Influencia de los juegos gerenciales en los programas de educación superior de Ciencias Económicas y Administrativas para el desarrollo de habilidades gerenciales**", contar con autorización:

Para aplicar a los estudiantes de la Facultad de Economía y Ciencias Empresariales una encuesta acerca del uso de juegos gerenciales o simuladores de negocio.

Es oportuno expresarles mi testimonio de consideración distinguida.

Atentamente,



D^a Patricia Carvajal Larena
Decano

PC/vch



(Solicitud de Autorización, Por parte del Decano de la Facultad de Ciencias Administrativas, a favor del Investigador: Dimas J Ponluisa S.)

Sangolquí, 10 de Enero de 2018

Tcra. Efrén Cisneros

Director

Departamento de Ciencias Económicas Administrativas y de Comercio.

De mi consideración:

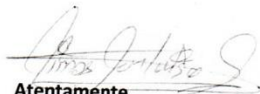
Reciba un atento saludo de parte de **Dimas Joaquín Ponluisa Solinas** Portador de la C.I: **1805052626** estudiante en proceso de graduación de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Técnica de Ambato, el motivo de la presente es poner en su conocimiento que la Universidad Técnica de Ambato está intensificando los procesos de docencia, vinculación e investigación a fin de contribuir al desarrollo social y de los sectores productivos.

En esta oportunidad recurro a usted de la manera más comedida solicitarle:

- *Se me autorice realizar a los estudiantes de Departamento de Ciencias Económicas Administrativas y de Comercio, la aplicación de una encuesta acerca del uso de juegos gerenciales o simuladores de gerencia.*

Cuyo fin es aportar a mi trabajo de graduación.

Seguro de contar con su colaboración y deseándole éxitos, le agradezco de antemano.



Atentamente
Dimas Joaquín Ponluisa Solinas
C.I: 1805052626

0980258814
dimasponluisas@gmail.com

Adjunto:

- Copias de documentos originales.
- Solicitud del Decano de la Facultad de Ciencias Administrativas, Universidad Técnica de Ambato.

ESPE	
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS, ADMINISTRATIVAS Y DE COMERCIO	
Fecha:	10/ene/18
Hr. de:	11:07
No. Trámite:	
Disposición:	Recibido por: <i>Dimas</i>

Dimas Joaquín Ponluisa Solinas
Conviene, Informar a
los Señores Directores de
Carrera, e fin de coordinar
horas y días para Realizar
las encuestas.

100 encuestas

(Autorización por parte del Tcra. Efrén Cisneros; director del Departamento de Ciencias Administrativas y De comercio Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE).

CUENCA, 18 de enero de 2018

Phd. Rodrigo Mendieta Muñoz

Decano

Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas

De mi consideración. -

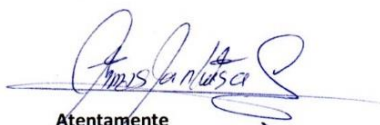
Reciba un atento saludo de parte de **Dimas Joaquín Ponluisa Solinas**, portador de la C.I: **1805052626**, estudiante en proceso de graduación de la **Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Técnica de Ambato**, el motivo de la presente es poner en su conocimiento que la Universidad Técnica de Ambato está intensificando los procesos de docencia, vinculación e investigación a fin de contribuir al desarrollo social y de los sectores productivos.

En esta oportunidad recorro a usted de la manera más comedida solicitarle:

- Se me autorice realizar a los estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas, la aplicación de una encuesta acerca del uso de juegos gerenciales o simuladores de gerencia.

Cuyo fin es aportar a mi trabajo de graduación.

Seguro de contar con su colaboración y deseándole éxitos, le agradezco de antemano.



Atentamente
Dimas Joaquín Ponluisa Solinas.
C.I: 1805052626
dimasponluisas@gmail.com
0980258814

UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS Y ADMINISTRATIVAS

18 ENE 2018

RECIBIDO

08h51

Adjunto.

