



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Trabajo fin de máster

**Estudio y uso educativo del concurso
“Desafío Junior Empresarial” de ESIC
en el alumnado de Economía de la
Empresa 1 del Colegio Internacional
SEK-Catalunya**

Presentado por: Montserrat Molist Arenas
Línea de investigación: Recursos didácticos: Juegos de
Simulación empresarial
Director/a: Cayetano Medina Molina

Ciudad: Barcelona
Fecha: 16/07/2014

Resumen

Actualmente se requiere de innovación en las prácticas educativas para adaptarse a los grandes cambios que se han producido en la sociedad. Las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento proporcionan muchos recursos didácticos a los docentes, pero su introducción en el aula debe realizarse a través de una selección eficaz que proporcione una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado.

Esta investigación presenta los resultados del trabajo de campo realizado en la participación del alumnado de 1º de Bachillerato del Colegio Internacional Sek-Catalunya en el concurso de simulación empresarial “Desafío Junior Empresarial” de ESIC (Business & Marketing School), para valorar su utilidad como medio didáctico seleccionado eficazmente en la asignatura de Economía de la Empresa 1, a través del análisis de cuatro aspectos básicos: la motivación que genera, el desarrollo de las habilidades de trabajo en equipo que potencia, las mejoras en el proceso de aprendizaje de los contenidos teóricos a través de la práctica de los juegos de simulación empresarial y la adecuación a las características específicas de los alumnos.

Palabras clave: Recursos didácticos, Economía de la Empresa 1, juegos de simulación empresarial, concurso, motivación, trabajo en equipo, aprendizaje experiencial.

Abstract

Educational practices require innovation in order to adapt to big changes that are occurring in society. The modern information and communication technologies mean new teaching resources for the educators, but its introduction in the classroom needs to be selective for the best teaching-learning process to be available to the students.

This report shows results based on the participation of students from 1º of “Bachillerato” of Internacional Sek-Catalunya College who were competing in a business simulation for “Desafío Junior Empresarial” de ESIC (Business & Marketing School), to determine its teaching benefit effectively the subject of Business Economics 1 analyzed four basic aspects: the motivation it generates, the development of the abilities to work as a team, the improvement of learning theory through the practice of business simulation games and the adequacy of the specific characteristics of the students.

Keywords: Teaching resources, Business Economics 1, business simulation games, competing, motivation, teamwork, Experiential learning.

ÍNDICE

PÁGINA

1.- INTRODUCCIÓN	1
1.1.- Introducción y Justificación.....	1
1.2.- Objetivos e Hipótesis.....	3
1.3.- Metodología.....	3
1.4.- Justificación de la Bibliografía utilizada.....	4
2.- MARCO TEÓRICO	6
2.1.- Introducción.....	6
2.2.- Juego de Simulación empresarial.....	6
2.2.1.- Simulación.....	6
2.2.2.- Juego.....	8
2.2.3.- El juego de simulación empresarial. Ventajas y limitaciones en el aula.....	9
2.3.- Adquisición de conocimientos con los juegos de simulación empresarial.....	11
2.4.- El trabajo en equipo y los juegos de simulación empresarial.	12
2.5.- La motivación y los juegos de simulación. El caso de los concursos.....	13
3.- MÉTODOS	15
3.1.- Contextualización.....	15
3.1.1- El Centro Educativo.....	15
3.1.2.- Alumnos.....	16
3.2.- Explicación de la Metodología.	16
3.3.- “Desafío Junior Empresarial”: Competición de juego de simulación empresarial.	19
3.4.- Resultados del trabajo de campo.....	21
3.4.1.- Realización del concurso de simulación empresarial.....	21
3.4.2.- Entrevista a la profesora de los 2 grupos.....	22
3.4.3.- Resultados del cuestionario.	23
4.- ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	38
5.- CONCLUSIONES	41
5.1.- Limitaciones.....	42
5.2.- Futuras líneas de investigación.....	42
6.- PROPUESTA DE ACTUACIÓN	43
7.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	49
8.- BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA	51
9.- ANEXOS	52

ÍNDICE DE FIGURAS

PÁGINA

Figura 1. Tipologías de técnicas de simulación de Taylor.....	7
Figura 2. Ciclo de Aprendizaje de Kolb.....	11
Figura 3. Pirámide de Aprendizaje de NTL (National Training Laboratories)..	12
Figura 4. Cono de Aprendizaje de Dale.....	12

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Valoración personal de la Experiencia. Curso 2012/2013.....	24
Gráfico 2. Valoración personal de la Experiencia. Curso 2013/2014.....	24
Gráfico 3. Valoración personal de la experiencia del grupo. Curso 2012/2013.....	25
Gráfico 4. Valoración personal de la experiencia del grupo. Curso 2013/2014.....	25
Gráfico 5. Alumnos dispuestos a repetir la experiencia. Curso 2012/2013.....	26
Gráfico 6. Alumnos dispuestos a repetir la experiencia. Curso 2013/2014.....	26
Gráfico 7. Motivación durante el concurso. Curso 2012/2013.....	27
Gráfico 8. Motivación durante el concurso. Curso 2013/2014.....	27
Gráfico 9. Motivación si no fuera un concurso. Curso 2012/2013.....	28
Gráfico 10. Motivación si no fuera un concurso. Curso 2013/2014.....	28
Gráfico 11. Forma de organización en la toma de decisiones. Curso 2012/2013.....	29
Gráfico 12. Forma de organización en la toma de decisiones. Curso 2013/2014.....	30
Gráfico 13. Existencia de líder influyente en la toma de decisiones. Curso 2012/2013.....	31
Gráfico 14. Existencia de líder influyente en la toma de decisiones. Curso 2013/2014.....	31
Gráfico 15. Dificultad de consenso en la toma de decisiones. Curso 2012/2013.....	32
Gráfico 16. Dificultad de consenso en la toma de decisiones. Curso 2013/2014.....	32
Gráfico 17. Utilidad para aprender a tomar decisiones en equipo. Curso 2012/2013.....	33
Gráfico 18. Utilidad para aprender a tomar decisiones en equipo. Curso 2013/2014.....	33

Gráfico 19. Obtención de mejor resultado si el trabajo fuera individual. Curso 2012/2013.....	34
Gráfico 20. Obtención de mejor resultado si el trabajo fuera individual. Curso 2013/2014.....	34
Gráfico 21. Utilidad del concurso en el proceso de aprendizaje de la Asignatura de Economía de la Empresa 1. Curso 2012/2013.....	35
Gráfico 22. Utilidad del concurso en el proceso de aprendizaje de la Asignatura de Economía de la Empresa 1. Curso 2013/2014.....	35
Gráfico 23. Ayuda del profesor en la realización de la actividad. Curso 2012/2013.....	36
Gráfico 24. Ayuda del profesor en la realización de la actividad. Curso 2012/2013.....	36

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Objetivos y técnicas de investigación.....	18
Tabla 2. Bloques y unidades didácticas de la asignatura de Economía de la Empresa 1.....	43
Tabla 3. Ejemplos de juegos de simulación.	44
Tabla 4. Temporización de las sesiones para el juego de simulación “Race to Market”	48

1.- INTRODUCCIÓN

1.1.- Introducción y Justificación

En la práctica docente son muchos los recursos que pueden utilizarse y es necesario realizar una selección eficaz para llevarlos al aula. Para que un recurso didáctico sea eficaz debe tener una óptima calidad técnica y ser adecuado para el cumplimiento del objetivo de su uso. Si el recurso seleccionado no supone una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, el esfuerzo que se ha realizado para planificar la actividad y para llevarla a cabo sería mejor dirigirlo hacia otro tipo de actividad con el uso de otro recurso diferente y así optimizar el tiempo, que en la práctica docente es escaso. Lo que se trata en definitiva es que el docente cuente con las herramientas necesarias para poder impartir de forma más eficaz una asignatura en el centro educativo.

Esta selección debe realizarse desde la perspectiva de la innovación. En la sociedad actual se han producido grandes cambios en poco tiempo, pero especialmente la expansión de la economía neoliberal y el avance y la omnipresencia de las tecnologías y la sociedad de la información y el conocimiento, están generando grandes cambios en el sistema de producción y del mundo laboral. Las nuevas exigencias laborales requieren innovación en las prácticas educativas para adaptarse, tal como indica Robinson (1999) en sus teorías. El alumnado tiene unas necesidades específicas de desarrollar habilidades como la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo y la competitividad. Si los docentes son capaces de formar personas con estas habilidades estarán formando a futuros profesionales que sabrán afrontar con éxito su trabajo.

Tampoco se debe olvidar que el aprendizaje, como dice Moreno (1996), se entiende como la adquisición de conocimientos para dar significado a la realidad, y desde esta racionalidad se plantean diseños abiertos que tienen en cuenta la realidad y la utilización recursiva de los medios que permite aprender y utilizar sistemas de representación simbólica, solucionar problemas e interpretar y relacionarse con el medio físico, social y cultural.

El uso de simuladores es un tipo de aprendizaje práctico que favorece el desarrollo en el alumnado de las habilidades de análisis, valoración, decisión, actuación, trabajo en equipo, resistencia a la frustración e inteligencia emocional, según la empresa española Praxis MMT (2014), que a través de un simulador de tercera generación permite a los alumnos dirigir sus propias empresas en Internet. Por otro lado *Bernabeu y Goldstein* (2009) señalan al juego como una herramienta pedagógica que favorece la creatividad. Por lo tanto este medio didáctico cumpliría muchos de los requisitos para ser seleccionado en la práctica docente. Si además este medio didáctico se realiza a través

de un concurso se está añadiendo un gran valor, ya que también se favorecerá el desarrollo de la habilidad competitiva en el alumnado.

Otro aspecto muy importante a tener en cuenta es que el medio didáctico seleccionado debe motivar al alumno para que se implique en la realización de la actividad y de esta forma la enseñanza sea valiosa. Según Travé (2001) la simulación de empresas es una actividad muy motivadora y educadora para los alumnos. Este medio didáctico acerca al alumnado a la realidad empresarial y al implicarse en su realización los contenidos de la asignatura de Economía de la Empresa son integrados en el alumno de una forma más eficaz lográndose el proceso de enseñanza-aprendizaje deseado como finalidad educativa.

Son muchos los estudios que avalan el uso del simulador empresarial en el aula, pero son pocos los que hacen referencia al uso educativo del simulador a través de la participación en un concurso. En este trabajo se investigará el “Desafío Junior Empresarial” de ESIC (*Business & Marketing School*), una competición entre grupos de alumnos/as de diferentes centros de enseñanza que con la ayuda del profesor, simulan la realidad empresarial creando su propia compañía. Tal y como se menciona en la web del concurso el “Desafío Junior Empresarial” es un elemento motivador, didáctico y entretenido para los alumnos, siendo una herramienta muy útil para el aprovechamiento de la asignatura de Economía de la Empresa de una manera didáctica y divertida.

Este medio didáctico ha sido utilizado en la asignatura de Economía de la Empresa 1 de 1º de Bachillerato en el Colegio Internacional SEK-Catalunya y los alumnos lo han tenido presente en todos los contenidos de la asignatura. En base a esta experiencia se analizará la eficacia de su selección como medio didáctico teniendo en cuenta las teorías sobre el uso del simulador empresarial en el aula de autores como Elgood (1993), Arias, Romerosa, Navarro, Haro y Ortega (2009), Bernardo (2004) y Taylor (1989, 1991) que destacan la relevancia de este medio y explican el efecto positivo para el desarrollo de muchas habilidades en los alumnos. También se tendrán en cuenta en el análisis artículos de revistas de divulgación académica de Educación como el de Arias, Haro y Romerosa (2010) que destacan el enfoque innovador de este medio. Para concretar más el análisis se comparará la experiencia con otros concursos y juegos de simulación similares que sean adecuados para este tipo de alumnado.

1.2.- Objetivos e Hipótesis

El objetivo principal es el análisis de la utilidad como medio didáctico seleccionado eficazmente del concurso “Desafío Junior Empresarial” de ESIC (*Business & Marketing School*) de simulación empresarial en el alumnado de Economía de la Empresa de 1º de Bachillerato del Colegio Internacional SEK-Catalunya.

Para analizar este objetivo principal es necesario el análisis de los siguientes objetivos específicos:

- Objetivo específico 1: Detectar si el grado de motivación de los alumnos aumenta en la realización de este tipo de actividad.
- Objetivo específico 2: Identificar mejoras en las habilidades de los alumnos en el trabajo en equipo.
- Objetivo específico 3: Identificar mejoras en los conocimientos de la asignatura de Economía de la Empresa 1.
- Objetivo específico 4: Identificar si existe otro tipo de concurso más recomendable para estos alumnos.

La hipótesis principal que permite identificar estos objetivos es la siguiente:

- El concurso “Desafío Junior Empresarial” de ESIC (*Business & Marketing School*) motiva a los alumnos y favorece el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo y conocimientos de la asignatura de Economía de la Empresa de 1º de Bachillerato del Colegio Internacional SEK-Catalunya.

1.3.- Metodología

Se utiliza el estudio de caso como tipo de investigación, realizando un estudio sistemático sobre el uso del concurso de simulación empresarial “Desafío Junior Empresarial” de ESIC (*Business & Marketing School*) en 2 grupos de alumnos del Colegio Internacional SEK-Catalunya. Este concurso se utiliza como medio didáctico en el aula de la asignatura de Economía de Empresa de 1º de Bachillerato del Colegio Internacional SEK-Catalunya desde hace 2 años, en el curso escolar 2012/2013 y 2013/2014, y el estudio se realiza a los 2 únicos grupos que han participado en el concurso.

El estudio de tres variables como son el rendimiento escolar, el grado de motivación de los alumnos y el grado de entendimiento con los compañeros de equipo a la hora de trabajar, proporcionará unos resultados que son los aspectos empíricos de la

investigación de la realidad observada. Este método cuantitativo se llevará a cabo a través de un muestreo de los alumnos de 1º de Bachillerato de Economía de la Empresa del Colegio Internacional SEK-Catalunya a los cuales se les realizarán cuestionarios, y cuyos datos serán analizados mediante herramientas estadísticas.

Todo ello complementado con el uso del método cualitativo a través de la técnica de una entrevista estructurada a la profesora de la asignatura, la misma persona en los dos cursos escolares, para ser analizada.

1.4.- Justificación de la bibliografía utilizada

Para realizar la investigación se parte de la teoría del aprendizaje basado en la experiencia de *Kolb* (1984) que sería el marco general para situar a los simuladores empresariales, analizando los argumentos de esta teoría en la bibliografía encontrada del autor. Se profundiza en los aspectos que caracterizan a los simuladores con autores como Pidd (1996) y Taylor (1989, 1991) para luego concretar los juegos de simulación empresariales utilizando los recursos bibliográficos de autores de referencia como *Elgood* (1993) y Bernardo (2004) y artículos de revistas de divulgación académica de Educación de Arias et al. (2010), entre otros, que destacan el enfoque innovador de estos medios didácticos.

Para hacer referencia a los objetivos específicos se argumenta las potencialidades del trabajo en equipo con el estudio realizado al respeto por Belinchón (2011). También se argumenta la importancia de la metodología operativa participativa para la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos de bachillerato, utilizando bibliografía de autores de referencia sobre la motivación como Mc. Clelland (1961) y Harlow y Butler (1957) y se describe la metodología en la enseñanza de la economía en Bachillerato que señala Travé (2001) en su *Didáctica de la Economía en el Bachillerato*. Se describe el concurso “Desafío Junior Empresarial” de ESIC (*Business & Marketing School*) utilizando la página web de referencia.

Las principales teorías de la bibliografía utilizada son la metodología operativa y participativa como motivadora del proceso de aprendizaje en los alumnos de bachillerato y en concreto como la simulación empresarial, que se basa en la teoría del aprendizaje experiencial, favorece el trabajo en equipo y hace eficaz el aprendizaje de estos alumnos en el aula. Otra teoría es la importancia del trabajo en equipo para hacer más competentes a los alumnos y estén preparados para su inserción en el mundo laboral. En la investigación se quiere reforzar estas teorías aportando además como

puede influir que la simulación empresarial se dé en el marco de un concurso, de tal modo que los alumnos se impliquen aún más en su realización y lo tienen presente en todo su proceso de aprendizaje de los contenidos de la asignatura, constatando una mejora en conocimientos y competencias.

Para llevar a cabo el último objetivo específico se ha buscado información en páginas web de otros concursos y juegos de simulación empresarial para realizar un análisis comparativo.

2.- MARCO TEÓRICO

2.1.- Introducción

En el marco teórico se detallará en profundidad los conceptos de simulación y juego para enmarcar el juego de simulación empresarial. Se analizará la adquisición de conocimientos, el trabajo en equipo y la motivación con este tipo de medios didácticos, clave para contextualizar los objetivos de este estudio.

2.2.- Juego de Simulación empresarial:

2.2.1.- Simulación

Al buscar el significado de la palabra *simulación* en Internet, el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (2001) define *simulación* como “la acción de simular”, y *simular* como “representar una cosa fingiendo o imitando lo que no es”. Para enmarcar su significado en los juegos de simulación,

Se puede percibir toda simulación como actividades que evolucionan en torno a partes escogidas del mundo real o hipotético. En mayor o menor grado, ellas toman del mundo real o hipotético lo que los diseñadores o participantes juzguen apropiado. Todas ellas pueden concebirse como abstracciones. (...) Cualquiera que sea su grado de abstracción, ellas son representaciones simplificadas que se pueden utilizar para ayudar a nuestra comprensión. (Taylor, 1991, p.17).

