

Encuestas Alumnos y Docentes

RETO 2019

VII Desafío Iberoamericano en
Simulación de Negocio



COMPANYGAME

850 Equipos participaron este año. El Reto ya
reúne a más de 10.000 alumnos en su libro de
participantes.

¡¡Muchas gracias a todos por participar!!



Reto CompanyGame 2019

Enero a Junio de 2019

Tabla de contenido

<i>Introducción</i>	3
<i>Encuesta realizada a Alumnos que fueron eliminados en fase clasificatoria</i>	4
Diseño de la encuesta	4
Resultados de la encuesta	5
Conclusiones encuestas alumnos eliminados primera fase	9
<i>Encuesta realizada a Alumnos que participaron en fase categorías</i>	10
Diseño de la encuesta	10
Resultados de la encuesta	11
Conclusiones encuestas alumnos clasificados	22
<i>Encuesta realizada a Docentes</i>	23
Diseño de la encuesta	23
Resultados de la encuesta	24
Conclusiones encuesta docentes	36

Introducción

El presente trabajo de investigación tiene como principal objetivo analizar el impacto que tienen los Simuladores de Negocios en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito académico como así también medir su utilidad y eficacia como herramienta de conexión entre la teoría y la práctica para estudiantes de carreras de gestión empresarial o afines.

Otro de los objetivos es evaluar cuantitativamente el nivel de satisfacción de los participantes de la VII edición del Reto CompanyGame, indagando sobre la percepción tanto de alumnos como profesores sobre sus sensaciones, sentimientos, opiniones y experiencias vividas a lo largo del certamen buscando puntos de mejora para las próximas ediciones.

También aprovechamos la oportunidad para poder reconocer inquietudes y deseos tanto de docentes como de estudiantes acerca de sus proyecciones en el ámbito profesional en vistas de poder seguir mejorando nuestros simuladores, para que estén hechos a la medida y necesidades de nuestros clientes.

Para poder realizar el trabajo se utilizó como método la recopilación de información a través de encuestas realizadas a docentes y estudiantes de más de 200 centros educativos participantes del Desafío en Simuladores de Negocios “Reto CompanyGame 2019”. En total se recopilaron 440 encuestas tanto de docentes como de alumnos.

Encuesta realizada a Alumnos que fueron eliminados en fase clasificatoria

Muestra: 31 encuestas recolectadas.

Objetivo de la encuesta: Conocer la percepción que tienen los alumnos sobre los simuladores de negocios.

Diseño de la encuesta

Datos personales:

- 1- Nombre y apellido
- 2- Materia que cursa
- 3- Programa educativo que cursa
- 4- Semestre que cursa
- 5- Edad
- 6- ¿Trabaja actualmente? SI/NO ¿En qué puesto?

Contenido:

- 1- ¿Tenías una idea previa de lo que era un simulador de negocios?
 - a- Si
 - b- No
- 2- ¿Sabes para que se usan los simuladores de negocios en las universidades?
 - a- Si
 - b- No
- 3- ¿Cuál considera que es el principal objetivo de un simulador de negocios?
 - a- Apoyar el aprendizaje conceptual y experimental
 - b- Apoyar la construcción de modelos de conocimiento
 - c- Desarrollar las habilidades de dirección y toma de decisiones
 - d- Incentivar el trabajo en equipo
 - e- No influye en nada
 - f- No conozco en profundidad
- 4- ¿Tienes o tuviste la oportunidad de tomar decisiones empresariales anteriormente?
 - a- Si
 - b- No
- 5- Selecciona las 2 áreas de una empresa que consideres más importantes:
 - a- Estrategia – Dirección
 - b- Finanzas
 - c- Mercadeo
 - d- Logística y Producción
 - e- Recursos Humanos

- 6- ¿Te gustaría ser un CEO?
- a- Si
 - b- No
 - c- Aún no lo sé
 - d- Nunca
- 7- Selecciona los 2 elementos principales que según tu experiencia deben ser considerados en el proceso de gestión de una simulación:
- a- Planificación
 - b- Trabajo en equipo
 - c- Toma de decisiones
 - d- Comunicación
 - e- Liderazgo