- *Copia de Documentos originales.*
- *Solicitud del decano de la Facultad de Ciencias Administrativas, UTA, dirigido a decanos de facultades de Universidades calificación (A).*

(Solicitud de autorización, al Decano, PhD Rodrigo Mendieta. De la Facultad de Ciencias Administrativas de la UCUENCA)



Oficio No. 018- DFCE - 2018
Cuenca, 18 de enero de 2018

PARA: Sr. Dimas Joaquín Ponluisa Solinas
ESTUDIANTE DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

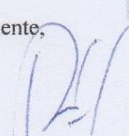
ASUNTO: **AUTORIZACIÓN PARA APLICACIÓN DE ENCUESTA**

De mi consideración:

Con un cordial y en atención a la solicitud efectuada a través de oficio de fecha enero 18 de 2018, me permito indicar que se encuentra autorizado para la aplicar la encuesta acerca del uso de juegos gerenciales o simuladores de gerencia a los estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas; cabe señalar, que esta actividad podrá efectuarla en los exteriores de la Facultad.

Con sentimientos de distinguida consideración.

Atentamente,


Eco. Rodrigo Mendieta Muñoz, PhD.
**DECANO DE FACULTAD DE
CIENCIAS ECONÓMICAS Y ADMINISTRATIVAS**

(Autorización otorgada por el Decano, PhD Rodrigo Mendieta. De la Facultad de Ciencias Administrativas de la UCUENCA)

ENCUESTA



Objetivo: Informar a las autoridades que se han instalado en la educación superior (IES) de las de
 Nombre: **Ambato, 02 de Enero de 2018**
 Dirigido a: **DECANOS**
 Administración: **FCA-D-1026-2017**

Contenido: Este es el primer formulario de encuesta que se está realizando en las IES de la categoría "A" de la Universidad Técnica de Ambato. Se solicita a los decanos de las IES de la categoría "A" responder a las preguntas de la encuesta en el presente formulario de encuesta y entregarlo en el momento de la entrega de la encuesta.
 Destinatarios: **Señores**
DECANOS
IES CATEGORÍA "A"

Forma de entrega: **Presente**
 Lugar de entrega: **De mi consideración:**

A nombre de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Técnica de Ambato reciban un cordial saludo; me dirijo a ustedes en calidad de **DECANO** de la misma, a fin de solicitarles se autorice al señor **DIMAS JOAQUIN PONLUISA SOLINAS**, estudiante en proceso de titulación con el Tema de Investigación: **"Influencia de los juegos gerenciales en los programas de educación superior de Ciencias Económicas y Administrativas para el desarrollo de habilidades gerenciales"**, contar con autorización:

Para aplicar a los estudiantes de la Facultad de Economía y Ciencias Empresariales una encuesta acerca del uso de juegos gerenciales o simuladores de negocio.

Es oportuno expresarles mi testimonio de consideración distinguida.

Atentamente,

Dr. Patricia Carvajal Larenas
 Decano

PC/vch

dimasponluisa@gmail.com

0980258814



 **E.P.N. - F.C.A. RECIBIDO**
 FECHA: **10 ENE. 2018** HORA: **15:24**
 Lourdes Carvajal G.



(Autorización otorgada por la Facultad de Ciencias Administrativas, Escuela Politécnica Nacional, EPN).

Esse 5/2017.

Estimada Econ. Lorenas.

La Econ. Pamela M. Elena
autoriza que el foro realice
la encuesta.

Saludos,

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANÍSTICAS

Leda Janet Aspíquez Yumbá
SECRETARÍA - SUBDECANATO

Señores
DECANOS
IES CATEGORÍA "A"
Presente

De mi consideración:

A nombre de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Universidad Técnica de Ambato reciben un cordial saludo; me dirijo a ustedes en calidad de DECANO de la misma, a fin de solicitarles se autorice al señor **DIVIAS JOAQUIN PONLUISA SOLINAS**, estudiante en proceso de titulación con el Tema de Investigación: "Influencia de los juegos gerenciales en los programas de educación superior de Ciencias Económicas y Administrativas para el desarrollo de habilidades gerenciales", contar con autorización:

Para aplicar a los estudiantes de la Facultad de Economía y Ciencias Empresariales una encuesta acerca del uso de juegos gerenciales a simuladores de negocio.

Es oportuno expresarles mi testimonio de consideración distinguido.

Atentamente,



Dr. Patricia Carvajal Lorenas
Decano

PC/vch



(Autorización otorgada por la Facultad de Ciencias Sociales y Humanísticas de la Escuela Superior Politécnica del Litoral ESPOL).



ENCUESTA

Tema: Influencia de los juegos gerenciales en los programas de educación superior de ciencias económicas y administrativas para el desarrollo de habilidades gerenciales.