Siguiendo en esta línea Szczurek (1996) citado en Castro (2008) afirma que “las simulaciones se caracterizan por representar una situación de la manera más cercana a la realidad para que los alumnos entiendan la situación y sean capaces de vivirla en primera persona” (p.233).

Los dos autores citados hacen referencia al hecho de que las simulaciones son representaciones de la realidad, en mayor o menor grado de abstracción. Para determinar la forma de representar esta realidad es necesario tener presentes dos conceptos que van unidos a la simulación: el modelo y el sistema.

Shubik (1960) y Lehman (1977) son dos de los autores que introducen el concepto de modelo en las simulaciones. La simulación es un modelo operativo de la realidad, lo que significa que al ser un modelo operativo se puede manipular y es esta manipulación del modelo lo que da sentido a la simulación, ya que en la realidad no podría realizarse (Shubik, 1960). Pero hay que destacar una diferenciación importante, la simulación se basa en un modelo, pero el modelo representa la realidad de forma “estática” y la simulación lo hace de forma “dinámica” (Lehman, 1977).

Forrester (1961) es quién introduce el concepto de sistema en las simulaciones afirmando que las realidades simuladas casi siempre pueden observarse como sistemas. Estos sistemas son el resultado del reduccionismo de la realidad, entendiendo como

reduccionismo al proceso de simplificación necesario para estudiar la realidad con fines prácticos.

Martínez y Requena (1986) enuncian las características básicas que deben cumplir los sistemas:

1. Tener un fin u objetivo concreto predeterminado.
2. Que existan unas normas para la relación de los elementos que los configuran.
3. Que estos elementos estén ordenados.

Y relacionando los tres conceptos: simulación, modelo y sistema, definen la simulación como aquella generación de posibles estados del sistema a través del modelo, que de forma precisa y útil, lo representa.

Además describen la utilidad de la simulación en la prospectiva de sistemas cuando hacer los ensayos sobre sistemas reales podría resultar muy costoso, dañarlos o destruirlos y cuando se quieran reducir los tiempos de espera, ya que la simulación permite alterar las escalas del tiempo, no siendo necesario esperar para obtener un resultado porque el modelado lo proyecta.

Actualmente el concepto de simulación va íntimamente relacionado con la informática, y autores como Mitira (1986) afirman que la informatización es un prerrequisito para poder ejecutar un modelo de simulación. A partir de 1950 los ordenadores y los lenguajes de programación permiten informatizar a los modelos de simulación, convirtiéndolos en métodos muy utilizados.

Según Pidd (1996) la simulación informatizada es ideal para contestar a preguntas tipo “¿qué pasaría si...?” ya que cuando a un modelo se le introduce una determinada información, se obtiene una respuesta rápida de lo que sucedería según esa y no otra información. La simulación informatizada funciona evaluando varias alternativas para determinar cuál es la mejor, siendo utilizada como ensayo de “prueba-error” para resolver problemas.

Según Taylor (1991) se encuentran 4 técnicas de simulación que son simplificaciones de la realidad para comprenderla y que difieren entre sí por los niveles de abstracción que hacen de ella:

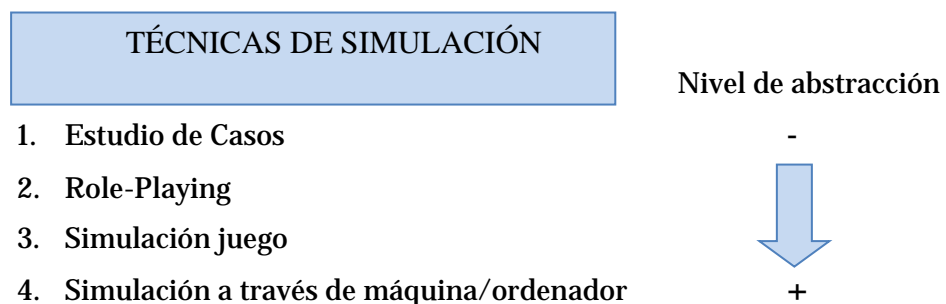


Figura 1. Tipologías de técnicas de simulación de Taylor (1991). Elaboración propia.

Estas técnicas las describe de la siguiente forma:

Estudio de Casos: Descripción utilizando diferentes combinaciones de datos del mundo real que son observados.

Role-Playing: Representación de grupo informalmente estructurada. A partir de unos datos, los participantes elaboran una secuencia de acontecimientos.

Simulación juego: Representación de grupo estructurada de la esencia de una situación, donde los participantes realizan un proceso de toma de decisiones.

Simulación a través de máquina/ordenador: Los datos y las decisiones están fijados en una representación matemática. Se basa en la teoría de los juegos y otras técnicas matemáticas, incorporando elementos de suerte y azar. El ordenador procesa las decisiones tomadas por los participantes, proporcionándoles las respuestas.

2.2.2.- Juego

El juego ha sido definido por varios autores, de los cuales destaca Huizinga (1972) que lo define de la siguiente forma:

El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente (p.39).

Según Huizinga si se conoce el juego de un hombre, se llega a conocer su espíritu, porque lo entiende como base del comportamiento humano, y no sólo evasión y entretenimiento, afirmando que es “algo más que un fenómeno meramente fisiológico o una reacción psíquica condicionada de modo puramente fisiológico” (Huizinga, 1938, p.32).

Para Montessori (1932) el juego “es una actividad lúdica, atractiva y motivadora capaz de captar la atención de los alumnos hacia la materia” (p.39). Esta autora también indica que el juego requiere de comunicación y que a través de su realización permite activar los mecanismos de aprendizaje. Los docentes deberían ser facilitadores de conocimientos y el alumno debería ser el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, y una de las mejores opciones para que esto ocurra es la utilización del juego como recurso didáctico.

Otro aspecto interesante del juego es que acerca al alumno a la realidad cotidiana participando en otra realidad que puede observar desde diferentes niveles, de tal modo que le permite desarrollar habilidades como la creatividad y la capacidad de adaptación.

En este apartado se quiere considerar también a la Teoría de Juegos como base de los juegos de simulación, esta teoría aporta una nueva dimensión al estudio del juego desde una perspectiva de toma de decisiones. Teniendo en cuenta a autores como Ackroft y Sasieni (1971) en la Teoría de Juegos existen dos o más situaciones y quién ha de tomar la decisión sabe que estas situaciones también pueden ser controladas por otro participante con intereses opuestos.

2.2.3.- El juego de simulación empresarial. Ventajas y limitaciones en el aula

El origen de los juegos de simulación actuales lo encontramos en el siglo XIX donde se utilizaban en la formación militar para simular el campo de batalla. En la II Guerra Mundial es cuando se empezó a realizar un uso de forma masiva de estos simuladores para entrenar a los soldados estadounidenses.

Con el auge de la tecnología informática, el éxito de estos simuladores como recurso formativo militar y las teorías educativas de autores como Kolb (1984) que enfatizaban un enfoque activo más que pasivo en los métodos de aprendizaje y un reconocimiento de la importancia de la experiencia como parte esencial del proceso de aprendizaje, los juegos de simulación son actualmente un método de enseñanza que se emplea en todo el mundo. Concretando en el juego de simulación empresarial, el primer juego de estas características fue el “Top Management Simulation” creado por la American Management Association el 1956, y en la década de los 60 ya eran utilizados en la mayoría de escuelas de negocios y universidades de Estados Unidos (Wolfe, 1976).

En el aula de Economía de la Empresa los juegos de simulación empresarial son los más utilizados ya que

Son una técnica didáctica enfocada a la educación personalizada pues despiertan el interés, motivan la participación espontánea de los espectadores y mantienen la expectativa del grupo centrada en el problema que desarrolla (...) provoca una vivencia común a todos los presentes y después de ella es posible discutir el problema con cierto conocimiento. (Bernardo, 2004, p.129-130)

Además de motivar a los alumnos, la práctica de su realización permite integrar los conocimientos teóricos y los alumnos interactúan entre ellos y son capaces de tomar sus propias decisiones con la consecuencia de los resultados que implican las decisiones tomadas.

Pero a la hora de utilizar este medio didáctico en el aula los docentes tienen que tener en cuenta las ventajas y las limitaciones que presentan. Según Elgood (1993) algunas de las ventajas de los juegos de simulación son las siguientes:

- La experimentación como objetivo
- El aprendizaje mediante la experiencia de los alumnos.
- Ayudan a plantear problemas y buscar soluciones.
- El juego genera expectativa de divertimento y se asimila al concepto de liberación, provocando más motivación.
- Permite el trabajo en equipo, generando interacción y discusión.
- Los alumnos se convierten en los protagonistas de su proceso de aprendizaje.
- Permiten el aprendizaje significativo.
- Participación activa.

Y según Arias et al. (2009) algunas de las limitaciones a tener en cuenta son:

- Diferencia entre la realidad y su simulación.
- Percepción de menos riesgo en la toma de decisiones.
- El objetivo de ganar de los participantes puede afectar su proceso de aprendizaje.
- Complejidad del juego.
- La autoridad del docente puede verse afectada.
- Dificultades para diferenciar las variables endógenas y las exógenas.
- Jugar sin saber cuál es la finalidad educativa de la actividad.

Para reducir estas limitaciones el docente tiene una responsabilidad importante, ya que tiene que tener en cuenta que las características del juego de simulación sean las adecuadas a las necesidades de aprendizaje de sus alumnos, planificando la actividad previamente y teniendo siempre presentes los objetivos didácticos que se quieren alcanzar. Por otro lado debe asegurarse que todos los alumnos entienden las normas y el funcionamiento del juego y que identifiquen los conceptos de la asignatura que aparecen en la realidad simulada por el juego. Tiene que guiar y orientar en la toma de decisiones y debe analizar que procedimientos y mecanismos utilizan a la hora de tomar estas decisiones, siendo un apoyo en sus aciertos y errores para que sepan asumir sus responsabilidades.

2.3.- Adquisición de conocimientos con los juegos de simulación empresarial.

El aprendizaje a través de los juegos de simulación empresarial se realiza a través de la experimentación de situaciones que tratan de simularse a la realidad de una empresa. Este aprendizaje ha sido analizado por Kolb (1971) y lo describe como un ciclo, afirmando que a lo largo de su vida el ser humano aprende mediante cuatro fases: Experimentar (1), Reflexionar (2), Teorizar (3) y Actuar (4). Dos dimensiones básicas para el aprendizaje, identifica Kolb (1971): la percepción y el procesamiento. El aprendizaje es el producto de la forma que se percibe y luego se procesa lo percibido. Para Kolb (1971) el hecho de experimentar proporciona unas consecuencias y unos resultados que pueden ser observables. Tras el análisis y la reflexión de estos resultados, el individuo llega a unas conclusiones que le permiten realizar una conceptualización abstracta definiendo su manera de actuar futura. Este ciclo que se describe a continuación puede comenzarse por cualquiera de sus fases:

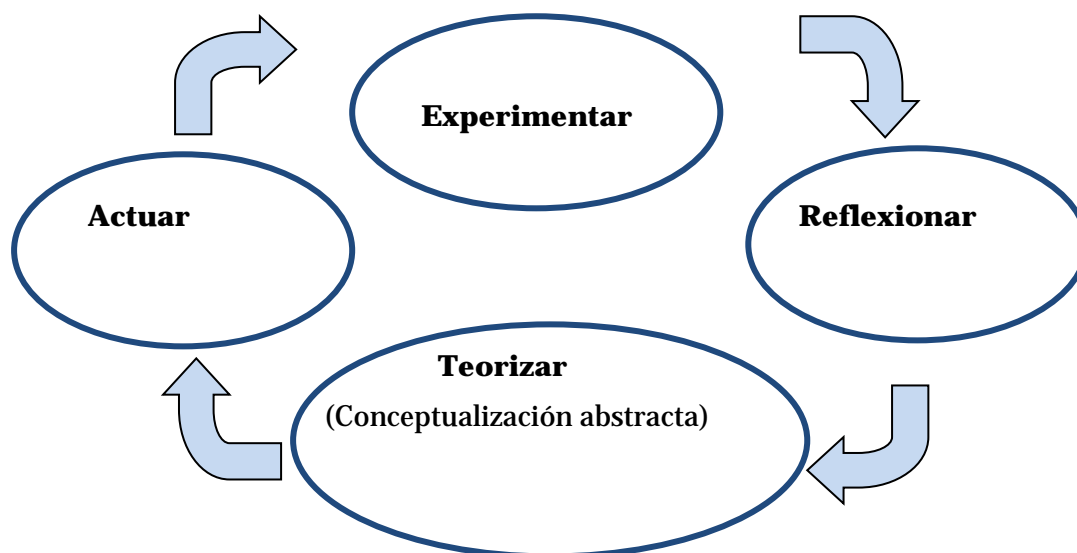


Figura 2. Ciclo de aprendizaje de Kolb (1984). Elaboración propia.

Una de las características de los juegos de simulación es que cumplen todas las fases del ciclo de Kolb, y permiten a los alumnos asumir diferentes roles en su proceso de aprendizaje dependiendo de la fase en que se encuentran.

Estudios relevantes sobre la experiencia como el de NTL (National Training Laboratories) que presentó “The Learning Pyramid” (Pirámide del Aprendizaje), citado por Yturralde (2014) en su página web, y el de Dale (1932) a través del cono de aprendizaje, que demostró que a través de la práctica se alcanza un mayor nivel de

retención, confirman una mejor adquisición de conocimientos a través de los juegos de simulación ya que son medios didácticos prácticos y de participación activa.

Basado en investigaciones, concluyen que se aprende...

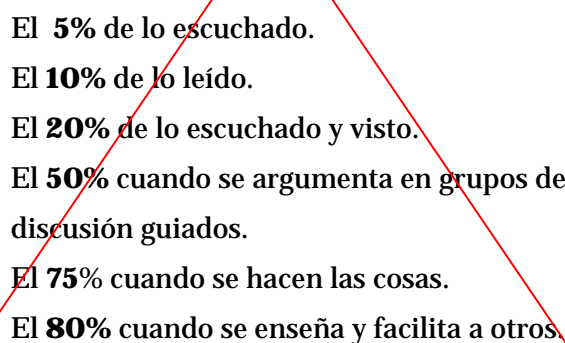
- 
- El **5%** de lo escuchado.
 - El **10%** de lo leído.
 - El **20%** de lo escuchado y visto.
 - El **50%** cuando se argumenta en grupos de discusión guiados.
 - El **75%** cuando se hacen las cosas.
 - El **80%** cuando se enseña y facilita a otros.

Figura 3. Pirámide de Aprendizaje de NTL, por Yturralde (2014). Elaboración propia.

Se concluye que después de 2 semanas se tiende a recordar...

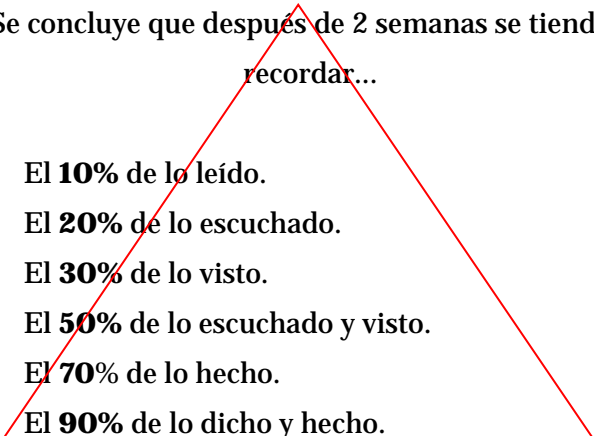
- 
- El **10%** de lo leído.
 - El **20%** de lo escuchado.
 - El **30%** de lo visto.
 - El **50%** de lo escuchado y visto.
 - El **70%** de lo hecho.
 - El **90%** de lo dicho y hecho.

Figura 4. Cono de Aprendizaje de Dale (1932). Elaboración propia.

2.4.- El trabajo en equipo y los juegos de simulación.

Los autores Arias, Haro y Martínez (2010) tras realizar un estudio del uso de simuladores en el aula, concluyen entre otros aspectos que fomentan capacidades transversales como el trabajo en equipo, siendo este aspecto muy determinante para que los alumnos afronten con éxito el competitivo mercado laboral.

En la misma línea Praxis MMT (2014), empresa española que ha diseñado un simulador empresarial de tercera generación, después de analizar su puesta en práctica

y de recoger la opinión de algunos profesores, también concluye que favorecen el desarrollo de las habilidades de trabajo en equipo.

El trabajo en equipo es un aprendizaje colaborativo, entendiéndose como apunta Belinchón (2011) como “aquella estrategia de enseñanza-aprendizaje en la que los alumnos tienen que colaborar entre sí para conseguir la realización de una tarea de aprendizaje y así cumplir con un objetivo de aprendizaje compartido y previamente establecido” (párr. 2). Lo fundamental para que se logre un avance en el aprendizaje del grupo es que exista el principio de participación e implicación y el consenso. Para que este principio se cumpla el profesor debe guiar y observar a los miembros del equipo para que exista un buen clima de trabajo analizando que tipo de comunicación hay para facilitar que sea fluida, si se toman las decisiones de manera consensuada, con una participación equilibrada, y también debe analizar que roles adoptan los miembros de cada equipo, qué tipo de funciones desempeñan y si le preguntan ante alguna posible duda que surja al equipo. Por lo tanto el docente se convierte en un observador clave para el éxito de este tipo de aprendizaje.

