

Trabajo práctico final

Curso: Simuladores en educación. Diseño de estrategias didácticas para el aula

Julio 2022

- A. Nombre de los integrantes del grupo: Luciana Barilaro
- B. Nombre de la Carrera: Licenciatura en Administración, Contador/a Público/a, Lic. En Turismo, Profesorado en Ciencias económicas.
- C. Nombre del curso en el cual se desarrollará la actividad: Funciones organizacionales
- D. Modalidad del curso: presencial
- E. Contexto de aplicación: se utilizará en el aula, es en línea
- F. Palabras clave: palabras clave: simulación negocios, áreas clave, estrategia.
- G. Estrategia didáctica:

a- Las características del simulador elegido:

- 1. enlace al simulador [Desafiar Multi Player](#)
- 2. tipo de licencia: Pago
- 3. fecha de creación: no lo encontré, pero en redes sociales aparece desde el 2017
- 4. autor/es: no lo encontré solamente un correo comercial@desafiar.com.ar

b- Capturas de pantalla del simulador en funcionamiento, resolviendo alguna situación/tarea.

Aquí se analizan los datos iniciales y se personaliza



En el área de Dirección se toman decisiones respecto de la inversión en:

- 1- Investigación y desarrollo
- 2- Tipo de packing
- 3- Aumento de capacidad de planta
- 4- Distribución de ganancias
- 5- Pedido de Préstamos bancarios



c- Descripción de una estrategia didáctica

Orden de las actividades de aprendizaje:

En la primera ronda de decisiones se debe basar en el análisis de los datos iniciales e históricos y la personalización de la empresa. Los estudiantes deben tomar decisiones de Producción, Dirección, Comercialización, RSE, Marketing y Finanzas.

La actividad de aprendizaje se basará en el análisis de información económica financiera para la toma de decisiones.

Al inicio de cada ronda, el administrador envía a los equipos la información necesaria para que los participantes puedan tomar las siguientes decisiones.

La actividad de aprendizaje se basará en el análisis de información contextual y en el análisis de resultados obtenidos por la empresa como consecuencia de las decisiones tomadas en los períodos anteriores, así como las nuevas condiciones que se presenten en el entorno.

Objetivos

Lograr:

- Plasmar la teoría de las 8 Áreas clave de P. Drucker desde una perspectiva realista a partir de casos simulados
- la integración de áreas funcionales de una organización
- la participación activa de los estudiantes y docentes
- el trabajo en equipos
- el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas aplicando los conocimientos adquiridos
- el incremento de la motivación por el aprendizaje a partir de un entorno competitivo

Planificación de la duración de la secuencia didáctica,

Se propone desarrollar la simulación presencialmente en una clase especial de tres horas de duración.

Número de sesiones previstas

Serán 4 (sesiones) rondas de 30 minutos cada una. Entre ronda y ronda, se impartirán nuevas consignas a considerar para la nueva toma de decisiones y se presentarán resultados cuantitativos y cualitativos de fases pasadas y acumuladas.

¿Cómo se realiza la vinculación del contenido-realidad con la simulación en sí misma; ¿Cómo planifican obtener evidencias de aprendizaje?,

Se forman equipos de varias personas que compiten entre sí en el mismo mercado. Los participantes forman grupos de trabajo, de 4 a 5 personas, para administrar una empresa en una industria determinada.

Se pretende obtener evidencias de aprendizajes por un lado de la observación que hagan los docentes de la dinámica de trabajo de los equipos y las consultas que nos realicen; y por otro lado del desempeño de su empresa en la simulación.

H. Indicaciones para las y los alumnos:
<https://view.genial.ly/62cec5ecccc76b0014a80270/interactive-content-timeline-genial>

I. Evaluación de los aprendizajes.

En el marco del planteo estratégico de las Áreas clave de Peter Drucker, cuyo eje es equilibrar los objetivos de las diversas áreas de una estrategia, cada equipo deberá administrar una empresa tomando decisiones de producción, de compras, de comercialización, de responsabilidad social, de marketing y financieras, a fin de obtener el mejor desempeño empresarial a lo largo de las 4 rondas de juego.

En función del desempeño de cada equipo se le asignará un puntaje (que se visualizará en la pantalla del simulador) para evaluar los equipos de cada sector. En cada ronda de decisiones se notificará el puntaje del período y el puntaje acumulado de cada equipo.

Para aprobar la actividad cada grupo deberá alcanzar por lo menos el 50% del puntaje total al finalizar las 4 rondas. La calificación surgirá del porcentaje del puntaje obtenido sobre el mayor puntaje alcanzado por un equipo.

Los criterios que se toman en cuenta para evaluar el desempeño de las empresas de los equipos corresponden a 10 indicadores ponderados, que a su vez están agrupados en 4 categorías: desempeño económico financiero, operacional, de mercado y en imagen empresarial.

Tales indicadores son:

- 1 - Market share - Ingreso Ventas de la empresa en unidades monetarias.
- 2 - Market share - Cantidad Ventas de la empresa en unidades.
- 3 – Resultado Económico Monto de la Pérdida o Ganancia generada
- 4 - Distribución de Ganancias Monto de los lucros distribuidos acumulados de la empresa.
- 5 – Rentabilidad Utilidad Neta dividida por el Patrimonio Neto de la empresa
- 6 – Responsabilidad Social
- 7 - Gerencia de ventas
- 8 - Gerencia de inventarios
- 9 - Gerencia de costos de producción
- 10 - Gerencia de marketing

J. Referencias bibliográficas

Guzmán, A.P. & Del Moral, M.E. PERCEPCIÓN DE LOS UNIVERSITARIOS SOBRE LA UTILIDAD DIDÁCTICA DE LOS SIMULADORES VIRTUALES EN SU FORMACIÓN, *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*. Nº 53 Julio 2018. ISSN: 1133-8482. e-ISSN: 2171-7966. doi: <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2018.i53.03>

Urquidi Martin Ana Cristina y Calabor Prieto María del Sol APRENDIZAJE A TRAVÉS DE JUEGOS DE SIMULACIÓN: UN ESTUDIO DE LOS FACTORES QUE DETERMINAN SU EFICACIA PEDAGÓGICA, *EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*. ISSN 1135-9250

Zulma Cataldi, Fernando J. Lage y Claudio Dominighini Fundamentos para el uso de simulaciones en la enseñanza *Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales* Vol. 10(17) ,págs.8-16. 2013 ISSN 1667-8338 © LIE-FI-UBA. liema@fi.uba.ar