Objetivo. - Evaluar la importancia que le dan las Instituciones de educación superior (IES), al uso de juegos gerenciales para fomentar el desarrollo de habilidades gerenciales.

Dirigida a.- Estudiantes de Instituciones de Educación Superior (IES) de calificación "A", facultades de carreras como: Administración de Empresas y Economía.

Confidencialidad: Todos los datos proporcionados en el presente formulario serán única y exclusivamente usados con propósitos de investigación científica.

INSTRUCCIONES: En este cuestionario no existen respuestas correctas o incorrectas. Llene el formulario conforme a su conocimiento y experiencia personal. Responda en todo momento con apego a la verdad.

<p>1. Identifique su IES: Marque solo una opción:</p> <p><input type="checkbox"/> ESPE <input type="checkbox"/> ESPOL <input type="checkbox"/> UCUENCA <input type="checkbox"/> EPN</p>	<p>2. Identifique su carrera: Marque solo una opción:</p> <table border="1"> <tr> <td><input type="checkbox"/> Administración de empresas</td> <td><input type="checkbox"/> Economía</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> Contabilidad y Auditoría</td> <td><input type="checkbox"/> Otra:</td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/> Administración de empresas	<input type="checkbox"/> Economía	<input type="checkbox"/> Contabilidad y Auditoría	<input type="checkbox"/> Otra:						
<input type="checkbox"/> Administración de empresas	<input type="checkbox"/> Economía										
<input type="checkbox"/> Contabilidad y Auditoría	<input type="checkbox"/> Otra:										
<p>3. Semestre académico en curso: Escriba en números del 1 al 10.</p> <p># _____</p>	<p>4. ¿Sabe usted que son las habilidades gerenciales?</p> <p><input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No</p>										
<p>5. ¿Sabe qué son los juegos gerenciales?</p> <p><input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No</p>	<p>6. ¿Cuál es su percepción general de los juegos gerenciales? <i>Marque solo una opción:</i></p> <p><input type="checkbox"/> Son útiles <input type="checkbox"/> Son complicados <input type="checkbox"/> Están alejados de la realidad <input type="checkbox"/> Están cerca de la realidad <input type="checkbox"/> No sirven de nada <input type="checkbox"/> No son interesantes <input type="checkbox"/> Son muy interesantes</p>										
<p>7. ¿Ha jugado alguna vez un juego gerencial?</p> <p><input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No</p> <p><i>*En caso de responder No pase a la pregunta 9 *En caso de responder Si pase a la pregunta 8 y continúe.</i></p>	<p>8. ¿Sus docentes y autoridades conocen acerca de juegos gerenciales? Marque solo una opción:</p> <p><input type="checkbox"/> Totalmente en desacuerdo <input type="checkbox"/> En desacuerdo <input type="checkbox"/> Ni de acuerdo ni en desacuerdo <input type="checkbox"/> De acuerdo <input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo</p>										
<p>9. ¿Su universidad cuenta con juegos gerenciales?</p> <p><input type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Desconozco</p> <p><i>*En caso de responder Si pase a la pregunta 11 *En caso de responder No/Desconocer pase a la pregunta 10</i></p>	<p>10. ¿Cuáles considera que son los motivos por los que su universidad no tiene juegos gerenciales? <i>Marque todos los que corresponda:</i></p> <p><input type="checkbox"/> Económicos <input type="checkbox"/> Falta de laboratorios o infraestructura <input type="checkbox"/> Falta de personal capacitado <input type="checkbox"/> Falta de interés <input type="checkbox"/> Falta de conocimiento</p> <p><i>*Pase a la pregunta 18</i></p>										
<p>11. ¿Qué Facultades/escuelas o carreras cuentan con dichos juegos? Marque todas las que corresponda:</p> <p><input type="checkbox"/> Administración <input type="checkbox"/> Economía <input type="checkbox"/> Contabilidad y Auditoría <input type="checkbox"/> Otra: _____</p>											
<p>12. ¿Conoce con que simuladores de juegos gerenciales cuenta su universidad? Marque todas las que corresponda:</p> <table border="1"> <tr> <td><input type="checkbox"/> LABSAG</td> <td><input type="checkbox"/> SimVenture</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> COMPANY GAME</td> <td><input type="checkbox"/> InQba</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> CESIM</td> <td><input type="checkbox"/> Praxis MMT</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> BUSINESS STRATEGY GAME</td> <td><input type="checkbox"/> OTRO/os:</td> </tr> <tr> <td colspan="2">¿Cuál?</td> </tr> </table>		<input type="checkbox"/> LABSAG	<input type="checkbox"/> SimVenture	<input type="checkbox"/> COMPANY GAME	<input type="checkbox"/> InQba	<input type="checkbox"/> CESIM	<input type="checkbox"/> Praxis MMT	<input type="checkbox"/> BUSINESS STRATEGY GAME	<input type="checkbox"/> OTRO/os:	¿Cuál?	
<input type="checkbox"/> LABSAG	<input type="checkbox"/> SimVenture										
<input type="checkbox"/> COMPANY GAME	<input type="checkbox"/> InQba										
<input type="checkbox"/> CESIM	<input type="checkbox"/> Praxis MMT										
<input type="checkbox"/> BUSINESS STRATEGY GAME	<input type="checkbox"/> OTRO/os:										
¿Cuál?											