Otro aspecto a destacar del trabajo en equipo es que el alumno se convierte en el responsable de su aprendizaje y a la vez del de sus compañeros de equipo, esto hace potenciar aspectos como la responsabilidad personal y permite desarrollar las relaciones interpersonales y de equipo o grupales. De esta forma el alumno es quien debe realizar un autoanálisis y evaluación de los resultados de su equipo, y la tarea del docente se enfoca a verificar y revisar que las tareas sean realizadas en cada equipo de trabajo.

2.5.- La motivación y los juegos de simulación: El caso de los concursos.

Según Travé (2001) la simulación de empresas es una actividad motivadora y educadora para los alumnos. Este medio didáctico acerca al alumnado a la realidad empresarial motivándolo y esto hace que se implique en su realización, de tal forma que los contenidos de la asignatura de Economía de la Empresa son integrados en el alumno de una forma más eficaz lográndose el proceso de enseñanza-aprendizaje deseado como finalidad educativa.

Las investigaciones sobre la motivación son muy numerosas y han dado lugar a numerosas teorías motivacionales. En este apartado se describirá el tipo de motivación que conlleva la participación en un concurso de juego de simulación empresarial.

En la teoría de las necesidades el psicólogo McClelland (1961), citado por Escobar (2014), estableció que la motivación de un individuo puede deberse a la búsqueda de satisfacción de tres necesidades dominantes: la necesidad de logro, poder y de afiliación. Para el individuo que predomina la necesidad de Logro, su interés es desarrollarse, destacar y distinguirse de los demás asumiendo responsabilidades, más que los premios buscan el éxito y realizar bien las cosas, así como enfrentarse a los problemas y tiene capacidad para afrontar el triunfo o el fracaso. En las necesidades de Poder, su principal rasgo es buscar la influencia y control sobre los demás. Estos individuos prefieren la lucha y la competencia, preocupándose por su prestigio y por influir sobre los demás incluso más que por sus propios resultados. Y en las necesidades de Afiliación, el individuo busca ser solicitado y aceptado por otros, persiguiendo la amistad y la cooperación para encontrar comprensión y buenas relaciones.

A los alumnos en los que predomina la necesidad de logro van a buscar la excelencia y el trabajo bien hecho, buscando quedar de los primeros en la competición del concurso de simulación empresarial. Por otro lado los que les motivará el reconocimiento social o el hecho de sentirse importantes, preferirán así situaciones o actividades competitivas como un concurso. Y aquellos en los que la necesidad de afiliación es la más importante van a encontrar motivación en ayudar a los demás, sentirse populares..., van a esforzarse, por tanto, por mantener un buen ambiente en su entorno, lo que el trabajo en equipo les motivará a realizar la actividad de simulación empresarial.

Para Harlow y Butler (1957), citados en Escobar (2014) las claves de la motivación:

Son las derivadas de la curiosidad y la manipulación. Sus estudios realizados ponen de manifiesto que los seres humanos, en muchas ocasiones actúan movidos por la curiosidad, el deseo de saber o, incluso, por el mero placer de la manipulación. Así lo moderadamente novedoso es más motivador que lo sobradamente conocido, aunque si la novedad es excesiva y está completamente desconectada de nuestra experiencia resultaría desmotivador. (párr.25)

En base a esta teoría los alumnos sienten curiosidad de participar en un concurso y deseo de manipular un juego de simulación empresarial, ambas cosas moderadamente novedosas para ellos, siendo las claves de su motivación.

3.- MÉTODOS

3.1.- Contextualización

3.1.1.- El centro educativo

El Colegio Internacional SEK-Catalunya abrió sus puertas en 1995 y está situado en una urbanización rodeada de bosque en la localidad de La Garriga, a 25 minutos de Barcelona, en la comarca de El Vallés Oriental.

Ocupa una superficie de 100.000 m² y dispone de 5 edificios, los 3 primeros interconectados, que alcanzan los 30.000 m² construido, con aulas equipadas con pizarra digital y conexión a Internet, un pabellón polideportivo, aulas inteligentes 2.0®, laboratorios de física, química y biología, electrónica, imagen y sonido y “Mind lab” (laboratorio de pensamiento), biblioteca, sala de exposiciones, club de alumnos, enfermería, piscina cubierta, salón de actos, comedor, sala polivalente, sala fitness, sala de taekwondo, sala de psicomotricidad, sala de danza, aulas Multimedia, de pintura, de música y de tecnología, despachos y recepción . En el exterior cuenta con 4 campos de baloncesto, 1 frontón, 1 pista de hockey sobre patines, 1 campo de fútbol, 2 pistas de tenis y 13.163 m² de patios. Además cuenta con un pabellón polideportivo.

Es un colegio multilingüe e internacional que forma parte de la Institución Educativa SEK (San Estanislao de Kostka) fundada en 1892, en el centro histórico de Madrid. Además de ofertar los programas nacionales: educación infantil, educación primaria, educación Secundaria y Bachillerato, al formar parte de la Comunidad Internacional de Colegios del Mundo IB, desarrolla los programas del Bachillerato internacional desde los 3 a los 18 años.

Dos de los criterios en que se basa el ideario de la Institución Educativa SEK son:

“Educa en libertad para la libertad. Acepta el reto que esto supone, y tiende a que el alumno se responsabilice de sus propios actos.

La Institución Educativa SEK está abierta al mundo y a su tiempo, a las innovaciones educativas de calidad y a cuantas entidades docentes y culturales trabajan como ella por perfeccionar al ser humano y lograr una sociedad más culta.”

(www.sek.es, 2014)

3.1.2.- Alumnos

El concurso de simulación empresarial se ha realizado en 1º de Bachillerato de la especialidad de Humanidades y Ciencias Sociales, en la asignatura de Economía de la Empresa 1, el curso pasado 2012/2013 y este curso 2013/2014.

El grupo de 1º de Bachillerato del curso 2012/2013 está formado por 25 alumnos, 14 chicos y 11 chicas, con un buen nivel académico, interés por los estudios y la mayoría con una proyección universitaria orientada a los estudios económicos y empresariales.

El grupo de 1º de Bachillerato del curso 2013/2014 está formado por 24 alumnos, 9 chicos y 15 chicas con un buen nivel académico, interés por los estudios y la mayoría con una proyección universitaria orientada a los estudios económicos y empresariales.

3.2.- Explicación de la Metodología

El objetivo principal es el análisis de la utilidad como medio didáctico seleccionado eficazmente del concurso “Desafío Junior Empresarial” de ESIC (Business & Marketing School). Para ello se utiliza el estudio de caso como tipo de investigación, realizando un estudio sistemático sobre el uso de dicho concurso de simulación empresarial en 2 grupos de alumnos. Este concurso se utiliza como medio didáctico en el aula de la asignatura de Economía de Empresa de 1º de Bachillerato del Colegio Internacional SEK-Catalunya desde hace 2 años, en el curso escolar 2012/2013 y 2013/2014, y el estudio se realiza a los 2 únicos grupos que han participado en el concurso.

A través del estudio de caso, tipo de investigación cualitativa, se puede observar la experiencia en el aula de este medio didáctico en un caso concreto y con unos objetivos definidos, acotando una realidad para poder realizar una investigación más profunda de un problema social. De esta forma se analiza lo concreto para llegar a la elaboración de normas o teorías que pueden ser utilizadas en futuras líneas de investigación. Por los recursos con que se contaba para la investigación, el estudio de caso era el tipo de investigación más apropiado, ya que la muestra de la población a investigar se reducía a dos grupos de 24 y 25 alumnos cada uno y a su profesora, con quienes se podía trabajar directamente sobre la experiencia que habían realizado.

Para poder alcanzar el objetivo principal que se indica se especifican primero tres objetivos. Una de las técnicas de investigación para responder a estos tres objetivos específicos es la de observación. En el primero la profesora observa si los alumnos están motivados en la realización de la actividad, en el segundo la profesora también observa como las habilidades de trabajo en equipo son desarrolladas por los alumnos y en el tercero la profesora observa como a lo largo de las sesiones los alumnos van asimilando los conceptos relacionándolos con la realización de la simulación empresarial, y una vez

realizada la actividad tanto la profesora como el investigador observan como los conceptos han sido asimilados y son integrados por los alumnos.

Otro tipo de investigación utilizada para responder a los tres primeros objetivos específicos es la cuantitativa. Este tipo de investigación permitirá también medir la validez de la hipótesis inicial, comprobar los fenómenos ocurridos, analizar las teorías sobre el uso de los juegos de simulación y registrar cuantitativamente lo que se ha observado, con la condición de que el investigador permanezca al margen. El estudio de tres variables como son el rendimiento escolar, el grado de motivación de los alumnos y el grado de entendimiento con los compañeros de equipo a la hora de trabajar, proporcionará unos resultados que son los aspectos empíricos de la investigación de la realidad observada que permitirá determinar si este medio didáctico tiene utilidad en el aula por haberse seleccionado de forma eficaz ya que para ello debe motivar a los alumnos, mejorar alguna de sus habilidades como en este caso es el trabajo en equipo y mejorar los conocimientos de la asignatura de Economía de la Empresa 1.

La técnica de investigación cuantitativa a utilizar para registrar los datos es la entrega de un cuestionario a los alumnos de los dos grupos. Este cuestionario se elaborará con unas preguntas orientadas a obtener datos de cada una de las 3 variables. Estos datos serán analizados mediante herramientas estadísticas. Se utilizará la estadística descriptiva a través de la exposición de gráficos para la presentación de los resultados obtenidos.

También se analiza un cuarto objetivo específico que a través de una descripción de la oferta actual de concursos de simulación empresarial a los cuales podrían tener acceso los alumnos investigados, se hace una comparación para ver cuál es más adecuado a las características de los alumnos, otra condición necesaria para que la elección de un medio didáctico sea eficaz, y que será presentada en la propuesta de actuación.

Además de la técnica de observación en el estudio de caso y de la búsqueda de otros juegos de simulación para hacer una comparación, se realizará otro tipo de técnica de investigación cualitativa que es la entrevista en profundidad. Esta entrevista se realizará a la profesora de los dos grupos, que es la misma persona, a través de una serie de preguntas orientadas a responder a los 4 objetivos específicos que nos llevarán al objetivo principal de este estudio.

En la tabla siguiente se resumen las técnicas de investigación utilizadas para responder a cada uno de los objetivos del estudio, especificando que número/s concreto/s de las

preguntas del cuestionario y de la entrevista, que se anexan, corresponden a cada uno de los objetivos específicos.

Tabla 1. Objetivos y Técnicas de investigación

OBJETIVOS		TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN
GENERAL	Análisis de la utilidad como medio didáctico seleccionado eficazmente del concurso “Desafío Junior Empresarial” de ESIC de simulación empresarial en el alumnado de Economía de la Empresa de 1º de Bachillerato del Colegio SEK-Catalunya.	Inv. Cualitativa: <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Entrevista • Comparación Inv. Cuantitativa: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario
ESPECÍFICO 1	Detectar si el grado de motivación de los alumnos aumenta en la realización de este tipo de actividad.	Inv. Cualitativa: <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Entrevista: Pregunta 6 y 7 Inv. Cuantitativa: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario: Pregunta 4,5,6,7 y 8
ESPECÍFICO 2	Identificar mejoras en las habilidades de los alumnos en el trabajo en equipo.	Inv. Cualitativa: <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Entrevista: Pregunta 11 Inv. Cuantitativa: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario: Pregunta 11,12,13,14 y 15
ESPECÍFICO 3	Identificar mejoras en los conocimientos de la asignatura de Economía de la Empresa 1.	Inv. Cualitativa: <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Entrevista: Pregunta 9

		Inv. Cuantitativa: <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario: Pregunta 9 y 10
ESPECÍFICO 4	Identificar si existe otro tipo de concurso más recomendable para estos alumnos.	Inv. Cualitativa: <ul style="list-style-type: none"> • Observación • Entrevista: Pregunta 1,2,3,4,5, 8 y 10 • Comparación

Fuente: Elaboración propia

El cuestionario, la entrevista y la observación en el aula dentro del centro educativo, han sido visados por la profesora de la asignatura de Economía de la Empresa de 1º de Bachillerato, que también es la Jefa del Departamento de Humanidades del centro.

3.3.- Desafío Junior Empresarial: Competición de juego de simulación empresarial

A continuación se describe el concurso que realizaron los dos grupos de alumnos.

“El **“DESAFÍO JUNIOR EMPRESARIAL”** se trata de una competición entre grupos de alumnos/as de diferentes centros de enseñanza que con la ayuda del profesor, simulan la realidad empresarial creando su propia compañía.” (www.desafio.esic.es, 2014)

Va dirigido a centros educativos públicos, privados y privados concertados que imparten Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Superior y los objetivos que destacan en la página web del concurso son: aprender, tomar decisiones, competir, decidir y trabajar en equipo.

La página web define al “Desafío Junior Empresarial” como

“un elemento motivador, didáctico y entretenido para los alumnos, siendo una herramienta muy útil para el aprovechamiento de la asignatura de Economía y Organización de Empresas de una manera didáctica y divertida. Los casos planteados están basados en los ejercicios que se realizan habitualmente en la prueba de acceso a la universidad, lo cual favorece a los alumnos de Bachillerato.

La competición consiste en desarrollar un Plan de negocio, cuyas decisiones son:

1. La idea empresarial. Su presentación.
2. Definición del Binomio Producto/Mercado y Plan de Comercialización del Producto/Servicio.
3. Aspectos jurídicos-mercantiles, recursos humanos, estudio económico financiero del proyecto de empresa.”

(www.desafio.esic.es, 2014)

Para todos los miembros de los equipos que finalicen entregando las tres decisiones de la competición, recibirán un Diploma acreditativo por su participación en el “Desafío Junior Empresarial 2013/2014”, que en este caso es la 8ª edición del concurso, expedido por ESIC Business & Marketing School y la Universidad Rey Juan Carlos. Se otorgarán premios tanto para Alumnos y Profesores como para Centros Educativos, de diferentes categorías.

Existe el Manual del Concurso de esta 8ª edición donde se detalla su funcionamiento y se explican el concepto de proyecto de empresa y sus contenidos: la Idea Empresarial, el Estudio de Marketing, el de los Recursos Humanos, el Jurídico-Mercantil y el Económico-Financiero.

Los centros que deseen participar en el “Desafío Junior Empresarial 2013/2014” deben constituir equipos integrados de 2 a 4 estudiantes de bachillerato y de Ciclos formativos y un profesor/a tutor/a. La inscripción se realiza en la página web de la competición: <http://www.esic.edu/desafio>. Los equipos deberán tomar tres decisiones sobre su proyecto emprendedor a lo largo de la competición, distinguiéndose de este modo 3 fases del Concurso, y enviarlas a través de la web del DESAFIO, para ello cada equipo deberá nombrar a un coordinador responsable de colgar en la web el archivo, correspondiente a cada decisión.

A continuación se detallarán las 3 fases a realizar en esta simulación empresarial donde los alumnos deben rellenar los siguientes apartados en el lugar descrito para ello, utilizando en ocasiones diversas tablas:

DESAFIO 1. LA IDEA EMPRESARIAL. SU PRESENTACIÓN:

1. Denominación Comercial del Negocio: Indicar el nombre de la empresa y argumentar el porqué de la elección.
2. Logotipo: Describir, enlazar y argumentar el porqué de la elección.
3. Descripción de tu idea empresarial y sus elementos originales: Aspectos básicos y las razones por las que tendrá éxito.
4. Adecuación a los perfiles: Vinculación con la idea y factores que la han motivado. Demostrar la viabilidad técnica.
5. Defiende la idea: Elementos diferenciadores y competitivos.
6. Presenta tu idea: Con los medios que se consideren necesarios y a vuestro alcance.

DESAFIO 2. MARKETING

1. Análisis de Productos/Servicios. Líneas de Negocio.
2. Quienes son tus clientes y que necesidades satisface vuestro producto/servicio. Incorpora la descripción del proceso de compra.
3. Precios de venta de cada uno de vuestros productos/servicios.

4. ¿Quién será vuestra competencia? Identificala y analiza las diferencias respecto a la competencia.
5. El Plan de Comunicación.
6. Previsión de ventas primer año. Se presenta una tabla orientativa para usarla.
7. Previsión de compras solo para proyectos que vendan productos para el primer año. Se presenta una tabla orientativa para usarla.

DESAFIO 3. ASPECTOS JURÍDICOS-MERCANTILES, RECURSOS HUMANOS, ESTUDIO ECONÓMICO FINANCIERO DEL PROYECTO DE EMPRESA

1. Descripción de la estructura de los Recursos Humanos. Descripción de los perfiles de los puestos de trabajo, reclutamiento y selección.
2. Coste de los trabajadores y socios. Se presenta una tabla orientativa para usarla.
3. Elección de la forma jurídica.
4. Comentarios de los Estados Económicos-financieros.
5. Análisis de la viabilidad global del proyecto.

