

Resumen del proyecto Nuevas tecnologías en el Grado en ADE: Integración de un juego de simulación online en la asignatura "Decisiones Comerciales".

Director: Dr. Matute Vallejo, Jorge

Participantes: Dra. Bordonaba Juste, Victoria; Dra. Martín de Hoyos, M^a José; Dra. Martínez Salinas, Eva; Melero Polo, Iguázel; Dr, Pina Pérez, José Miguel.

- **Objetivos y contexto académico**

El proyecto, desarrollado durante el curso 13-14, perseguía que los alumnos de 4º de Grado de ADE pusieran en práctica los conocimientos adquiridos -sobre todo en asignaturas de marketing- en un entorno de simulación comercial. Para ello, la asignatura “Decisiones Comerciales”, impartida en los campus de Zaragoza y Huesca, se ha articulado en torno a la utilización de un juego de simulación online mediante el cual los alumnos, en grupo: (1) se han puesto al frente de las decisiones de marketing de una organización empresarial; (2) han valorado los elementos del entorno que podrán influir en los resultados de su empresa; (3) han evaluado las consecuencias de sus decisiones; y (4) han desarrollado diversos informes que resuman y justifiquen sus decisiones a lo largo del juego.

Además de la puesta en marcha de una asignatura basada en un juego de simulación empresarial, el proyecto se ha apoyado en la realización de un estudio empírico, a través de un cuestionario, que ha permitido valorar aspectos clave a la hora de explicar el éxito o fracaso de la asignatura. Así, se ha evaluado la satisfacción del estudiante con el proceso de aprendizaje y se ha analizado qué elementos determinan la actitud hacia este tipo de metodologías de aprendizaje: las características del propio juego, los factores del entorno o la personalidad del alumno. Todos estos elementos son esenciales porque determinan el éxito o fracaso del juego, de la experiencia docente y, consecuentemente, de la asignatura. En el cuestionario se incluyeron variables relacionadas con la utilidad del juego y su facilidad de uso, pero también se midieron variables como el grado de entusiasmo de los alumnos, su grado de diversión o de estrés, su predisposición a nuevas experiencias, su nivel de satisfacción o su actitud hacia el juego de simulación. Finalmente los alumnos valoraron la calidad del software y la oportunidad de aprendizaje que este supone así como los recursos de aprendizaje de los que disponían.

- **Metodología docente utilizada**

El proyecto ha pretendido alcanzar un modelo de enseñanza-aprendizaje de mayor calidad donde el estudiante ha sido casi desde el primer día el protagonista de la asignatura y el principal responsable de su formación. La asignatura ha combinado las siguientes actividades: explicación del software; clases sobre el manual; toma de decisiones; evaluación de las consecuencias de esas decisiones; elaboración de informes y memorias; presentación oral de los resultados y experiencia del juego; prueba final escrita.

- **TIC en que se ha apoyado**

- Juego de simulación de empresas RAD-MKT
- Moodle 2.0 para la difusión de la información y documentos necesarios para el funcionamiento de la asignatura.
- Herramientas de ofimática tradicionales (Excel, Word, PowerPoint) y herramientas de análisis estadístico (SPSS y SmartPLS.).

- **Carácter innovador a destacar**

Introducción de un modelo de asignatura innovadora donde el estudiante es el principal protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje. Parte de este proceso se basa en un juego de simulación online donde grupos de estudiantes compiten entre sí para maximizar los resultados comerciales y financieros de las empresas que manejan.

- **Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos**

El formato de asignatura facilita la transición hacia un modelo de aprendizaje que influye positivamente en la velocidad y eficiencia en la asimilación de conceptos clave de ésta y otras asignaturas. La toma de decisiones en juegos competitivos emula aspectos del mundo laboral: presiones temporales, trabajo en equipo, toma de decisiones en entornos complejos y competitivos, procesos de negociación y consenso, desarrollo de herramientas propias para facilitar la toma de decisiones, etc. La integración del juego de simulación puede influir positivamente en habilidades críticas para el graduado en ADE: trabajo en equipo capacidad de negociación, comunicación, etc.

- **Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación**

La asignatura ha tenido una muy positiva acogida entre profesores y alumnos. La valoración y el feedback recibido han sido positivos. Se prevé seguir utilizando el software en tanto en cuanto el presupuesto disponible lo permita.

El juego de simulación online es aplicable a otras asignaturas de otras áreas como Organización de Empresa o áreas relacionadas con contabilidad y finanzas. El formato y desarrolla de la asignatura es totalmente exportable a otras materias relacionadas.

- **Conclusiones obtenidas en todo el proceso**

Los resultados de la experiencia de implantación de un juego de simulación online en la asignatura “Decisiones Comerciales” han sido plenamente satisfactorios tanto para alumnos, como para el profesorado encargado de su impartición. La alta implicación e interés de los alumnos en el juego queda reflejada en una elevada tasa de asistencia a clase por parte los alumnos, una alta tasa de éxito entre los alumnos que han sido evaluados mediante un sistema de evaluación continua y, por último, por la consecución de competencias de una forma mucho más eficiente. Finalmente, el haber podido llevar a cabo este estudio empírico supone una innovación docente y académica al tratar de analizar variables relativas a la personalidad del estudiante, a su nivel de diversión con el juego de simulación, su nivel de entusiasmo o de estrés, que generan valiosa información sobre el resultado del aprendizaje de los alumnos.