Resultados de la encuesta

Datos personales:

- 1- Nombre y apellido: No se exponen.
- 2- Materia que cursa:

Materia que cursa	Cantidad
Administración	1
Administración de la Producción	2
Administración Financiera	1
Comercio exterior	1
Contabilidad	1
Contaduría Pública	1
Derecho Laboral	1
El emprendimiento y la innovación	2
Estadística	3
Gerencia, Asesoría y Consultoría	1
Ingeniería Industrial	1
Instrumentos de presupuestación empresarial	1
Juego Gerencia	1
Licenciatura en Gestión cultural y Desarrollo Sustentable	1
Logística 2	1
Mercadotecnia	1
Mercadotecnia 4	3
Negocios Internacionales	2
No contesta	1
Proyecto de Titulación	1
Taller de liderazgo	3
Técnicas de negociación e Ingeniería Financiera	1
Total general	31

- 3- Programa educativo que cursa

Programa	Cantidad
ADE	4
Contabilidad	3
Gestión empresarial	1
Incubadora semilleros	1
Ingeniería Comercial	2
Ingeniería en Gestión Empresarial	1
Ingeniería Industrial	1
Marketing	1
No Contesta	17
Total general	31

4- Semestre que cursa

Semestre	Cantidad
1	2
2	3
4	4
6	4
7	8
8	4
9	1
10	3
11	1
No contesta	1
Total general	31

5- Edad

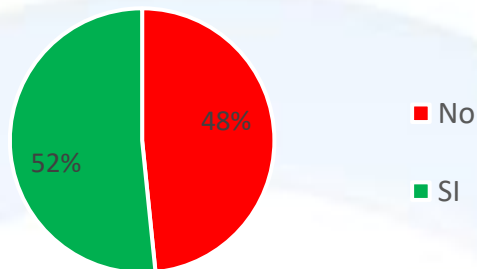
Edad	Cantidad
18	2
20	7
21	3
22	2
23	4
24	2
25	1
26	1
27	1
28	2
30	1
31	1
33	2
34	1
49	1
Total general	31

6- ¿Trabaja actualmente? SI/NO ¿En qué puesto?

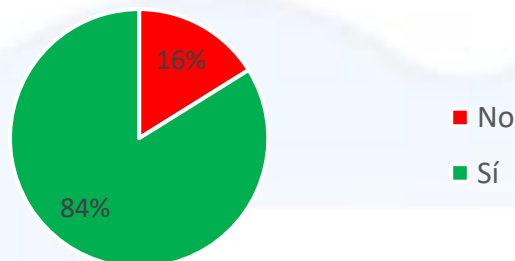
Trabajo	Cantidad
No	19
Si, analista de cartera	1
Si, ayudante general	1
Si, cobros	1
Si, Contabilidad	1
Si, empleado	1
Si, facturación	1
Si, gerente ventas	1
Si, Instructor de música	1
Si, maestro de carpintería metálica	1
Si, monitor de investigación	1
Si, remisionista	1
Si, agente de aduana	1
Total general	31

Contenido:

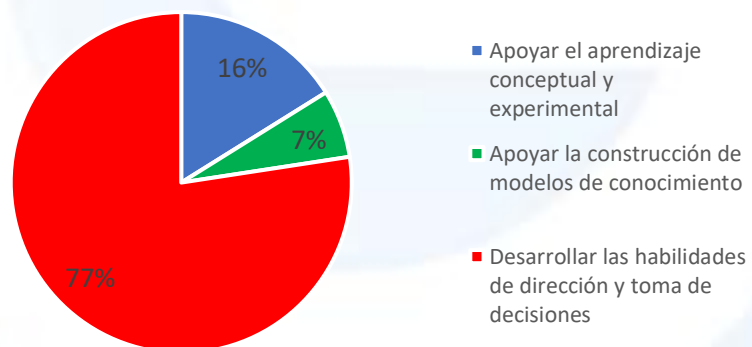
1- ¿Tenías una idea previa de lo que era un simulador de negocios?