En esta 3ª fase se tienen que rellenar 4 tablas establecidas por el simulador correspondientes a las Inversiones (¿Cuánto necesito para empezar?), las aportaciones de socios, la financiación ajena y el Balance Inicial.

Los equipos van pasando a las siguientes fases según las van resolviendo satisfactoriamente obteniendo sus puntuaciones correspondientes y compiten con otros equipos comunicándoles la clasificación al final de la competición.

3.4.- Resultados del trabajo de campo

3.4.1.- Realización del concurso de simulación empresarial

Todos los equipos de los dos cursos realizaron con éxito las 3 fases del concurso antes descritas, lo que significa que no fueron eliminados en ninguna de ellas y pudieron llegar todos a la final de la competición, aunque no hubo ningún equipo ganador en las dos ediciones.

En el curso 2012/2013 aunque ningún equipo ganara la competición, 2 de ellos quedaron entre los 10 primeros clasificados. En el blog de Bachillerato del Colegio Internacional Sek-Catalunya del curso 2013/2014 se especifican los resultados del concurso para este curso y tres de los equipos han quedado de los veinte primeros de

España, concretamente un equipo quedó en la 18ª posición, otro equipo en el 11º lugar de España y 4º de Cataluña y el mejor clasificado quedó en 9ª posición de España y 2º de Cataluña, además los alumnos comentan que están orgullosos de los resultados y que “ha sido una experiencia muy gratificante y que han aprendido muchos conocimientos que son más difíciles de ver en las clases teóricas y que les servirán para tener más ideas sobre la economía aplicada a la empresa” (Mumany, 2014).

3.4.2.- Entrevista a la profesora de los 2 grupos

En la entrevista la profesora explica que los alumnos participan con motivación y se observa que les gusta la actividad, sobre todo por el hecho de saber que participan contra otros colegios. Esta motivación fue en aumento en el curso 2012/2013 porque sabían que eran los primeros del Colegio en participar en el concurso y querían realizar un buen trabajo, en cambio en el curso 2013/2014 aunque empezaron muy motivados, esta motivación fue decreciendo por no lograr puntuaciones elevadas que les permitieran estar en los primeros puestos.

La profesora ha observado mejoras en las habilidades del trabajo en equipo, pero apunta que también ha habido diferencia entre los dos cursos. En el curso 2012/2013 los equipos se hicieron de forma espontánea, escogiendo los alumnos a sus compañeros de trabajo, y los equipos funcionaron mejor que el curso 2013/2014, que la profesora tuvo que intervenir en la confección de los grupos porque había alumnos que se habían quedado sin equipo, pero que a lo largo del concurso han ido encajándose. En los dos casos apunta que el trabajo en equipo ha sido correcto y que la distribución de las tareas ha sido equitativa, observándose una evolución positiva de esta habilidad a través de la actividad del concurso.

En lo que se refiere a la mejora en los conocimientos de la asignatura de Economía de la Empresa, la profesora comenta que es difícil relacionar la participación en el concurso con las puntuaciones en los exámenes por el tipo de evaluación que tiene el centro, que es una evaluación acumulativa, pero apunta que el porcentaje de aprobados se mantiene en todas las evaluaciones aunque el temario vaya en aumento.

La profesora explica que la idea de participar en este tipo de concurso surgió para involucrar a los alumnos en la realización de una actividad en equipo y que a la vez fuera motivadora y retadora para ellos, escogiéndose a los alumnos de 1º de bachillerato porque no tenían la presión de prepararse para la Selectividad y podían

participar mejor en todas las fases del concurso, ya que empieza en enero y acaba en abril. La profesora, que no recibe ninguna formación específica y además cuenta con un manual de guía, tiene la función de inscribir, registrar las puntuaciones de los alumnos y guiarles en el proceso de la adquisición de los conceptos teóricos para que los alumnos los puedan aplicar a la simulación empresarial, y comenta que esta actividad está muy bien diseñada para alumnos de estas edades y que se adapta totalmente a las características de los dos grupos, siendo una buena manera de involucrarse en el aprendizaje de estas habilidades de simulación.

Su valoración de la actividad como recurso didáctico es de 10 en una escala del 1 al 10, ya que considera que la acción involucra a los alumnos en el aprendizaje y que los conceptos teóricos se ponen en la práctica siendo una actividad muy completa.

3.4.3.- Resultados del cuestionario

Los cuestionarios fueron completados de forma anónima y voluntaria por todos los alumnos, a excepción de 4 alumnos del curso 2013/2014 ausentes el día que se realizaron. Los resultados del cuestionario se presentan de forma separada para cada grupo. La razón es las diferencias observadas por la profesora en las dos experiencias de la actividad, que han sido explicadas en la entrevista. De este modo se facilitará el análisis posterior.

En las preguntas orientadas a responder el objetivo específico número 1 sobre si el grado de motivación de los alumnos aumenta en la realización de este tipo de actividad, los resultados han sido los siguientes:

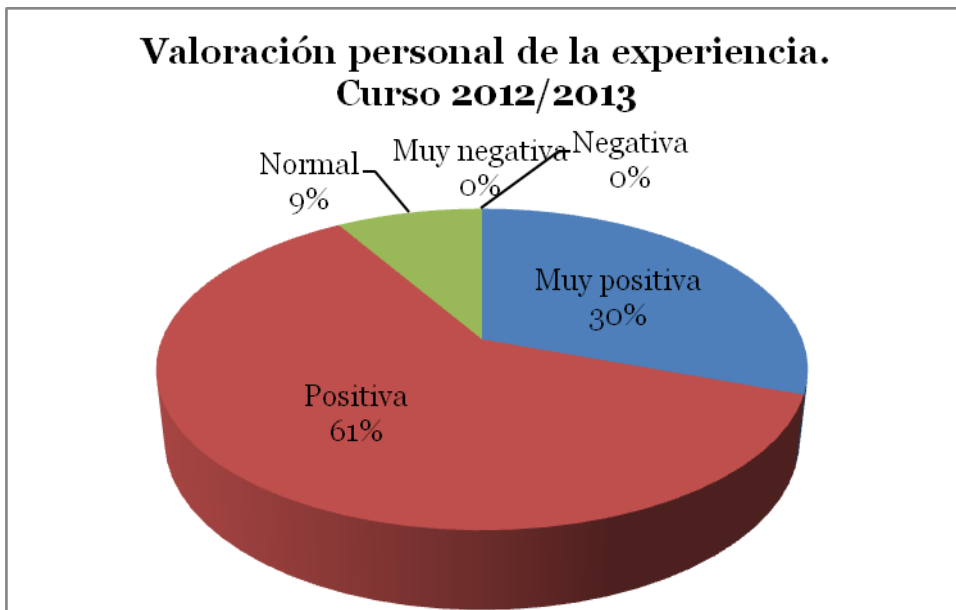


Gráfico 1. Valoración personal de la Experiencia. Curso 2012/2013 (Fuente: elaboración propia).

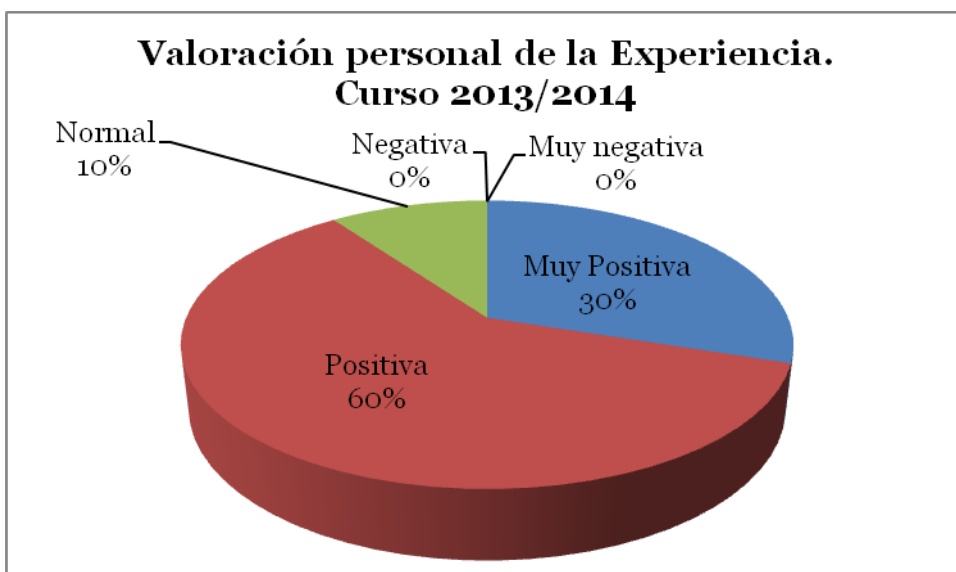


Gráfico 2. Valoración personal de la experiencia. Curso 2013/2014. (Fuente: elaboración propia).

En los dos grupos la valoración de la experiencia ha sido muy positiva y positiva para todos los alumnos, un 90%, siendo muy pocos los que la han valorado como normal y en ningún caso negativa o muy negativa. Se observa claramente que esta actividad ha sido del agrado del alumnado.

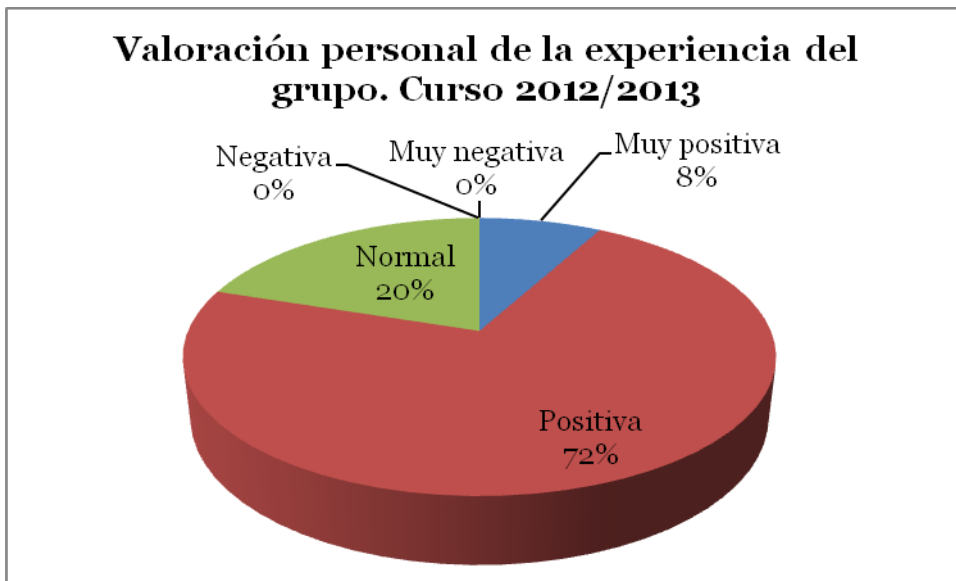


Gráfico 3. Valoración personal de la experiencia del grupo. Curso 2012/2013 (Fuente: elaboración propia).

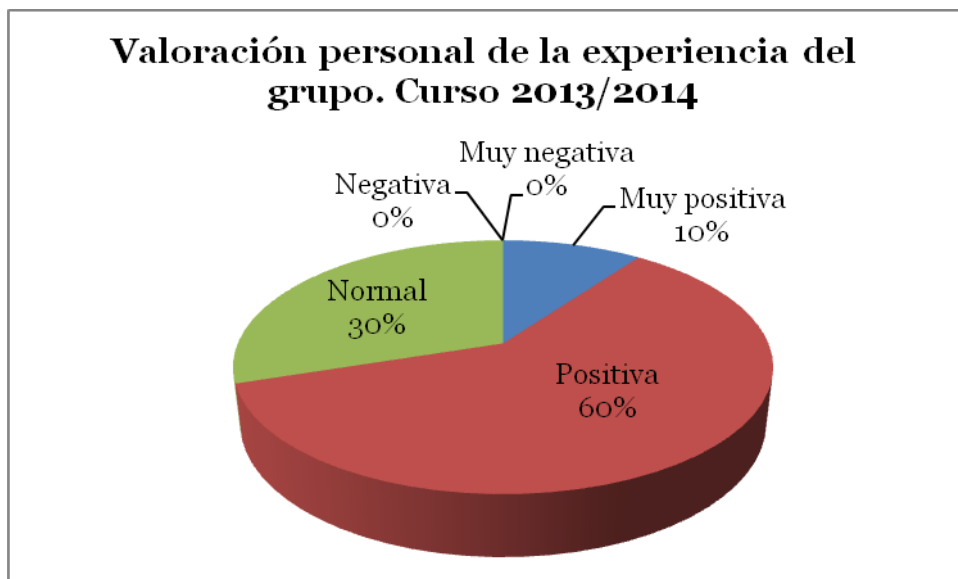


Gráfico 4. Valoración personal de la experiencia del grupo. Curso 2013/2014. (Fuente: elaboración propia).

En los dos grupos la impresión que han tenido los alumnos sobre la opinión que sus compañeros han dado de la valoración de la actividad difiere ligeramente de la realidad ya que aunque también ha sido positiva para la mayoría, destaca un incremento de la valoración como normal y un porcentaje más reducido en la valoración de muy positiva, habiendo más diferencia en el curso 2013/2014. En ningún caso creen que haya sido negativa o muy negativa, coincidiendo con lo que realmente se ha valorado.

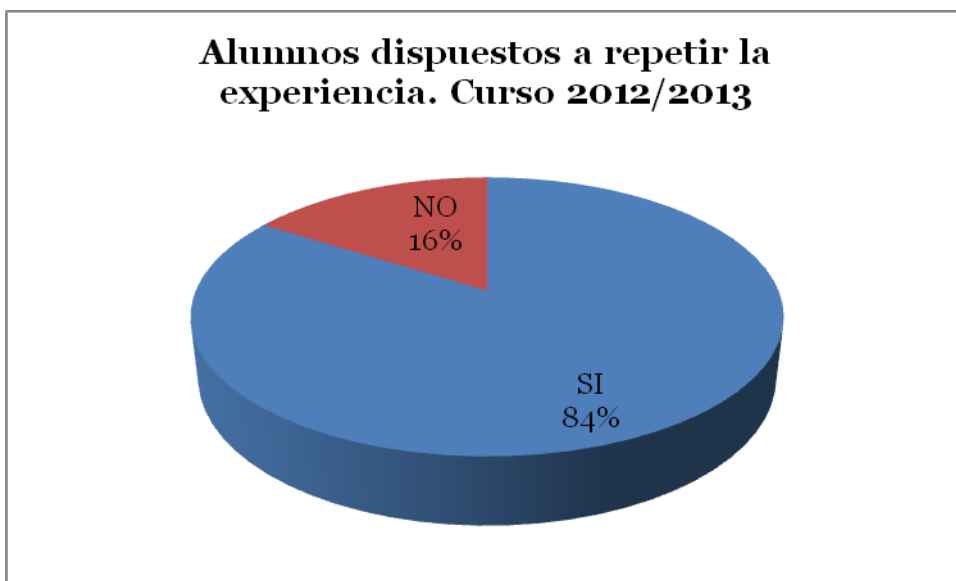


Gráfico 5. Alumnos dispuestos a repetir la experiencia. Curso 2012/2013. (Fuente: elaboración propia).

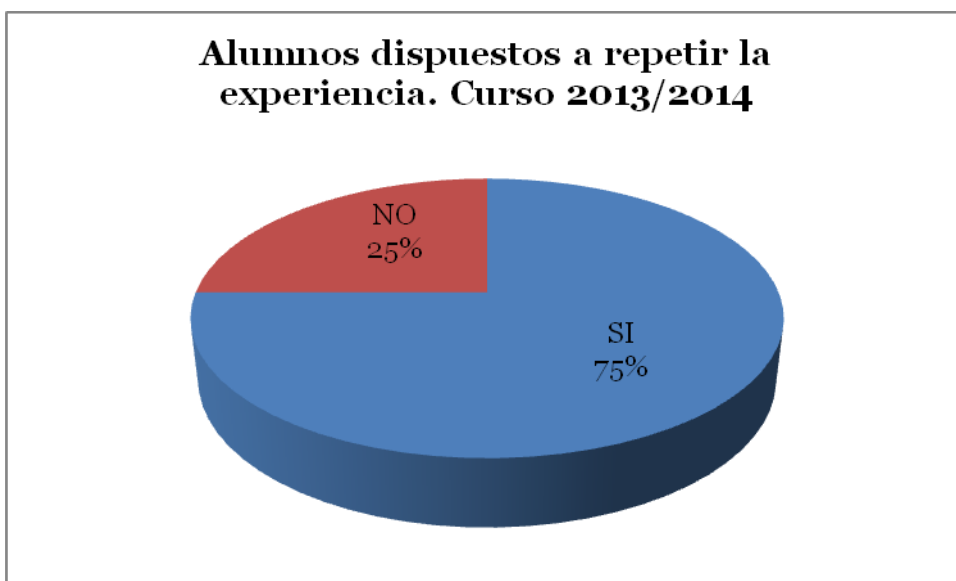


Gráfico 6. Alumnos dispuestos a repetir la experiencia. Curso 2013/2014. (Fuente: elaboración propia).

En los dos grupos la gran mayoría de alumnos repetiría la experiencia. Se detecta que los alumnos que valoraron la experiencia como normal en la pregunta anterior, la mayoría de ellos no repetirían esta actividad, siendo mayor este porcentaje en el curso 2013/2014.

