

El aprendizaje a través de juegos de simulación desde la Teoría del *Flow*

Isabel Buil, Sara Catalán y Eva Martínez

Departamento de Dirección de Marketing e Investigación de Mercados, Universidad de Zaragoza.

1. Objetivos y contexto académico

Una de las limitaciones más importantes con la que se encuentran los alumnos en las enseñanzas de Economía y Empresa dentro del ámbito universitario es la incapacidad de aplicar los conocimientos teóricos adquiridos a un marco real. Ello se debe fundamentalmente a la dificultad para reproducir las características de una situación empresarial real dentro de la clase. En este contexto, los juegos de simulación empresarial constituyen una excelente herramienta pedagógica a través de la cual es posible acercar a los estudiantes a situaciones reales de mercado.

Durante los últimos años, un número creciente de investigaciones ha tratado de analizar el impacto de los juegos de simulación en el aprendizaje de los estudiantes. Sin embargo, su eficiencia como herramienta de aprendizaje no está totalmente probada (Guillén y Aleson, 2012). Además, existe una falta de consenso sobre qué características de los juegos apoyan el aprendizaje, qué procesos hacen que los alumnos estén comprometidos e involucrados, y qué resultados de aprendizaje se pueden conseguir (Garris et al., 2002).

La presente investigación pretende cubrir la carencia de evidencias empíricas, evaluando el grado en el que los juegos de simulación empresarial mejoran los resultados de aprendizaje y la adquisición de competencias, tomando como base la teoría del *flow*. El concepto de *flow*, propuesto por Csikszentmihalyi (1975), hace referencia a un estado de experiencia óptima y completa concentración en una actividad (Csikszentmihalyi, 1975). De acuerdo con Csikszentmihalyi, para que un individuo llegue a este estado es necesario que la actividad realizada cumpla una serie de condiciones: 1) debe existir un equilibrio entre las habilidades que el individuo posee y los retos que se le plantean; 2) debe existir un sistema por el cual el individuo reciba información (feedback) sobre su proceso; 3) deben establecerse de manera clara y concisa cuáles son los objetivos a lograr. Teniendo esto en cuenta, el objetivo del presente trabajo es analizar si los juegos de simulación empresarial cumplen con las condiciones necesarias para que los alumnos experimenten *flow*, así como su efecto en el aprendizaje.

Para alcanzar este objetivo se describen los resultados de una experiencia llevada a cabo en la asignatura “*Decisiones Comerciales*”, del Grado en Administración y Dirección de Empresas de la Universidad de Zaragoza, durante el primer semestre de los cursos académicos 2015-2016 y 2016-2017.

2. Metodología docente utilizada

El desarrollo de esta experiencia se basa en el uso de juegos de simulación empresarial. El uso de los juegos de simulación permite a los alumnos de Economía y Empresa aplicar los conocimientos teóricos adquiridos en un marco real. La utilización de esta herramienta pedagógica supone una gran oportunidad para titulaciones en las que resulta conveniente para su formación acercar al alumno al contexto real en el que desarrollará su actividad.

3. TIC en la que se ha apoyado

El juego de simulación utilizado es el Simulador de Gestión Empresarial desarrollado por la empresa GESTIONET.

4. Carácter innovador a destacar

La presente investigación se articula en torno a la introducción de una innovación de carácter pedagógico, al incorporar los juegos de simulación empresarial en la actividad docente. Los juegos de simulación son una representación simplificada de la realidad de carácter dinámico. Dadas las numerosas ventajas que presentan, constituyen una alternativa efectiva frente a los métodos de enseñanza tradicionales.

5. Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos

Para conocer los beneficios derivados del uso del juego de simulación empresarial, 251 alumnos de la asignatura “Decisiones Comerciales” fueron encuestados. En dicho cuestionario se les pedía que valorasen diversos aspectos del juego, en escalas Likert de 1 a 7 puntos. Los resultados obtenidos muestran que el juego de simulación empresarial cumple satisfactoriamente las condiciones necesarias para que los estudiantes experimenten un estado de *flow*: que el juego suponga un reto ($M=5,0$), que los alumnos perciban que tienen habilidades suficientes para hacer frente a dicho reto ($M=5,0$), que los objetivos del juego queden claros ($M=5,1$) y que el juego ofrezca un sistema de feedback instantáneo que les ayude a saber cómo lo están haciendo en cada momento ($M=5,6$). Del mismo modo, los resultados ponen de manifiesto que el juego de simulación empresarial lleva a los alumnos a un estado de *flow*, caracterizado por un elevado grado de concentración ($M=5,0$), diversión ($M=5,3$), y motivación ($M=4,5$). Finalmente, los resultados muestran que los alumnos perciben un mayor aprendizaje ($M=5,5$), consideran el juego de simulación empresarial útil para la adquisición de competencias ($M=5,6$), y están muy satisfechos con el juego ($M=5,9$).

6. Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación

Cualquier otra área de conocimiento es susceptible de integrar juegos de simulación en su oferta educativa, desde simuladores de ingeniería mecánica y resolución de problemas computacionales, hasta simuladores para estudiantes de Medicina, pasando por simulaciones para la planificación de recursos empresariales, o juegos de simulación en marketing. Por tanto, los resultados obtenidos en la presente investigación pueden ser de gran utilidad en otros contextos, más allá del ámbito de la gestión empresarial.

7. Conclusiones obtenidas durante el proceso

Los resultados de este estudio demuestran que el juego de simulación empresarial ayuda a que los alumnos estén más concentrados durante las clases, disfruten y se diviertan más y estén motivados para seguir jugando. Estos aspectos, que conforman el estado de *flow*, son fundamentales para unos mejores resultados de aprendizaje. Además, gracias a la perspectiva eminentemente práctica del juego de simulación empresarial, los alumnos adquieren una serie de competencias tanto genéricas (capacidad para la toma de decisiones, trabajar en entornos de presión, trabajo en equipo...), como específicas de la materia (entender la integración de las diferentes áreas de la empresa, comprender el funcionamiento de los mercados...), lo que mejora su aprendizaje y les hace estar satisfechos con la experiencia y con el juego de simulación empresarial.