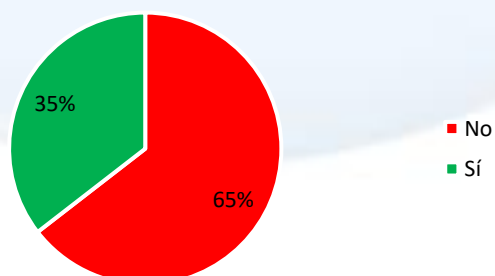
2- ¿Sabes para que se usan los simuladores de negocios en las universidades?



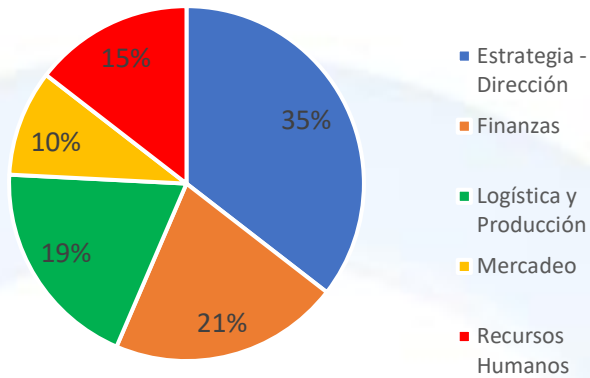
3- ¿Cuál considera que es el principal objetivo de un simulador de negocios?



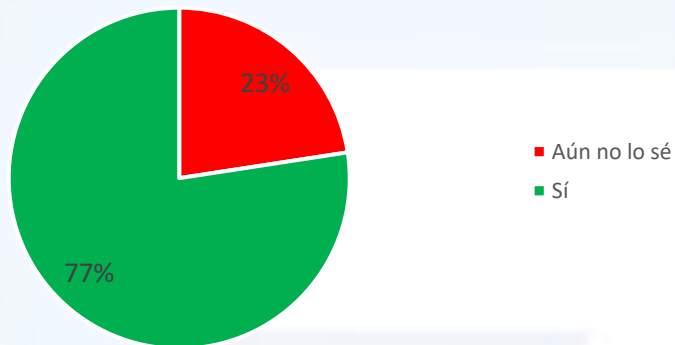
4- ¿Tienes o tuviste la oportunidad de tomar decisiones empresariales anteriormente?



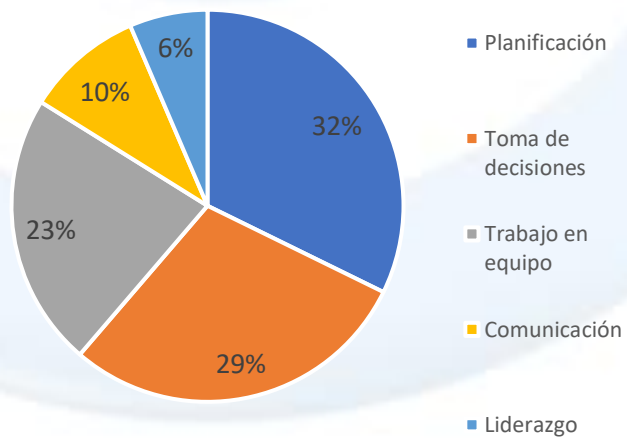
5- Selecciona las 2 áreas de una empresa que consideres más importantes:



6- ¿Te gustaría ser un CEO?



7- Selecciona los 2 elementos principales que según tu experiencia deben ser considerados en el proceso de gestión de una simulación:



Conclusiones encuestas alumnos eliminados primera fase

Casi la mitad de los alumnos desconocían lo que era un Simulador de negocios.

La mayoría, una vez que conocieron los simuladores, creyeron comprender la utilidad de estos.

Así, la mayoría piensa que la principal finalidad de los simuladores es el desarrollo de las habilidades de dirección y toma de decisiones.

Solo una tercera parte de los encuestados tomaron decisiones empresariales.

