






La enseñanza y el aprendizaje de la estrategia empresarial a través de los videojuegos

Jorge Fleta Asín, Pedro Sánchez Sello

Departamento de Dirección y Organización de Empresas,
jorge.fleta@unizar.es pedross@unizar.es

-  **Contexto académico:** Práctica voluntaria para la asignatura troncal de Economía. Durante el segundo cuatrimestre del tercer curso de las licenciaturas de Ingeniería Informática e Ingeniería de Telecomunicaciones. Escuela de Ingeniería y Arquitectura, Universidad de Zaragoza.
-  **Objetivos propuestos:** Relacionar contenidos de la asignatura de Economía con el uso de herramientas más cercanas a la vida diaria del alumnado. Especialmente a través de un videojuego de estrategia en tiempo real (Warcraft III el Reino del Caos), por ser un elemento de ocio habitual y más relacionado con herramientas propias de las carreras donde se imparte la asignatura.
-  **Metodología:** Práctica guiada con cuestiones relacionadas con la dinámica del videojuego y el comportamiento empresarial. Entrega de la práctica al profesorado, y comentarios de los alumnos con sus reflexiones en un foro habilitado en el ADD.
-  **Principales resultados:** Desarrollo correcto de las prácticas entregadas. Motivación del alumnado porque es la actividad práctica que mayor seguimiento tuvo, y porque se pidió la inclusión de otros juegos concretos de características similares (World of Warcraft, Civilization, Age of Empires, etc.).
-  **Conclusiones:** Experiencia positiva porque permitió detectar errores conceptuales, permite interrelacionar herramientas habituales de ocio y de la carrera con la asignatura; más conveniente que otro software empresarial que requiere conocimientos previos al ser la primera asignatura de Economía que estudian.