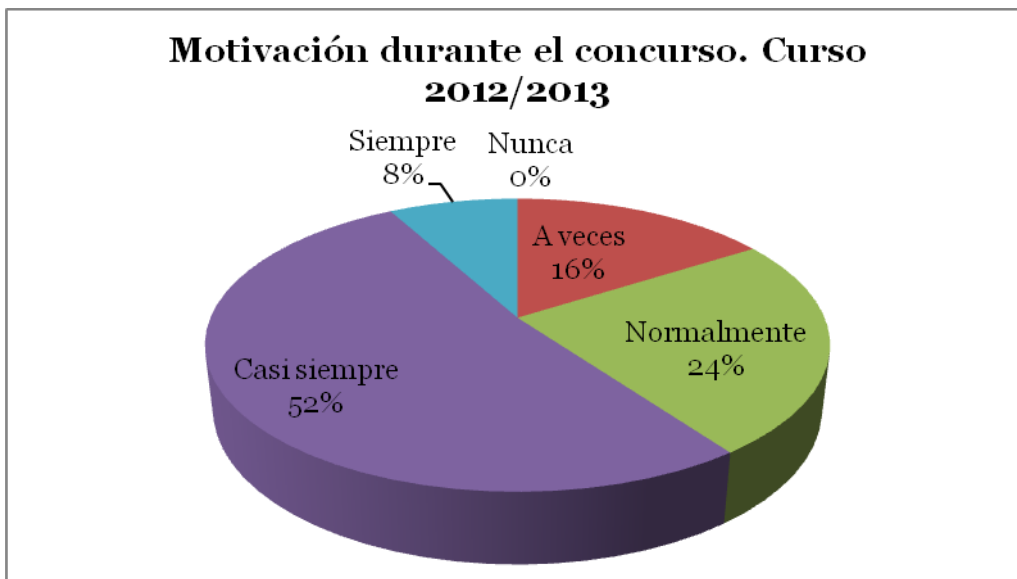


Gráfico 7. Motivación durante el concurso. Curso 2012/2013. (Fuente: elaboración propia).

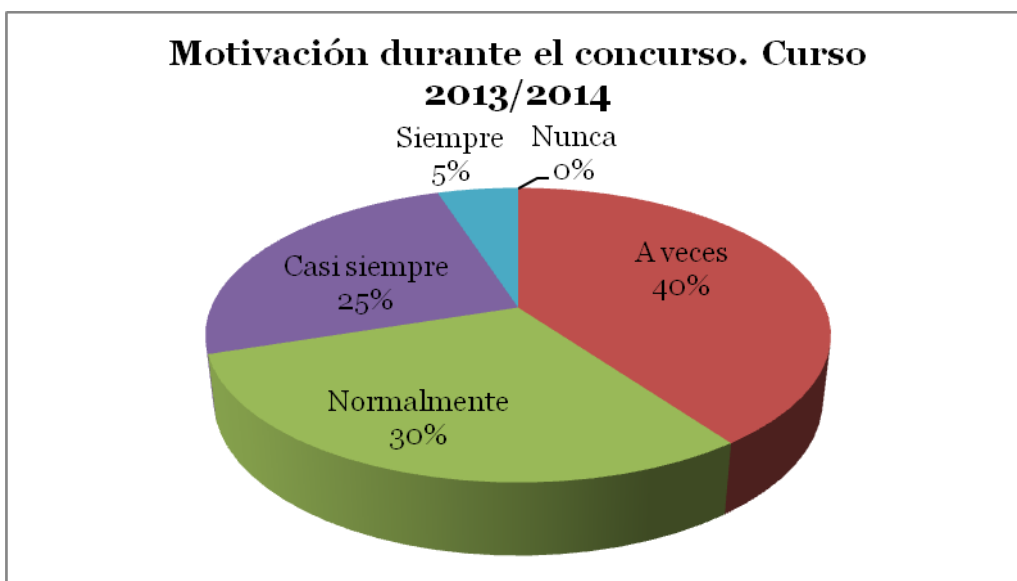


Gráfico 8. Motivación durante el concurso. Curso 2013/2014. (Fuente: elaboración propia).

Cuando se pregunta a los alumnos directamente por su motivación durante la realización del concurso hay diferencias entre los dos grupos. En el curso 2012/2013 más de la mitad de los alumnos casi siempre han estado motivados y sólo un 16% de ellos lo ha estado a veces, destacando una clara motivación del alumnado. En el curso 2013/2014 los alumnos han estado motivados a veces, seguido de normalmente y el

casi siempre se reduce a la mitad del porcentaje del año anterior. Aunque no ha habido nadie que nunca estuviera motivado, el grado de motivación es menor y solamente es notorio en la mitad del alumnado.



Gráfico 9. Motivación si no fuera un concurso. Curso 2012/2013. (Fuente: elaboración propia).

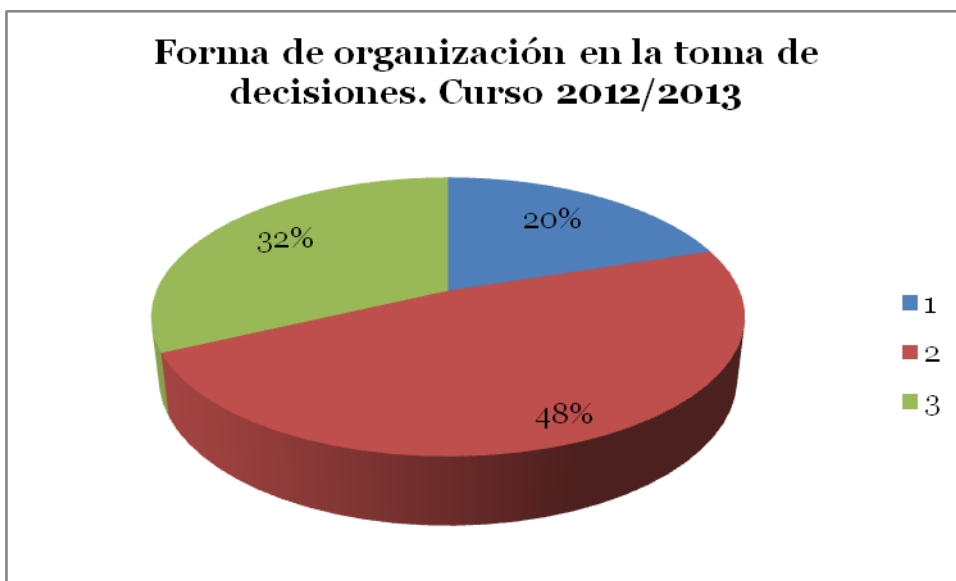


Gráfico 10. Motivación si no fuera un Concurso. Curso 2013/2014. (Fuente: elaboración propia).

En los dos grupos, la gran mayoría de los alumnos estarían igual de motivados si la actividad no se diera en el marco de un concurso, es decir, sin competición. Se detecta

en los dos casos que dentro de la minoría de alumnos en que la motivación no sería igual, existe una pequeña diferencia de porcentaje a favor de sentirse más motivados si es un concurso.

En las preguntas orientadas a responder el objetivo específico número 2 para ver si se identificaban mejoras en las habilidades de los alumnos en el trabajo en equipo, los resultados han sido los siguientes:

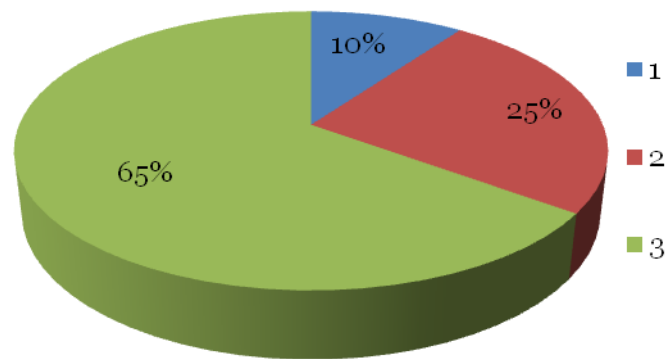


1. Cada uno se hacía cargo de una parte de las diferentes decisiones.
2. Tomábamos las decisiones todos juntos en común.
3. Tomábamos las decisiones por separado, pero antes de introducirlas, las discutíamos todos juntos.

Gráfico 11. Forma de organización en la toma de decisiones. Curso 2012/2013. (Fuente: elaboración propia).

En el curso 2012/2013 los grupos se formaron sin ayuda del profesor y la gran mayoría, casi la mitad, tomaban las decisiones todos juntos en común. Le sigue tomar las decisiones por separado y luego discutir las al introducirlas y por último, la forma de organizarse haciéndose cargo cada uno de una parte de las diferentes decisiones, que ha sido la menos utilizada y con gran diferencia.

Forma de organización en la toma de decisiones. Curso 2013/2014



1. Cada uno se hacía cargo de una parte de las diferentes decisiones.
2. Tomábamos las decisiones todos juntos en común.
3. Tomábamos las decisiones por separado, pero antes de introducirlas, las discutíamos todos juntos.

Gráfico 12. Forma de organización en la toma de decisiones. Curso 2013/2014. (Fuente: elaboración propia).

Los resultados en el curso 2013/2014 han sido muy diferentes a los del curso anterior. Aquí los grupos se hicieron con la ayuda del profesor porque había alumnos que se habían quedado colgados. Aunque el porcentaje de organizarse de manera que cada miembro del equipo se encargara de las diferentes decisiones ha sido menor que el curso anterior, aquí la gran mayoría, un 65%, tomaba las decisiones por separado y las discutían antes de introducirse, siendo sólo un 25% de los equipos los que tomaban las decisiones en común.



Gráfico 13. Existencia de líder influyente en la toma de decisiones. Curso 2012/2013. (Fuente: elaboración propia).

En el curso 2012/2013 hay mucha variedad de respuesta a la hora de destacar a un líder influyente en el grupo. Si agrupamos las respuestas en que ha habido más existencia de un líder y las comparamos con las que no la ha habido, hay solamente una diferencia de un 2% más en este segundo caso.

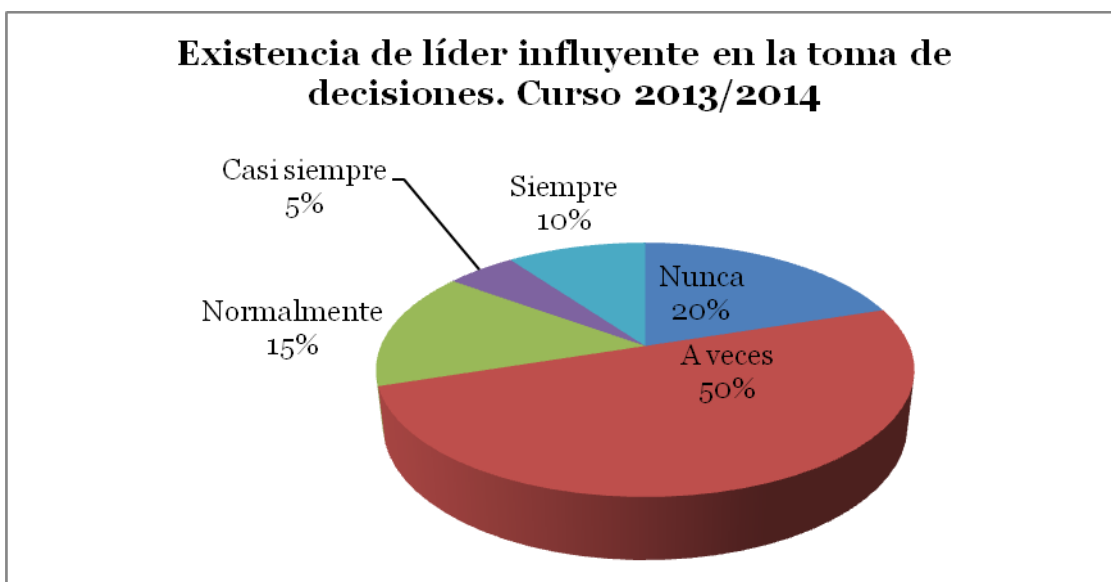


Gráfico 14. Existencia de líder influyente en la toma de decisiones. Curso 2013/2014. (Fuente: elaboración propia).

En esta ocasión en que los grupos no se hicieron espontáneamente, hay una gran mayoría, el 70%, en que sólo a veces o nunca ha existido la figura de un líder destacable. Como se puede observar los resultados han sido muy diferentes al curso anterior.

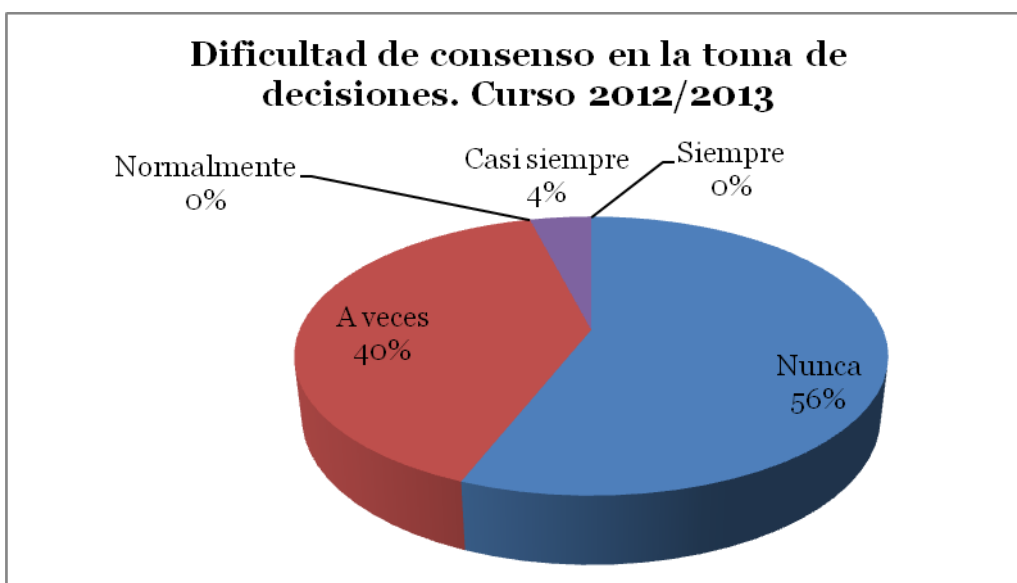


Gráfico 15. Dificultad de consenso en la toma de decisiones. Curso 2012/2013. (Fuente: elaboración propia).

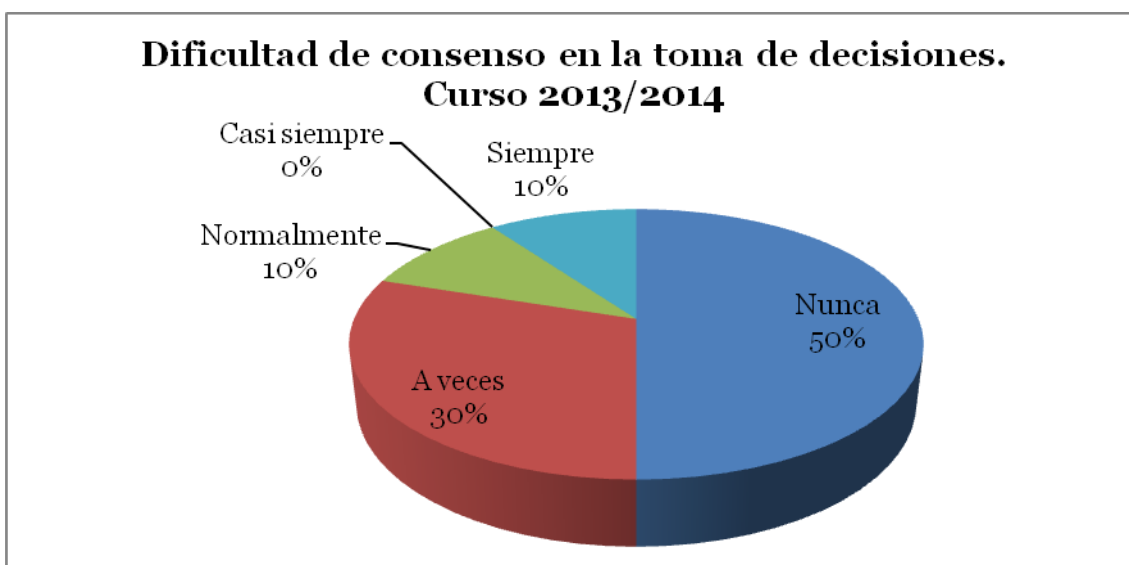


Gráfico 16. Dificultad de consenso en la toma de decisiones. Curso 2013/2014. (Fuente: elaboración propia).

En los dos cursos casi la totalidad de los equipos no han tenido nunca o muy pocas veces dificultades a la hora de consensuar la toma de decisiones, sobretudo en el curso 2012/2013 que el porcentaje es del 96%. Como en los resultados anteriores aquí también destaca que en el curso 2013/2014 un 20% ha tenido normalmente o siempre dificultades a la hora del consenso, mientras que en el curso anterior sólo un 4% casi siempre las ha tenido.