Dos terceras partes de los encuestados consideran al área de estrategia como una de las más importantes en una compañía.

A la gran mayoría de los encuestados les gustaría ser CEO en un futuro.

La planificación y la toma de decisiones son los dos aspectos más valorados en un ejercicio de simulación de negocios.

Encuesta realizada a Alumnos que participaron en fase categorías

Muestra: 338 encuestas recolectadas.

Objetivo de la encuesta:

Conocer la percepción que tienen los alumnos sobre la simulación de negocios en:

- Utilidad de la simulación
- Eficacia del Modelo de Aprendizaje
- Impacto en el Crecimiento profesional
- Desempeño en la competición
- Emociones y sensaciones experimentadas en la simulación

Diseño de la encuesta

Datos personales:

- 1- Nombre y apellido
- 2- Programa educativo que cursa
- 3- Semestre que cursa
- 4- Edad
- 5- ¿Trabaja actualmente? SI/NO

Contenido:

- 1- La experiencia en general ha sido satisfactoria
- 2- Me he sentido dirigiendo una empresa
- 3- Creo que experiencias de este tipo me ayudan a decidir mi futuro profesional
- 4- El trabajo en equipo ha sido satisfactorio
- 5- Trabajar en equipo ha sido positivo para los resultados
- 6- Los tiempos entre decisiones han sido suficientes
- 7- La duración total del certamen, con todas sus fases, es la necesaria
- 8- Siempre llegábamos a un consenso a la hora de tomar decisiones
- 9- El Simulador de la fase clasificatoria me ha hecho entender las simulaciones
- 10- No tuve problemas en superar la fase de clasificación
- 11- Creo que debería haber tenido un mejor resultado en la clasificatoria
- 12- El Simulador de Categorías era adecuado a mis conocimientos
- 13- Tenía toda la información para entender el simulador de categorías
- 14- Creo que debería haber tenido un mejor resultado en las categorías
- 15- Jugar al juego de simulación fue divertido
- 16- Disfrute jugando a este juego de simulación
- 17- Esta actividad me entretuvo
- 18- Mientras jugaba a este juego de simulación empresarial me sentí emocionado
- 19- Me sentí entusiasmado jugando a este juego de simulación
- 20- Me encantó participar en este juego de simulación
- 21- Sentí que el tiempo volaba mientras jugaba al juego de simulación
- 22- Creo que experimenté la sensación de "flow" durante el juego de simulación
- 23- ¿Con qué frecuencia alcanzaste esta sensación de "flow" jugando al juego de simulación?
- 24- La mayor parte del tiempo que pasé jugando al juego de simulación empresarial me sentí inmerso y concentrado en el juego

- 25- Jugar al juego de simulación me generó un estado de tensión
- 26- Me sentí nervioso mientras participaba en este juego de simulación
- 27- Considero que es difícil relajarse durante el juego de simulación

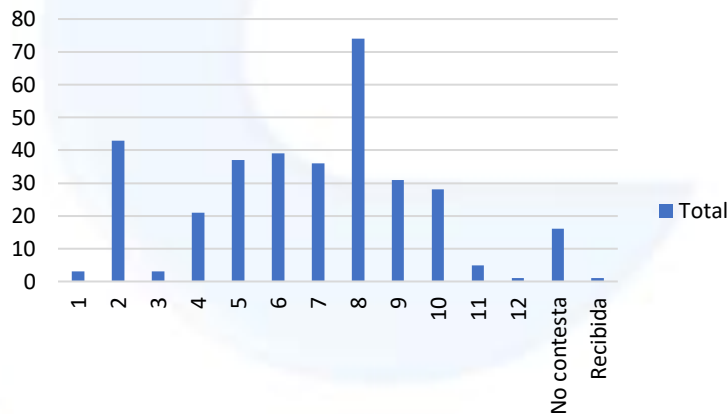
Resultados de la encuesta

Datos personales:

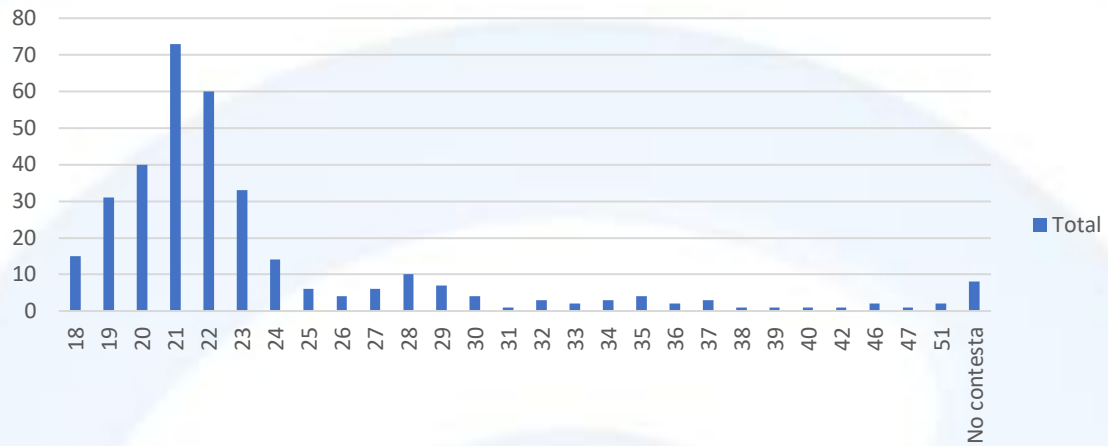
- 1- Nombre y apellido: No se exponen.
- 2- Programa educativo que cursa

Programa	Cantidad
No contesta	108
Administración de Empresas	76
Ingenierías	69
Administración de Negocios Internacionales	20
Contaduría	14
Finanzas Empresariales	14
Gestión y desarrollo empresarial	13
Marketing	11
Administración de Hoteles y Restaurantes - Turismo	7
Gestion Cultural y Desarrollo Sustentable	4
Economía	2
Total general	338