(Cuestionario primera plana, aplicado a los estudiantes de las IES investigadas).



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
CARRERA ORGANIZACIÓN DE EMPRESAS



13. ¿Considera usted que como estudiante tiene las suficientes habilidades para el uso de juegos gerenciales?

- Si
 No

14. ¿Cómo considera usted las habilidades de sus docentes para dirigir juegos gerenciales? Marque (X) solo una opción:

Deficiente	Insuficiente	Regular	Bueno	Excelente

15. ¿Al aplicar el juego gerencial ha tenido que combinar los diferentes conocimientos que ha visto a lo largo de la carrera?

- Si
 No

16. ¿La presión de tiempo en las decisiones y la información incompleta le llevaron a tener que hacer una evaluación profunda de cada situación presentada en los simuladores?

- Si
 No

17. ¿En qué semestres usan juegos gerenciales durante su carrera? Marque todos los que corresponda:

<input type="checkbox"/> 1er semestre	<input type="checkbox"/> 6to semestre
<input type="checkbox"/> 2do semestre	<input type="checkbox"/> 7mo semestre
<input type="checkbox"/> 3ro semestre	<input type="checkbox"/> 8vo semestre
<input type="checkbox"/> 4to semestre	<input type="checkbox"/> 9no semestre
<input type="checkbox"/> 5to semestre	<input type="checkbox"/> 10mo semestre

18. ¿Considera que su universidad se preocupa por la innovación de las metodologías de enseñanza?

Marque solo una opción:

- Totalmente en desacuerdo
 En desacuerdo
 Ni de acuerdo ni en desacuerdo
 De acuerdo
 Totalmente de acuerdo

19. ¿Su universidad invierte lo suficiente en la compra y creación de juegos gerenciales?

- Si
 No
 Desconozco

20. ¿Cuál es la proporción entre teoría y práctica en su carrera? Marque solo una opción:

- 100% Teoría – 0% Práctica
 90% Teoría – 10% Práctica
 80% Teoría – 20% Práctica
 70% Teoría – 30% Práctica
 60% Teoría – 40% Práctica
 50% Teoría – 50% Práctica

21. Identifique su edad: Escriba en números la edad del encuestado

_____ años

Gracias por su colaboración

(Cuestionario segunda plana, aplicado a los estudiantes de las IES investigadas).

1. BUSINNES ESTRATEGY GAME

¿Qué es el juego de estrategia empresarial?



