

LOS SIMULADORES DE EMPRESA COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE

Dolores DELSO ARANAZ (ddelso@unizar.es)
Rosario FÉRRIZ MARCEN (rferriz@unizar.es)
Jesús GUTIÉRREZ ILARDUYA (guti@unizar.es)
Eugenia, MARÍN VICENTE (memarin@unizar.es)

Departamento de Economía y Dirección de Empresas. Universidad de Zaragoza.

Abstract

Dentro de las ciencias sociales y en concreto en el ámbito económico-empresarial, destaca la incertidumbre del entorno como característica primordial. Esto hace que la aplicación práctica de los conceptos teóricos sea difícil. Los business games son una de las herramientas que consiguen simular esta diversidad de variables impredecibles. Nuevo reto del nuevo Espacio Europeo de Educación Superior.

Objetivos

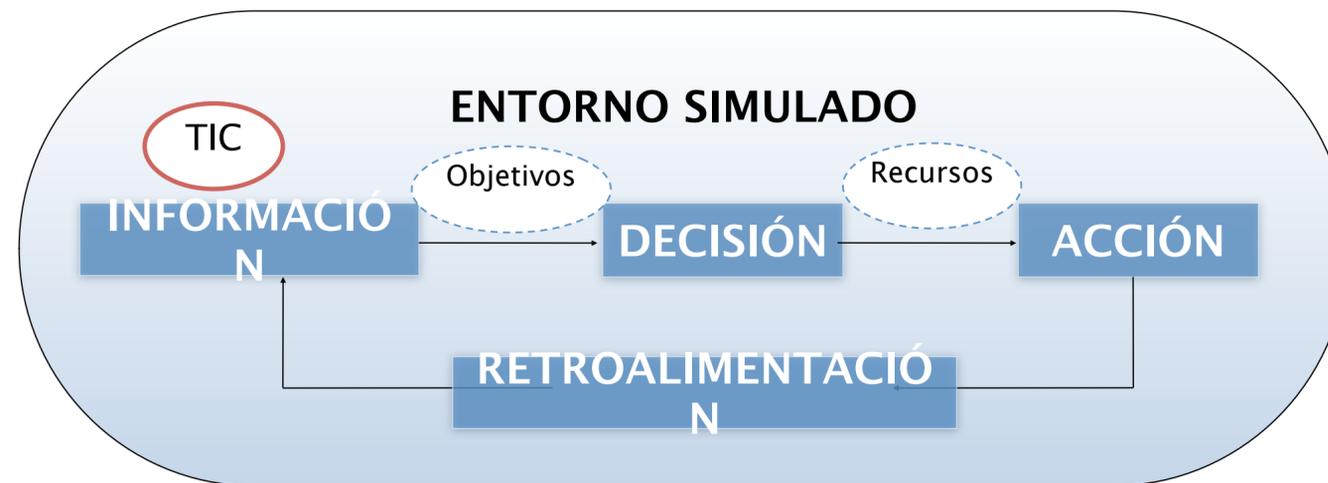
Específicos:

- Aplicación práctica de la teoría.
- Relación-interacción de conceptos.
- Importancia de la dirección estratégica.
- Realidad de la escasez de recursos.

Transversales:

- Trabajo en equipo.
- Utilización de TIC.
- Resolución problemas.
- Comunicación.
- Adaptabilidad.
- Análisis y síntesis.

Metodología



Elección de alumnos

La herramienta: el business game.

Web-based: la plataforma es la web (web 2.0): el simulador está disponible las 24 horas del día para realizar experimentos, discutir (tiene un chat), poner cosas en común (tiene correo interno).

Equilibrado entre áreas.

Sistema de alianzas y cooperación.

Sistema de previsión.

Internacionalización y multiproducto.

Gestión estratégica.

Niveles pedagógicos.

Realista y sencillo.

Informes resultados.

Análisis de la información

Tutorización

Resultados

Aprendizaje
Motivación
Multidisciplinar
Análisis Información

Conclusiones

Simulación realidad

+

NTIC



Aprendizaje

+

Competencias
transversales