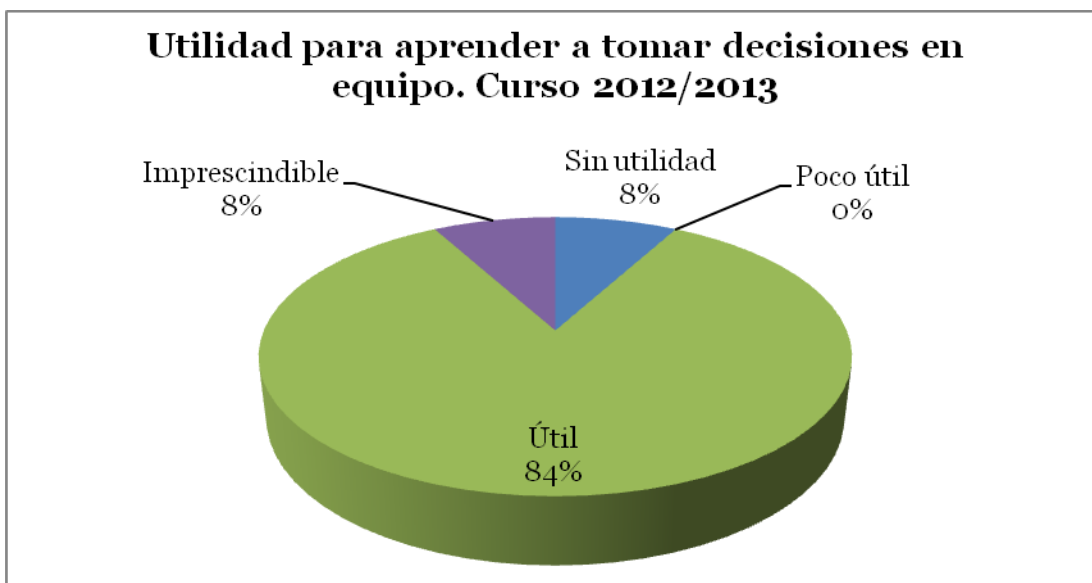


Gráfico 17. Utilidad para aprender a tomar decisiones en equipo. Curso 2012/2013. (Fuente: elaboración propia).

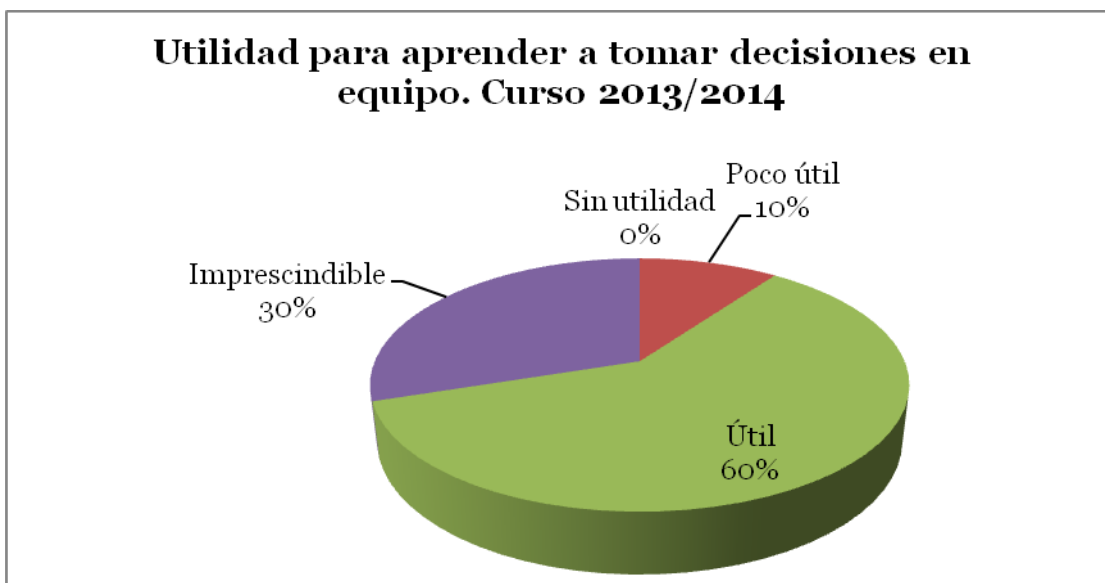


Gráfico 18. Utilidad para aprender a tomar decisiones en equipo. Curso 2013/2014. (Fuente: elaboración propia).

En la pregunta referente a la utilidad de la actividad para aprender a tomar decisiones en equipo, en los dos cursos un 90% la consideran útil o imprescindible. Se destaca que en el curso 2013/2014 nadie responde que la considera sin utilidad y un 30% la considera imprescindible frente a un 8% en el curso anterior.



Gráfico 19. Obtención de mejor resultado si el trabajo fuera individual. Curso 2012/2013. (Fuente: elaboración propia).



Gráfico 20. Obtención de mejor resultado si el trabajo fuera individual. Curso 2013/2014. (Fuente: elaboración propia).

Los dos cursos han respondido de forma mayoritaria que no hubieran obtenido mejor resultado si el trabajo hubiera sido individual, aunque en esta ocasión el porcentaje ha sido mayor en el curso 2013/2014 con una diferencia del 10% respecto al curso anterior.

En las preguntas orientadas a responder el objetivo específico número 3 sobre las mejoras en los conocimientos de la asignatura de Economía de la Empresa 1, los resultados han sido los siguientes:

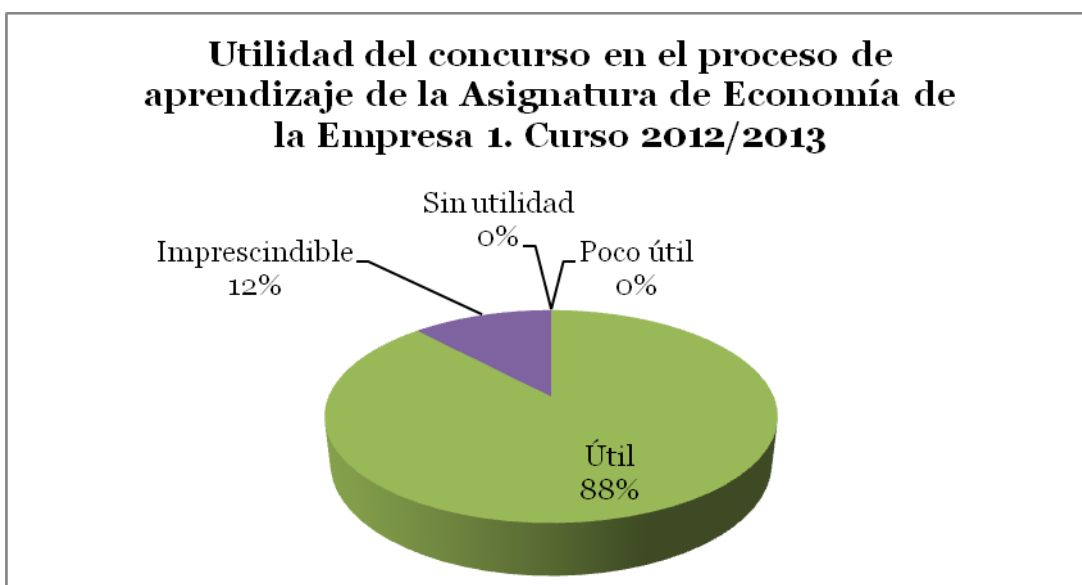


Gráfico 21. Utilidad del concurso en el proceso de aprendizaje de la Asignatura de Economía de la Empresa 1. Curso 2012/2013. (Fuente: elaboración propia).

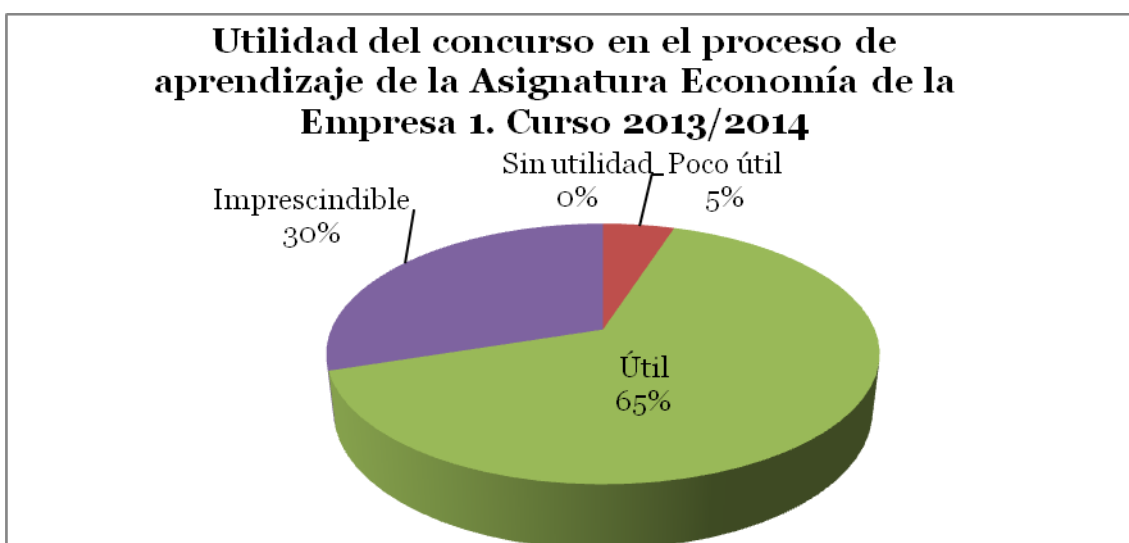


Gráfico 22. Utilidad del concurso en el proceso de aprendizaje de la Asignatura Economía de la Empresa 1. Curso 2013/2014. (Fuente: elaboración propia).

Los alumnos de los dos cursos consideran la actividad como útil o imprescindible para su proceso de aprendizaje de la asignatura de Economía de la Empresa 1, ya que sólo un 5% de los alumnos del curso 2013/2014 la consideran poco útil.

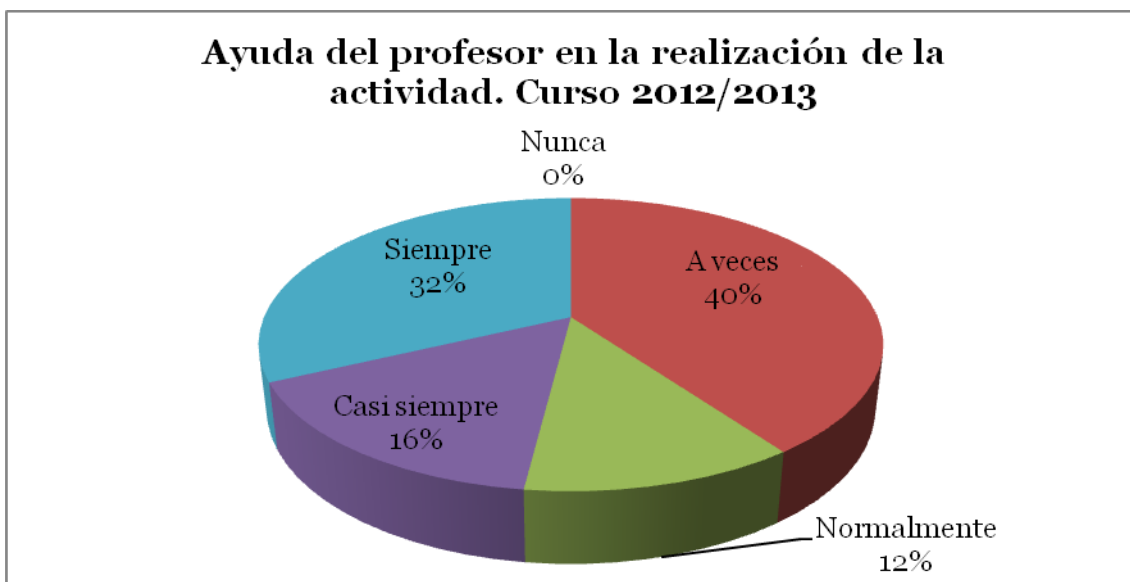


Gráfico 23. Ayuda del profesor en la realización de la actividad. Curso 2012/2013. (Fuente: elaboración propia).

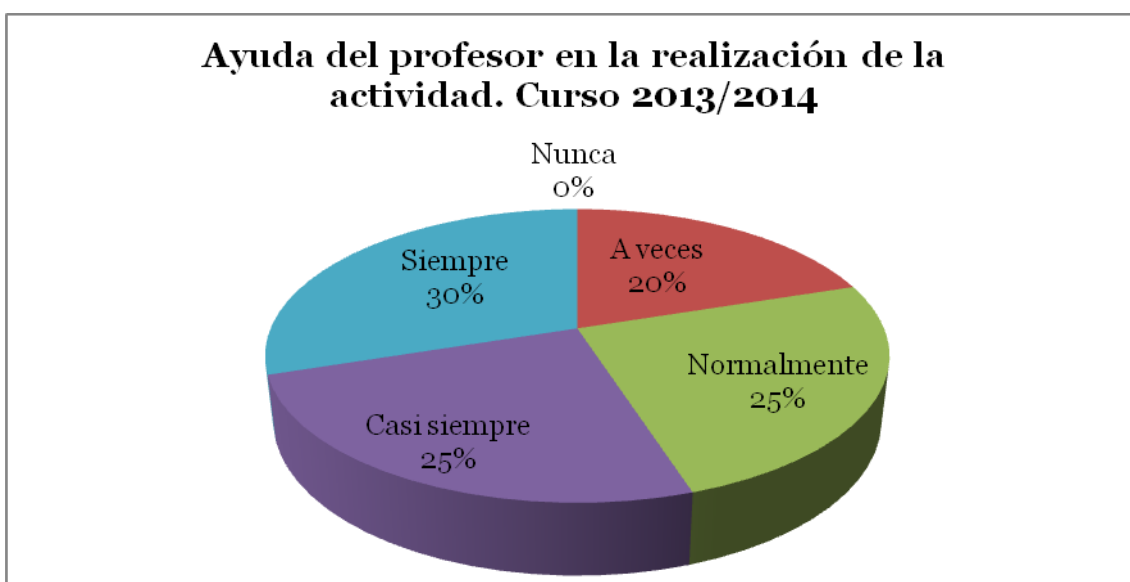


Gráfico 24. Ayuda del profesor en la realización de la actividad. Curso 2013/2014. (Fuente: elaboración propia).

En los dos cursos el profesor ha ayudado a los alumnos en la realización de la actividad. Se destaca que en el 2012/2013 esta ayuda ha sido de un 40% sólo a veces, mientras que el 2013/2014 este porcentaje ha sido del 20%, requiriendo la ayuda del profesor en más ocasiones.

4.- ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

En primer lugar se analizan los resultados orientados al objetivo específico número 1, para detectar si el grado de motivación de los alumnos aumenta en la realización de este tipo de actividad. La profesora de Economía de Empresa 1 coincide con Travé (2001) en que la simulación de empresas es una actividad motivadora y así lo demuestran los resultados de los cuestionarios ya que los dos cursos valoran en casi un 90% la experiencia como positiva o muy positiva. Pero cuando se les pregunta directamente si han estado motivados durante el concurso encontramos dos situaciones diferentes, en el curso 2012/2013 un 52% de los alumnos lo está casi siempre y un 24 % normalmente, y en el curso 2013/2014 un 30% lo está normalmente pero un 40% sólo lo está a veces.

Si tomamos de referencia lo que la profesora comenta en la entrevista que notó la diferencia de motivación en los dos grupos por el hecho que en el curso 2013/2014 no estaban satisfechos con las puntuaciones obtenidas porque no eran lo suficiente elevadas para encontrarse entre los primeros equipos clasificados, lo podemos explicar a través de la teoría de las necesidades del psicólogo McClelland (1961), citado por Escobar (2014), que nos dice que en los alumnos que predomina la necesidad de logro van a buscar la excelencia y el trabajo bien hecho, buscando quedar de los primeros en la competición de un concurso, y si eso no lo consiguen puede ser la causa de la disminución de la motivación en la realización de la actividad porque se da en un concurso con puntuaciones en cada una de las 3 fases y estas se las van comunicando a medida que van realizando las fases. En este tipo de alumnos sería más aconsejable que las puntuaciones les fueran reveladas al final de la actividad para conservar la motivación hasta al final.

Por otro lado a los alumnos del 2012/2013 su motivación va más asociada a la teoría de Harlow y Butler (1957), citados en Escobar (2014), donde la clave de la motivación está en lo que es novedoso, ya que eran el primer grupo en participar, y la curiosidad les motiva en cada una de las tres fases, observando la profesora que la motivación va en aumento. Esta teoría también serviría para los alumnos del curso 2013/2014, porque aunque no fueran los primeros en participar, sí que era novedoso para ellos, y por eso la experiencia fue positiva, y además en los dos casos contestan que la motivación sería igual si no fuera un concurso, pero al ser muy competitivos tuvo un gran peso en que su motivación no fuera en aumento, y aquí se hace referencia a una de las limitaciones de los juegos de simulación que apuntaban Arias et al. (2009) cuando comentan que el objetivo de aprendizaje se puede ver distorsionado por el objetivo de ganar.