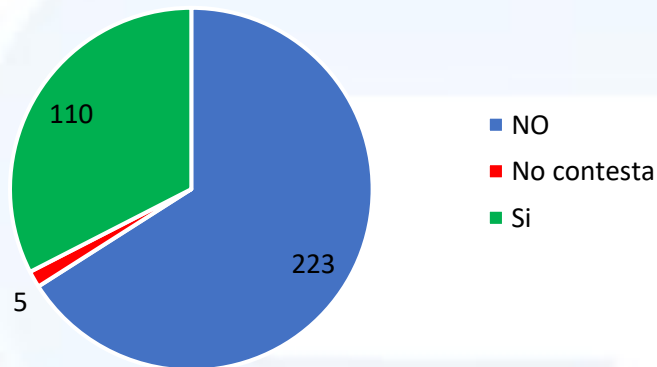
- 3- Semestre que cursa



4- Edad

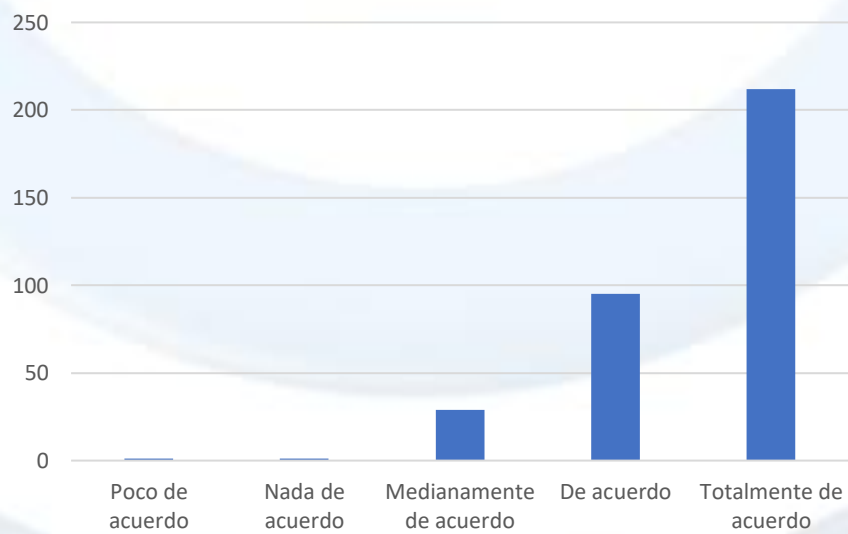


5- ¿Trabaja actualmente? SI/NO

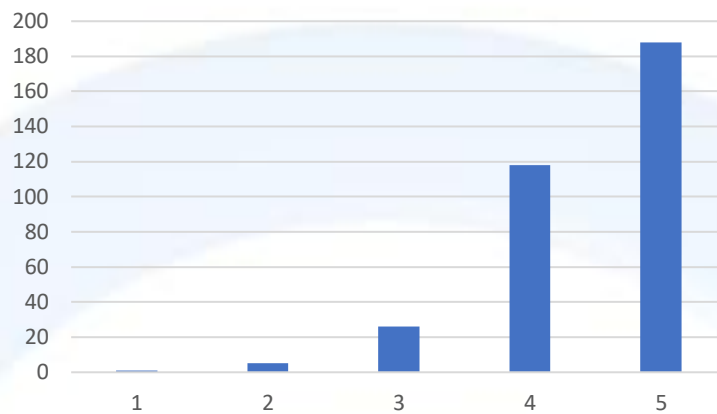


Contenido:

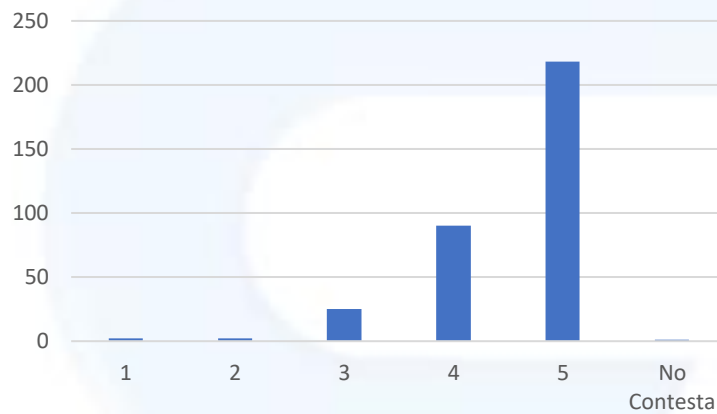
1- La experiencia en general ha sido satisfactoria