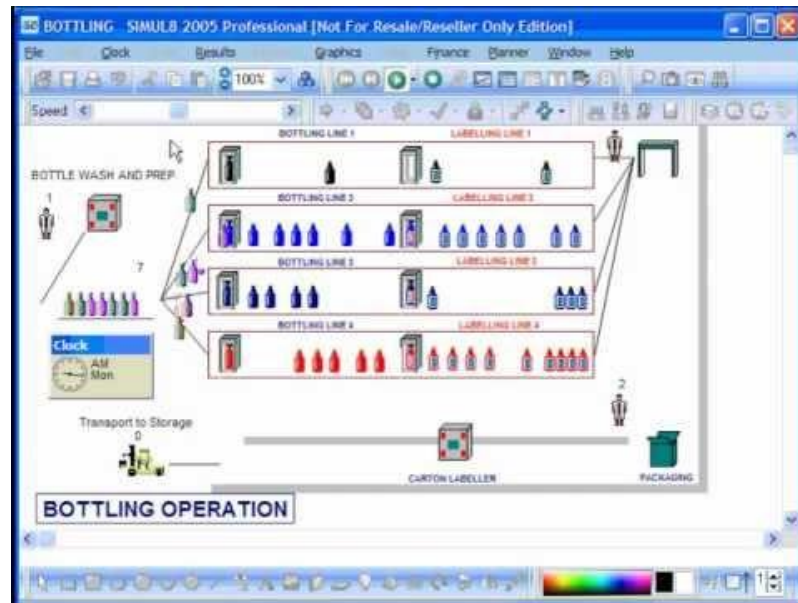
El Business Strategy Game

es un ejercicio en línea en el que los miembros de la clase se dividen en equipos y se les asigna la tarea de dirigir una empresa de calzado

deportivo en competencia directa contra las empresas administradas por otros miembros de la clase. Las operaciones de la compañía son paralelas a las de las compañías reales de calzado deportivo. Al igual que en el mundo real, las empresas compiten en un mercado global, vendiendo calzado deportivo de marca y de marca privada en cuatro regiones geográficas: Europa-África, América del Norte, Asia-Pacífico y América Latina. Todos los aspectos del juego de estrategia empresarial paralelo al funcionamiento del mercado de calzado deportivo del mundo real, lo que le permite a usted y sus cogestores (1) pensar racional y lógicamente al decidir qué hacer y (2) obtener una práctica valiosa al tomar una variedad de decisiones comerciales diferentes bajo circunstancias que reflejan las condiciones competitivas del mundo real.⁵

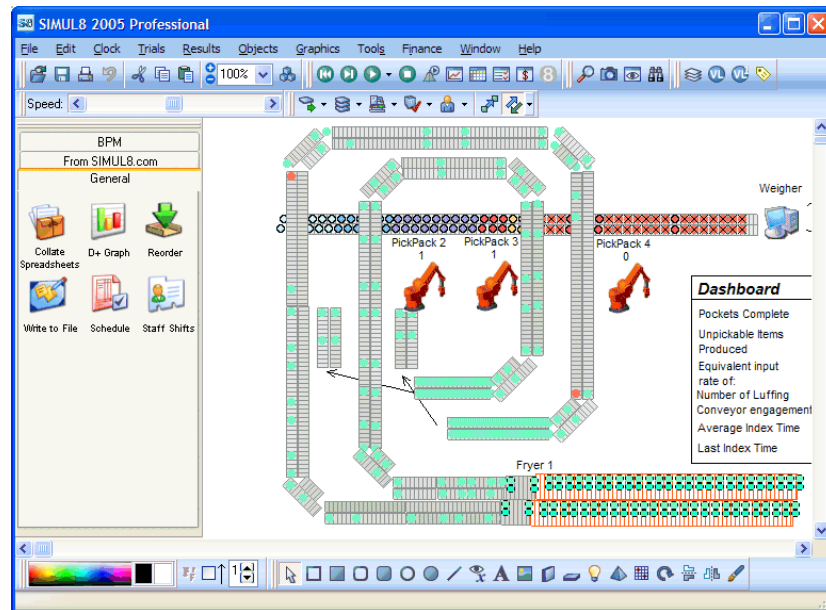
⁵ <https://www.bsg-online.com/>

1. Simul8



Es un software para simulación de eventos discretos, el cual permite a los usuarios crear un modelo visual similar al sistema que se investiga. La representación permite la utilización de atractivos iconos, los cuales hacen parte del software que pueden asemejarse físicamente a los ítems del sistema considerado (fábrica, sistema de atención, aeropuerto). Las características de los objetos pueden definirse en términos de capacidad o velocidad.⁶

⁶ <http://www.simul8.es/>



Cuando el sistema ha sido modelado se puede emprender la simulación de este. El flujo de trabajos en el sistema se muestra por animación en la pantalla, lo que permite evaluar qué tan apropiado es el modelo.

2. Simul8 CORPORATION



EL fabricante de SIMUL8 su matriz, Boston, EE. UU de América, donde figuran las mejores empresas dominantes en el mundo: H, Boeing Industries, Ford, McDOnalds, Intel, Visa, Honda, Caterpillar, Xerox entre otros, Universidades de gran trayectoria,

como Massachusetts Institute of Technology, Georgia Institute of technology, Washington University, The londond School of Economincs, etc.