En segundo lugar se analizan los resultados orientados al objetivo específico número 2, para identificar mejoras en las habilidades de los alumnos en el trabajo en equipo. Arias et al. (2010) y la empresa española Praxis MMT (2014) constatan que los juegos de simulación empresarial desarrollan habilidades de trabajo en equipo mejorándolas, coincidiendo con lo que la profesora comenta, ya que tanto si los equipos se crean de forma espontánea como si el profesor interviene en su elaboración, observa que la actividad ha sido positiva para mejorar estas habilidades, y los alumnos también así lo han percibido ya que un 90% responden que les ha sido útil o imprescindible para aprender a tomar decisiones en equipo, y además la mayoría piensa que el resultado de su trabajo no hubiera sido tan satisfactorio si la actividad la hubieran realizado individualmente, dando importancia a la realización de la actividad a través de trabajo en equipo. La profesora añade que en los grupos creados por los propios alumnos las habilidades de trabajo en equipo son más satisfactorias, y esto se constata en los resultados de los cuestionarios.

Belinchón (2011) señala que el trabajo en equipo persigue el principio de participación e implicación y el consenso, y esta habilidad está bien desarrollada en todos los equipos, ya que contestan que nunca o muy pocas veces han tenido dificultades a la hora de consensuar la toma de decisiones, a excepción de un 20% del curso 2013/2014 que si confiesa haber tenido normalmente o siempre dificultades en el consenso, confirmando que no ha sido tan satisfactoria esta habilidad en este grupo. Esto viene influido también por el hecho que en el caso del curso 2013/2014 no ha habido la existencia clara de un líder en la toma de decisiones, en cambio en el 2012/2013 si que ha existido y por lo tanto al seguir sus decisiones era más fácil un consenso.

Siguiendo a Belinchón (2011) comenta que debe haber un buen clima de trabajo y que la participación de los componentes del grupo debe hacerse de manera equilibrada, sin que exista algún miembro del equipo que no participe, y en la entrevista la profesora confirma que esta habilidad también se ha sabido desarrollar correctamente. Además el buen clima necesario que comenta la autora se constata en el curso 2012/2013 donde los equipos los escogieron los alumnos, ya que en la mayoría de estos equipos la forma de organizarse es tomando las decisiones todos en común, a diferencia del curso 2013/2014 en que la mayoría de equipos tomaban las decisiones por separado y antes de introducirlas las discutían entre todos, que aunque no es una mala opción se detecta que el clima de trabajo no es tan bueno como en el curso anterior.

En tercer lugar se analizan los resultados orientados al objetivo específico número 3, para identificar mejoras en los conocimientos de la asignatura de Economía de la Empresa 1. En este caso el análisis es más dificultoso porque como dice la profesora no se puede tomar como referencia clara los resultados académicos de las distintas evaluaciones, pero detecta que como el porcentaje de aprobados se mantiene al incrementar la materia esto es positivo y por lo tanto la actividad ayuda a mejorar los conocimientos de la asignatura. Para este análisis nos basamos en Dale (1932) que demuestra como el mayor nivel de retención del conocimiento se consigue a través de la práctica y de la participación activa, afirmación que comparte la profesora en la entrevista y que pone de manifiesto los aspectos positivos del aprendizaje experiencial de Kolb (1971), ya que los juegos de simulación son medios didácticos prácticos y de participación activa. Los resultados de los cuestionarios avalan también esta teoría, ya que más del 90% de los alumnos opinan que el concurso es útil e imprescindible en su proceso de aprendizaje de la asignatura y en el blog del curso 2013/2014 comentan que han aprendido muchos conocimientos que son más difíciles de ver en las clases teóricas y que les servirán para tener más ideas sobre la economía aplicada a la empresa.

Este aprendizaje debe realizarse con la ayuda del profesor, que en esta actividad su rol debe ser el de guía, como comentan Arias et al. (2009), para asegurarse que entienden las normas y el funcionamiento del juego y que identifican los conceptos de la asignatura que aparecen en la realidad simulada, orientando también en la toma de decisiones. En los resultados del cuestionario a los alumnos se constata la necesidad de la ayuda del profesor, sobretodo en el curso 2013/2014, y como comenta la profesora en la entrevista, esta ayuda se traduce como guía de la actividad.

En cuarto lugar y último se analizan los resultados orientados al objetivo específico número 4, para identificar si existe otro tipo de concurso más recomendable para estos alumnos. Cuando se pregunta a la profesora sobre la adecuación de esta actividad para los alumnos comenta que aunque hay participantes de cursos superiores en el concurso, se adapta totalmente a las características de sus alumnos ya que les gustan este tipo de simulaciones y eso hace que se involucran en su aprendizaje, opinión que coincide con Montessori (1932) al indicar que el juego “es una actividad lúdica, atractiva y motivadora capaz de captar la atención de los alumnos hacia la materia” (p.39) activando los mecanismos de aprendizaje a lo largo del desarrollo de la actividad siendo el alumno el protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

5.- CONCLUSIONES

En esta investigación se trata de optimizar el tiempo del docente planificando una actividad con un medio didáctico que suponga una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Después de realizar un análisis con todos los datos obtenidos, el concurso de simulación empresarial “Desafío Junior Empresarial” de ESIC (Business & Marketing School) es un medio didáctico de gran utilidad seleccionado eficazmente para el alumnado de Economía de la Empresa de 1º de Bachillerato del Colegio SEK-Catalunya, aunque el hecho de ser un concurso no es la clave de la motivación del alumnado.

Esta afirmación se puede realizar porque en el análisis de los objetivos específicos se ha comprobado que esta actividad ha gustado a los alumnos, sí mejora sus habilidades en el trabajo en equipo, se identifican mejoras en los conocimientos de la asignatura de Economía de la Empresa 1 y se adapta a las características del alumnado, por lo tanto este medio didáctico es de gran utilidad y se ha seleccionado eficazmente.

Por otro lado el uso de un concurso no es la clave de la motivación porque los resultados analizados constatan que aunque los alumnos consideran esta actividad positiva y la repetirían, en el curso 2013/2014 la motivación no ha estado siempre presente durante todo el concurso porque los resultados que se obtenían en las distintas fases no eran los esperados y además la mayoría de los alumnos de los dos cursos se sentirían igual de motivados si la simulación empresarial no se realizara en el marco de un concurso.

La realización del concurso de simulación empresarial ha permitido a los alumnos un tipo de aprendizaje práctico a través de la experiencia, innovador porque potencia su creatividad y utiliza las nuevas tecnologías, favoreciendo a la vez el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo, análisis, valoración y decisión que serán determinantes para su futuro éxito en el competitivo mercado laboral, siendo el alumno el protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

5.1.- Limitaciones

Las limitaciones que se han encontrado durante la investigación se extraen de la complejidad que supone realizar un estudio una vez los alumnos han terminado las clases, ya que ha sido imposible obtener más datos, si en alguna ocasión se ha considerado necesario, que los obtenidos por el cuestionario, la entrevista y la observación que se realizó durante las últimas clases del curso académico.

5.2.- Futuras líneas de investigación

Las líneas de investigación futura que pueden surgir a partir de este trabajo serían acerca de como el uso de un concurso de simulación empresarial favorece el desarrollo en el alumnado de la habilidad de la resistencia a la frustración, una habilidad que en el competitivo mercado laboral debe de tenerse en cuenta y que en el análisis de la motivación se ha detectado que los alumnos se veían afectados por la frustración de no obtener puntuaciones que les permitieran poder ser los ganadores de la competición. Se propone un estudio en el cual se analice que provoca la frustración de los alumnos en el marco competitivo de un concurso y como se les debe estimular para que sigan igual de motivados y que factores ayudan a desarrollar la habilidad de la resistencia a la frustración.

6.- PROPUESTA DE ACTUACIÓN

Esta investigación ha servido para confirmar que el uso de juegos de simulación en el aula de Economía de la Empresa 1 del Colegio Internacional SEK-Catalunya es un medio didáctico seleccionado eficazmente y tiene utilidad para mejorar los conocimientos de la asignatura.

En esta propuesta de actuación se trata de presentar diferentes juegos de simulación que se adapten a las características de los alumnos. Se recomienda usar este medio didáctico en la programación de las actividades de determinadas unidades didácticas de la asignatura de Economía de la Empresa 1, teniendo en cuenta que puede ser en el marco de un concurso o no, ya que esta condición no ha resultado ser la clave de la motivación en los alumnos.

A continuación en las dos tablas siguientes se enumeran los bloques con las unidades de la asignatura de Economía de la Empresa 1 y se detallan 8 juegos de simulación:

Tabla 2. Bloques y unidades didácticas de la asignatura de Economía de la Empresa 1.

Bloque 1. La empresa como organización.	Unidad 1. La empresa y el entorno. Unidad 2. Formas jurídicas de las empresas. Unidad 3. El proceso de dirección de la empresa. Unidad 4. La toma de decisiones.
Bloque 2. Gestión de los recursos humanos.	Unidad 5. El departamento de recursos humanos. Unidad 6. El trabajo y la legislación laboral.
Bloque 3. Gestión de la producción.	Unidad 7. La función productiva y los costes de la empresa. Unidad 8. La dirección de la producción. Unidad 9. El almacenamiento y las existencias. Unidad 10. La valoración y la administración de las existencias.

Bloque 4. Gestión comercial.	<p>Unidad 11. La función comercial y el análisis de mercado.</p> <p>Unidad 12. El marketing i sus elementos.</p> <p>Unidad 13. Posicionamiento de producto y plan de marketing.</p>
------------------------------	---

Fuente: elaboración propia.

Tabla 3. Ejemplos de juegos de simulación.

Medio Didáctico	YOUNG BUSINESS TALENTS de ESIC (Business & Marketing School)
Descripción	<p>Simulador empresarial para practicar todo tipo de decisiones dentro de una empresa.</p> <p>Se participa en una competición regional, nacional e internacional.</p>
Unidades Didácticas relacionadas	Bloque 1, Bloque 2, Bloque 3 y Bloque 4.
Objetivos	<p>Permite desarrollar competencias en gestión y organización, en estrategia y emprendimiento.</p> <p>La realización de un proyecto de empresa permite conseguir una visión globalizada de los contenidos.</p>
Metodología	El desarrollo del concurso tiene unas fechas determinadas que se han de seguir, por lo tanto se deben tener presentes en la programación de la asignatura para poder enlazar las sesiones teóricas seguidas de las sesiones para la puesta en práctica del simulador.
Medio Didáctico	CONCURSO INTERNACIONAL DE SIMULACIÓN EMPRESARIAL Y EMPRENDIMIENTO “GESTIONET 2013”

Descripción	Se trata de gestionar una empresa virtual de nuevas tecnologías compitiendo con otras empresas de características idénticas. Se realiza en dos fases no eliminatorias y una final, siempre online. El concurso es de ámbito internacional.
Unidades Didácticas relacionadas	Bloque 1, Bloque 2, Bloque 3 y Bloque 4.
Objetivos	Permite desarrollar competencias en gestión y organización, en estrategia y fomenta la competencia emprendedora. La realización de un proyecto de empresa permite conseguir una visión globalizada de los contenidos.
Metodología	El desarrollo del concurso tiene unas fechas determinadas que se han de seguir, por lo tanto se deben tener presentes en la programación de la asignatura para poder enlazar las sesiones teóricas seguidas de las sesiones para la puesta en práctica del simulador.
Medio Didáctico	SIMULA. Programa Simula del Portal PYME del Ministerio de Industria, Energía y Turismo.
Descripción	Simulador empresarial de creación y gestión de una empresa en 3 sectores: comercio, restauración y confección textil. Consta de 4 fases, que al superar la 1º se puede pasar a la siguiente, hasta el final. Se puede realizar individual o por grupos, y se va obteniendo puntuación en las fases. Es necesario registrarse para usar el simulador, pero es gratuito.
Unidades Didácticas relacionadas	Fase 1: Bloque 1: Unidad 1, 2. Fase 2: Bloque 2: Unidad 5, 6 Fase 3: Bloque 2: Unidad 6 y Bloque 4: Unidad 11, 12, 13. Fase 4: Bloque 2: Unidad 3, 4.
Objetivos	En la fase 1: Conocer los pasos formales para la creación de una empresa e identificar las diferentes tipologías de empresas. En la fases 2, parte de la 3 y 4: Conceptos sobre motivación del personal y técnicas que pueden utilizarse, la remuneración salarial y su tipología y saber identificar los

	<p>modelos de dirección y analizarlos.</p> <p>En la fase 3: Conocer los conceptos de marketing, sus elementos y estrategias comerciales, reconocer la importancia de la gestión comercial para conseguir los objetivos de la empresa y saber determinar que variables afectan en una estrategia comercial.</p>
Metodología	<p>Se recomienda el uso del simulador en equipos de $\frac{3}{4}$ alumnos.</p> <p>Fase 1: Esta fase se puede realizar aislada y programar una sesión al final de la programación de las 2 primeras unidades didácticas.</p> <p>Las fases 2, 3 y 4 se recomiendan realizarlas de manera continuada porque el bloque 2 del temario se trata en distintas fases, que se deben superar ordenadamente. Se pueden programar 3 sesiones al final del temario para poner a la práctica los conceptos teóricos impartidos para que sean mejor asimilados con la experiencia que proporciona el simulador.</p>
Medio Didáctico	<p>PRO LANDSCAPING SERVICE</p> <p>PET SPA</p> <p>CUSTOM SKATEBOARD FACTORY</p> <p>COMIC SHOP GAMES</p> <p>De Disney.com Games</p>
Descripción	<p>Simulador empresarial de gestión de diferentes tipos de empresas. El idioma del juego es el inglés. No requiere registrarse. Se obtienen puntuaciones.</p>
Unidades Didácticas relacionadas	<p>Bloque 4.</p>
Objetivos	<p>Permite identificar conceptos del marketing, reconocer la importancia de las tendencias de los consumidores para tomar la estrategia comercial adecuada y analizar el funcionamiento de las variables que influyen en el marketing.</p>
Metodología	<p>Todos los juegos tienen los mismos objetivos por lo tanto se puede dar la opción a los alumnos de escoger el que más les pueda interesar para motivar más a los alumnos.</p>

	Se propone realizar el juego con equipos de 3/4 jugadores. Al final de la programación del bloque 4 se incluye una sesión para la realización del juego y se puede programar una posterior para realizar un coloquio donde los equipos expongan su experiencia.
Medio Didáctico	RACE TO MARKET
Descripción	Simulador empresarial de gestión de empresa. Es gratuito en “Economics web Institute”. El idioma del juego es el inglés. Hay 3 niveles de complejidad.
Unidades Didácticas relacionadas	Bloque 4.
Objetivos	Permite identificar conceptos del marketing, reconocer la importancia de la demanda de los consumidores para tomar la estrategia comercial adecuada, centrándose en las características del producto y analizar el funcionamiento de las variables que influyen en el marketing.
Metodología	Se propone realizar el juego con equipos de 3/4 jugadores. Al final de la programación del bloque 4 se incluye una sesión para la realización del juego y se puede programar una posterior para realizar un coloquio donde los equipos expongan su experiencia.

Fuente: elaboración propia.

Para terminar la propuesta de actuación se detalla el ejemplo de una temporización de las sesiones para realizar uno de los juegos de simulación, en este caso el “Race to Market”, que particularmente se enmarcará dentro de la programación de la última unidad didáctica de la asignatura, cuando todos los conceptos de la unidad se habrán impartido en el aula.

Tabla 4. Temporización de las sesiones para el juego de simulación “Race to Market”.

SESIÓN 1	
<p>Localización: Aula</p> <p>Recursos: Ordenador y conexión a Internet para cada equipo de trabajo y para el profesor. Pizarra digital.</p> <p>Objetivos: Identificar los conceptos del marketing, reconocer la importancia de la demanda de los consumidores para la toma de decisiones comerciales, identificar las características comerciales del producto e identificar que variables influyen en el marketing.</p>	<p>Actividad 1. 15 minutos. Presentación del juego y explicación de las instrucciones para el uso del software, utilizando la pizarra digital como recurso de apoyo. Se comenta a los alumnos que deben tomar nota de las decisiones que toman y porqué lo hacen. Formación de los equipos de trabajo.</p> <p>Actividad 2. 45 minutos. Los equipos realizarán 2 simulaciones con el juego, la primera en el nivel 1 y luego el 3. Recordar tomar notas.</p>
SESIÓN 2	
<p>Localización: Aula</p> <p>Recursos: Pizarra digital o “vileda”. Ordenador y conexión a Internet.</p> <p>Objetivos: Discutir cómo afecta la demanda de los consumidores en las decisiones de estrategia comercial y que variables influyen en estas estrategias. Desarrollar la competencia de la comunicación en los alumnos.</p>	<p>Actividad 1. 30 minutos. Cada equipo realizará una exposición de sus simulaciones. Pueden utilizar la pizarra de apoyo.</p> <p>Actividad 2. 30 minutos. Se abrirá un debate sobre las exposiciones realizadas.</p>

Fuente: elaboración propia

7.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ackroft, R.L. y Sasieni, M.W. (1971). *Fundamentos de Investigación de Operaciones*. México: Limusa-Wiley.

Arias-Aranda D., Haro-Domínguez C. y Romerosa-Martínez, M^aM. (Diciembre 2010). Un enfoque innovador del proceso de enseñanza-aprendizaje en la dirección de empresas: el uso de simuladores en el ámbito universitario. *Revista de Educación*. Núm. 353, pp. 726-740. Recuperado de <http://revistaeducacion.mec.es/re353/re353.pdf>

Arias-Aranda, D., Romerosa-Martínez, M., Navarro-paule, A. J., Haro-Domínguez, C. y Ortega-Egea. (2009). La Simulación como herramienta de aprendizaje para la dirección estratégica. *Cuadernos de Estudios Empresariales*, vol. 9, pp. 33-49.