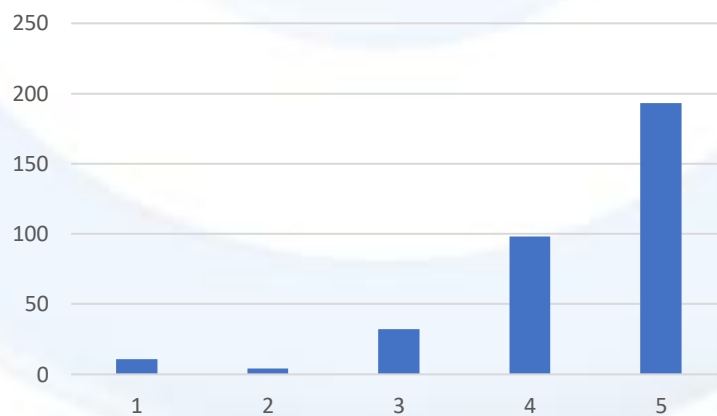
2- Me he sentido dirigiendo una empresa



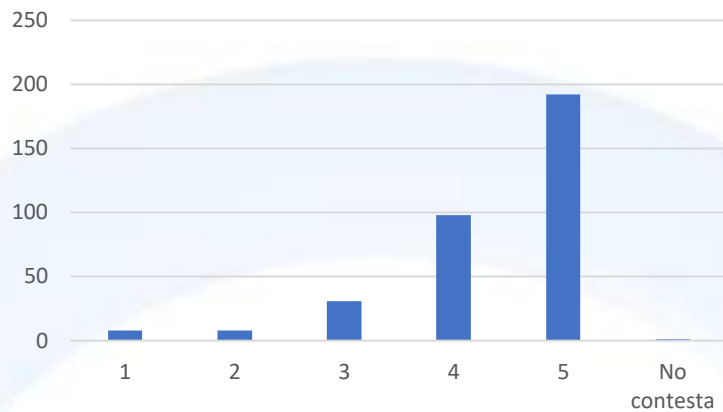
3- Creo que experiencias de este tipo me ayudan a decidir mi futuro profesional



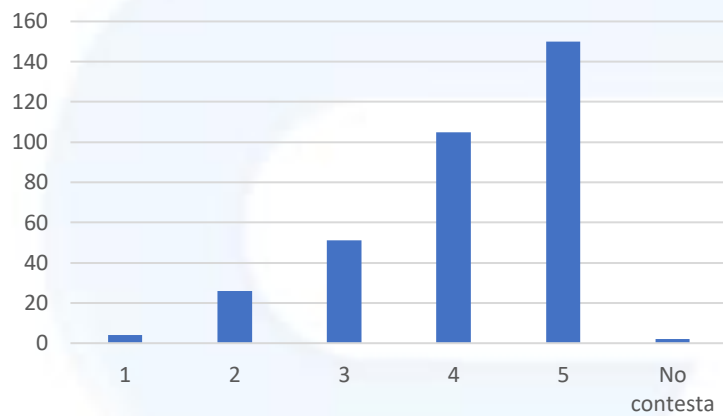
4- El trabajo en equipo ha sido satisfactorio



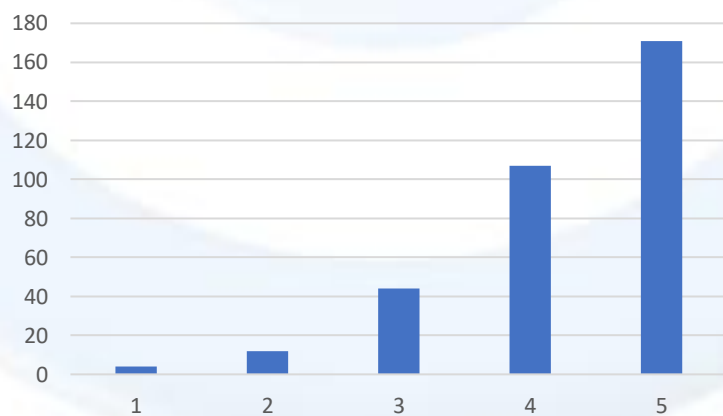
5- Trabajar en equipo ha sido positivo para los resultados



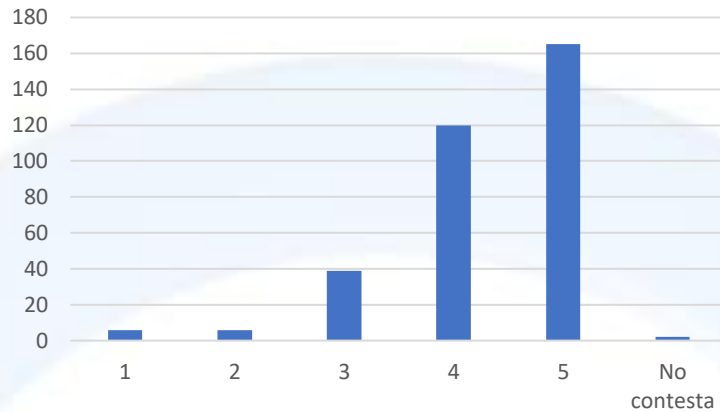
6- Los tiempos entre decisiones han sido suficientes