SIMUL8 Productos Productos Industrias Industrias Formación Formación Zona Usuario Zona Usuario Tienda Online Tienda Online

1-800-547-6924 | info@SIMUL8.com | support@SIMUL8.com

¿Qué puede hacer la simulación para mí?

Más información

¿Que es el mejoramiento de proceso?

Descubre cómo le puede ayudar.

www.simul8.ac/industrialcasestudies.htm

3. FLEXSIM.


Flexsim es un software para la simulación de eventos discretos, que permite modelar, analizar, visualizar y optimizar cualquier proceso industrial, desde procesos de manufactura hasta cadenas de suministro. Además, Flexsim es un programa que permite construir y ejecutar el modelo desarrollado en una simulación dentro de un entorno 3D desde el comienzo. Actualmente, El software de simulación Flexsim es usado por empresas líderes en la industria para simular sus procesos productivos antes de llevarlo a ejecución real. Actualmente, existe mucha gente implicada en este proyecto y su uso se encuentra muy extendido en EEUU y México. De esta manera posee un extenso grupo o comunidad de desarrolladores (muchos de ellos desinteresados) que han aumentado y mejorado las competencias del software.⁷

⁷ <http://www.flexsim.com/community/forum/downloads.php>

Answers Q&A Cuenta Español

FlexSim problem solved.

PRODUCTS INDUSTRIAS CASE STUDIES SALUD EDUCACIÓN RESOURCES EMPRESA



FlexSim 2018 Update 1

Featuring better database connectivity, box plots, a Waiting Line object + more

[Read More](#)

What is simulation? It's about problem solving!

FlexSim hace que sea fácil analizar y optimizar cualquier sistema en todo

Esperando a cdn.iubenda.com...

Aplicaciones SRI en Línea


Answers Q&A Cuenta Español

FlexSim problem solved.

PRODUCTS INDUSTRIAS CASE STUDIES SALUD EDUCACIÓN RESOURCES EMPRESA


Software de Simulación FlexSim

requisitos del sistema | capturas de pantalla |
 Descargar una prueba gratuita |
 póngase en contacto con un representante de ventas




VISUALIZAR EN 3D

Escapar de las simulaciones 2D hacia un nuevo mundo de visualización como en la vida real. Construyendo tus




OPTIMICE SU PROCESO

FlexSim incluye un experimentador incorporado, así como OptQuest® que le permite maximizar el




FACILIDAD DE USO

Construcción del modelo con solo arrastrar y soltar los objetos en el entorno 3D. Controles intuitivos. Ayuda



PERSONALIZA TU EXPERIENCIA DE MODELADO

Importe sus propias formas y diseños CAD, crear sus propios



ANALICE SU SISTEMA

Descubra las causas de los cuellos de botella y las copias de seguridad. Crear gráficos en

(Imágenes, de la plataforma FLEXSIM en internet).



ESCUELA POLITÉCNICA NACIONAL
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS

Dr. Patricio Carvajal L.
Decano
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

CERTIFICACIÓN

A petición del interesado, el Departamento de Estudios Organizacionales y Desarrollo Humano DESODEH de la Facultad de Ciencias Administrativas de la Escuela Politécnica Nacional (EPN), **CERTIFICA:**

Que se recibió a conformidad el trabajo de investigación realizado por el Estudiante en proceso de Graduación **PONLUISA SOLINAS DIMAS JOAQUÍN** portador de la **CC. 1805052626**, relacionado con el tema **"Influencia de los juegos gerenciales en los programas de educación superior de Ciencias Económicas y Administrativas para el desarrollo de habilidades gerenciales"** a partir de la revisión del documento presentado por la Universidad Técnica de Ambato de la Facultad de Ciencias Administrativas.

Es todo cuanto puedo certificar facultando al interesado hacer uso del presente documento en lo que estime necesario.

Quito, D.M., 26 de abril 2018.

PhD. Valentina Ramos
JEFE DEL DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS ORGANIZACIONALES Y
DESARROLLO HUMANO (S)



VR/mh

(Certificado otorgado por la EPN, en conformidad de la investigación realizada, para su veracidad, dirigida al decano de la FCADM de la UTA, Dr. Patricio Carvajal)