Barkley, E.F., Cross, K.P., y Maior, C.H. (2008). *Técnicas de aprendizaje colaborativo*. Madrid: Morata.

Belinchón Romo, M^a R. (2011). Nuevas técnicas de aprendizaje aplicadas en el ámbito de la enseñanza del derecho: el trabajo en grupo como parte del aprendizaje colaborativo. *Revista del CES Felipe II*. N. 13. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es>
Bernabeu, N., Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje. El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.

Bernardo, J. (2004). *Una didáctica para hoy*. Madrid: Rialp.

Castro, S. (2008). Juegos, Simulaciones y Simulación-juego y los entornos multimediales en educación: ¿mito o potencialidad? *Revista de investigación*. N.65, p.223-245. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2799212.pdf>

Dale, E. (1932). Methods for Analysing the Content of Motion Pictures. *Journal of Educational Sociology*, v.6, pp. 244-250.

Diccionario de la Lengua Española (2001). 22^a edición. Recuperado de <http://lema.rae.es/drae/?val=simulación>

Disney.com Games. Recuperado el 07/07/2014 de <http://disney.go.com/hotshot/hsb2/index.html>

Economics Web Institute. Recuperado el 07/07/2014 de <http://www.economicwebinstitute.org/essays/dyncomp.htm>

Elgood, C. (1993). *Handbook of Management Games*. Cambridge: Gower Press.

Escobar Carrio, S. (2014). Educación Personalizada. Capítulo 5: Algunos aspectos de la personalización de la enseñanza. Material no publicado.

ESIC Desafío. (Sin fecha). Recuperado el 11/05/2014 de <http://www.desafio.esic.es/Default.aspx?portalid=89>

Europa Press. (13/01/2014). El uso de simuladores en las aulas favorece el trabajo en equipo y la resistencia a la frustración, según Praxis MMT. *El Economista.es*. Recuperado el 13/01/2014 de <http://ecoaula.economista.es/intersitial/volver/lyxibr/campus/noticias/5454554/01/14/El-uso-de-simuladores-en-las-aulas-fav...>

Forrester, J.W. (1961). *Industrial Dynamics*. Massachusetts: The MIT Press.

Gestionet. Enlace del concurso de simulación empresarial de inscripción gratuito organizado por Gestionet. Recuperado el 11/06/2014 de <http://www.gestionet.info/SIMmarket/concurso.html>

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé.

Huizinga, J. (1972). El concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje. En Huizinga, J. (1ª Ed.). *Homo Ludens* (pp. 45-66). España: Alianza Editorial.

Institución Educativa SEK. Recuperada el 12 de junio de 2014 de <http://www.sek.es>

Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.

Lehman, R.S. (1978). Computer Simulation and Modeling: An introduction. *The Accounting Review*. vol. 53, núm. 4, pp. 1024-1026. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/246319>

Martínez, S. y Requena, A. (1986). *Dinámica de Sistemas*. Madrid: Alianza Editorial.

Mittra, S.S. (1986). *Decision Support Systems*. New York: John Wiley & Sons.

Montessori, M. (1932). Ideas generales sobre mi método, estudio preliminar de Lorenzo Luzuriaga. *Revista de Pedagogía*. vol.2, p. 39.

Moreno, I. (1996). Las nuevas tecnologías como nuevos materiales curriculares. *Educación y Medios*, núm. 2, pp.40-47.

Mumany, J. (2014). *Batx to the future*. *El Blog de Batxillerat de Sek-Catalunya*. Recuperado el 28/05/2014 de <http://www.sekcatbatxillerat.blogsek.es/2014/05/28/ja-estan-aqui-els-resultats-desic/>

Ontoria, A.; Gómez, J.P.R.; Molina, A. y Luque, A. (2008). *Aprendizaje centrado en el alumno. Metodología para una escuela abierta*. Narcea.

Pidd, M. (1996). *Tools for thinking*. England: John Wiley & Sons.

Prieto, L. (2007). *El aprendizaje cooperativo*. Madrid: PPC.

Robinson, K. (1999). *All or futures: creativity, culture and education*. Recuperado de <http://sirkenrobinson.com/skr/pdf/allourfutures.pdf>

Shubik, M (1960). "Symposium on Simulation". *The American Economic Review*. vol. L, núm. 5. Recuperado de <http://ageconsearch.umn.edu/bitstream/136587/2/fris/1960-01-03.453.pdf>

Simula. Recuperado el 07/07/2014 de <http://www.ipyme.org/es-ES/Herramientasemprendedor/Paginas/Simula.aspx>

Taylor, J. (1991). *Guía sobre simulación y juegos para la educación ambiental*. Santiago de Chile: Orealc. Recuperado de <http://unesdoc.org/images/0005/000569/056905so.pdf>

Travé, G. (2001). *Didáctica de la Economía en el Bachillerato*. España: Síntesis.

Wolfe, J. (1976). The effects and effectiveness of simulations in business policy teaching applications. *Academy of Management Review*, vol.24, pp 47-56.

Young Business Talents. Recuperado el 29/06/2014 de <http://www.youngbusinesstalents.com>

Yturalde (2014). *Aprendizaje experiencial*. Recuperado el 28 de mayo de 2014 de <http://www.aprendizajeexperiencial.com>

8.- BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Barkley, E.F., Cross, K.P., y Maior, C.H. (2008). *Técnicas de aprendizaje colaborativo*. Madrid: Morata.

Berenstein, Marcelo. (6/10/2010). Motivación de Equipos de Trabajo: Estrategia, Discurso, Liderazgo, Momentos, Sensibilidad. *Emprendedores news*. Recuperado de <http://emprendedoresnews.com/tips/creatividad/motivacion-de-equipos-de-trabajo-estrategia-discurso-liderazgo-momentos-sensibilidad>

Comisión Europea. Dirección General de Empresa e Industria. Bruselas, 2005. *Miniempresas en Educación Secundaria*. Recuperado de http://www.juntadeandalucia.es/averroes/~emprender/documentos/miniempresas_educacion_secundaria.pdf

Decreto 142/2008, de 15 de julio *del Departamento de Educación, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas del bachillerato en Cataluña*. DOGC núm. 5183, de 29 de julio de 2008. Recuperado de http://www.edums.gencat.cat/files/46-733-ARXIU/curriculum_batxillerat.pdf

ESIC Desafío. Recuperado el 11/05/2014 de <http://www.desafio.esic.es/Default.aspx?portalid=89>

Gestionet. Enlace del concurso de simulación empresarial de inscripción gratuito organizado por Gestionet. Recuperado el 11/05/2014 de <http://www.gestionet.info/SIMmarket/concurso.html>

Gonzalez, C., Pina, M., Alfaro, J. (2012). *Economía de l'empresa 1. Batxillerat*. Madrid: Mc Graw-Hill/Interamericana de España, SL

Hacer, J.W. (1960). *Business games. A simulation technique*. Iowa: State University of Iowa.

Joyce, B. y Weil, M. (2002). *Modelos de enseñanza*. Barcelona: Gedisa.

Universidad Internacional de La Rioja. (2014). *Innovación e Investigación para la mejora de la práctica docente*. Material no publicado. Recuperado el 14/04/2014 de http://msec.unir.net/cursos/msec_per22_ee_ii/?ag=&idarea=

9.- ANEXOS

Anexo 1. Resultados de la final del concurso “Desafío Junior Empresarial” del curso 2013/2014.

Anexo 2. Entrevista a la profesora de Economía de la Empresa 1 del colegio SEK-Catalunya.

Anexo 3. Cuestionario.

Anexo 1. Resultados de la final del concurso “Desafío Junior Empresarial” del curso 2013/2014. Fuente: www.sekcatbatxillerat.blogsek.es (2014)

RESULTADOS DE LA FINAL DE BACHILLERATO			
ORDEN	Equipo	CENTRO EDUCATIVO	LOCALIDAD
1ª	De la Semilla al Plato	Ies las Encinas	Valencia de la Concepción
2ª	Taste Spain	I.E.S. Diego Velázquez	Tomelloso
3ª	ALMABANK	Condes de Aragón	Zaragoza
4	SCAP	Colegio Amor de Dios	Cádiz
5	Andreas	Collegi Maristes La Immaculada	Barcelona
6	Goodway	Colegio Salesianos Atocha	Madrid
7	Grafeno, la revolución biotecnológica	COLEGIO NUESTRA SEÑORA SANTA MARÍA	MADRID
8	GREENLAND	COLEGIO NUESTRA SEÑORA SANTA MARÍA	MADRID
9	ICM Company	Collegi Internacional Sèl·l Catalunya	La Garriga
10	ALCANA TEAM	Collegi Maristes La Immaculada	Barcelona
11	Gingers	Collegi Internacional Sèl·l Catalunya	La Garriga
12	MENOS ES MAS	Colegio Santo Angel	Guri (Barcelona)
13	Moto-Taxi	Berania Patmos	Barcelona
14	Neo-emprendedores	INS Joan Guinjoan i Gaspart	Rudoms, Tarragona
15	Erre QR	Colegio Salesianos Atocha	Madrid
16	Enantes	Colegio Salesianos Atocha	Madrid
17	FOODWHEELS	I.E.S. Diego Velázquez	Tomelloso
18	PA	Collegi Internacional Sèl·l Catalunya	La Garriga
19	LUANLA	I.E.S. Lizaso Cerdano	Collado Villalba
20	Mapla	EL PILAR MARISTAS ZARAGOZA	Zaragoza
21	Baby Emprnededores	Collegi Maristes La Immaculada	Barcelona
22	EQUIPO 10	Lites Sevilla	Porriño de Alzobén
23	UNDERGROUP	Colegio Marista Avieso	OVIEDO
24	Mrs Higgins global languages	COLEGIO NUESTRA SEÑORA SANTA MARÍA	MADRID
25	Divergentis	Colegio Salesianos Atocha	Madrid
26	Canas de vivir	I.E. Jesus Conde Garcia	Almora

Anexo 2. Entrevista a la profesora de Economía de la Empresa 1 Fuente: elaboración propia el 2/06/2014.

1.- ¿Cómo surge la idea de participar en el concurso de simulación empresarial: “Desafío Junior Empresarial” de ESIC?

Surgió por el objetivo del Departamento de querer involucrar a los niños en una actividad que fuera colaborativa y externa al Colegio para que contactaran con otros

alumnos de otros centros y realizaran una actividad de competición retadora y motivadora.

2.- ¿Por qué los alumnos de 1º de Bachillerato y no los de 2º?

Porqué por el calendario del concurso que empieza en enero y acaba en abril se consideró que los alumnos de 2º de bachillerato al preparar la Selectividad pues quizás tendrían el calendario más apretado para poder participar y se consideró que los de 1º en ese sentido iban más descansados y podrían participar mejor.

3.- ¿Cuántos cursos hace que se participa en este concurso?

Este ha sido el 2º año que se ha participado y la experiencia, la verdad, es que ha sido muy positiva.

4.- ¿Qué funciones tiene el profesor que dirige a los alumnos en el concurso?

A ver, la primera función es la de inscribirlos en la plataforma web del “Desafío Junio Empresarial” y llevar un registro de las puntuaciones que consiguen en cada fase y guiarles en el proceso de la adquisición de conceptos teóricos necesarios para aplicarlos luego en la simulación empresarial.

5.- ¿Qué tipo de formación reciben los profesores para dirigir este tipo de actividad?

No reciben ningún tipo de formación especial. Lo único que sí que la organización del Desafío les proporciona un manual del concurso que se cuelga en la web y que sirve de guía para saber qué tienen que hacer los chavales en cada fase del trabajo.

6.- ¿Aumenta la motivación de los alumnos con este tipo de concursos?

Sí, sí que se ha observado que les gusta muchísimo saber que participan con otros Colegios y esta competición hace que saquen el espíritu competitivo, el trabajo en equipo y toda una serie de habilidades de trabajo colaborativo que son interesantes de sacar a la luz.

7.- ¿Podría concretarme si la motivación va en aumento o al contrario, decae?

Vamos a ver he tenido experiencias muy distintas con el curso anterior y este. En el curso anterior los equipos trabajaron muy motivados des del principio, también porque se sabían que eran los primeros en participar y querían hacer un buen trabajo. En cambio este año si que he notado que aunque empezaron con mucha ilusión sí que ha ido decreciendo un poquito el interés de los alumnos al ir viendo también que si que iban pasando de fase pero tampoco iban consiguiendo puntuaciones muy elevadas.

8.- ¿Se adapta a las características de sus alumnos?

Totalmente. Creo que es una actividad muy bien diseñada para estas edades aunque hay participantes de cursos superiores de 2º de bachillerato e incluso de ciclos

formativos de grado superior pero a los chavales les gustan mucho este tipo de simulaciones y creo que son una buena manera de involucrarles en el aprendizaje de estas habilidades de simulación.

9.- ¿Ha notado cambios en los resultados académicos de los alumnos?

A ver, es complicado decirlo porque a nivel de porcentaje de aprobados no ha habido cambios significativos a los largo de estas evaluaciones desde que se empezó el concurso pero también hay que decir que nosotros tenemos un tipo de evaluación acumulativa en la que en cada evaluación vuelve a entrar todos los conceptos y habilidades aprendidas anteriormente con lo cual el hecho de que el porcentaje de aprobados se haya mantenido puede valorarse positivamente por el hecho de que el temario va también en aumento.

10.- Valoración del 1 al 10 de la actividad como recurso didáctico.

10, como recurso didáctico me parece estupendo. Todo lo que sea aprender a través de la acción me parece que involucra, o sea está todo lo que un profesor puede hacer por poner en la práctica los conceptos, que no se queda en lo teórico, van a la práctica, y creo que es muy completa.

11.- ¿Cómo ha influido el concurso en la manera de trabajar en equipo de sus alumnos?

Ha sido muy positiva, lo que pasa que aquí también he notado un cambio des del año pasado a este. El año pasado los equipos se hicieron de manera espontánea, los chavales escogieron a sus compañeros de trabajo, y este año he tenido que intervenir para que se hiciera alguno de los grupos porque algún alumno se quedó descolgado sin equipo. Entonces sí que he notado que los equipos que se hacen de forma espontánea funcionan muchísimo mejor que los creados artificialmente. Pero aquellos que han trabajado en equipo lo han hecho muy bien, han intentado que todos tuvieran un trabajo similar, que estuviera compensado para que no hubiera ninguno que trabajara más que otro y si que he notado des del principio de curso hasta ahora, incluso con los equipos creados artificialmente que han ido encajándose poco a poco, que el concurso sí que ha sido positivo.

Anexo 3. Cuestionario Fuente: elaboración propia el 21/05/2014.

1. Edad _____
2. Curso _____
3. Sexo: Hombre Mujer
4. ¿Cómo valoras, en general, la experiencia de haber participado en este concurso de simulación empresarial?

	Muy positiva		Positiva		Normal		Negativa		Muy negativa
--	--------------	--	----------	--	--------	--	----------	--	--------------

5. ¿Cómo crees que el resto de tus compañeros han valorado la experiencia?

	Muy positiva		Positiva		Normal		Negativa		Muy negativa
--	--------------	--	----------	--	--------	--	----------	--	--------------

6. ¿Repetirías la experiencia de participar en un concurso como este?

	Si		No
--	----	--	----

7. ¿Te has sentido motivado durante la realización del concurso?

	Nunca		A veces		Normalmente		Casi siempre		Siempre
--	-------	--	---------	--	-------------	--	--------------	--	---------

8. ¿Crees que estarías igual de motivado en su realización si no fuera un concurso, es decir que sólo fuera una simulación empresarial?

	Menos		Igual		Más
--	-------	--	-------	--	-----

9. ¿Cómo valoras la utilidad de esta actividad en tu proceso de aprendizaje de la asignatura?

	Sin utilidad		Poco útil		Útil		Imprescindible
--	--------------	--	-----------	--	------	--	----------------

10. ¿Has recibido ayuda del profesor durante la realización de la simulación empresarial?

	Nunca		A veces		Normalmente		Casi siempre		Siempre
--	-------	--	---------	--	-------------	--	--------------	--	---------

11. En cuanto a la forma de organizar el trabajo para tomar las decisiones ¿Con cuál de las siguientes opciones identificas a tu grupo?

	Cada uno se hacía cargo de una parte de las diferentes decisiones.
	Tomábamos las decisiones todos juntos en común.

Tomábamos las decisiones por separado, pero antes de introducirlas, las discutíamos todos juntos.

12. En tu equipo, ¿crees que ha habido una persona que ha liderado e influye en las decisiones más que los demás?

Nunca	A veces	Normalmente	Casi siempre	Siempre
-------	---------	-------------	--------------	---------

13. En tu equipo, ¿ha sido difícil ponerse de acuerdo a la hora de tomar decisiones?

Nunca	A veces	Normalmente	Casi siempre	Siempre
-------	---------	-------------	--------------	---------

14. ¿Crees que la experiencia te ha servido para aprender a tomar decisiones en equipo?

Sin utilidad	Poco útil	Útil	Imprescindible
--------------	-----------	------	----------------

15. ¿Crees que hubieras tenido un mejor resultado en el concurso si hubieras trabajado sólo?

Si	No
----	----