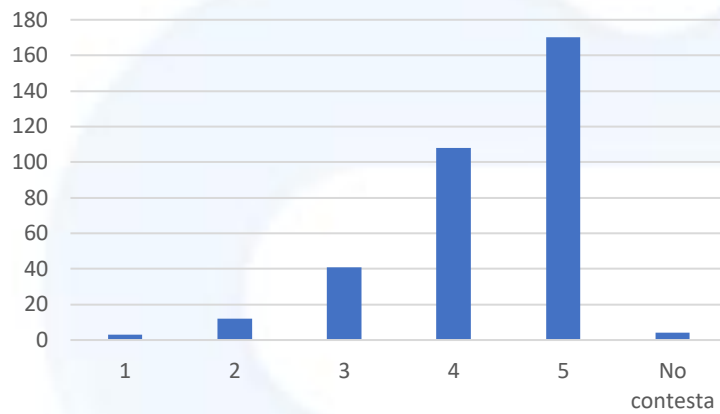
7- La duración total del certamen, con todas sus fases, es la necesaria



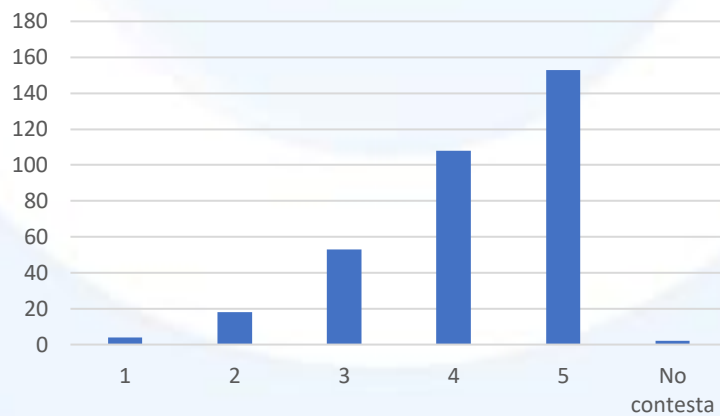
8- Siempre llegábamos a un consenso a la hora de tomar decisiones



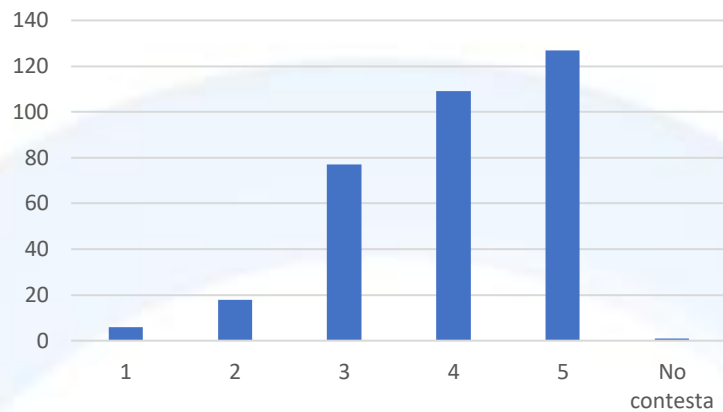
9- El Simulador de la fase clasificatoria me ha hecho entender las simulaciones



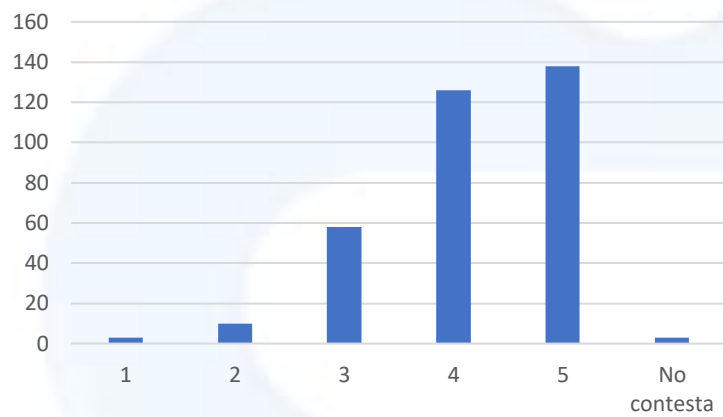
10- No tuve problemas en superar la fase de clasificación



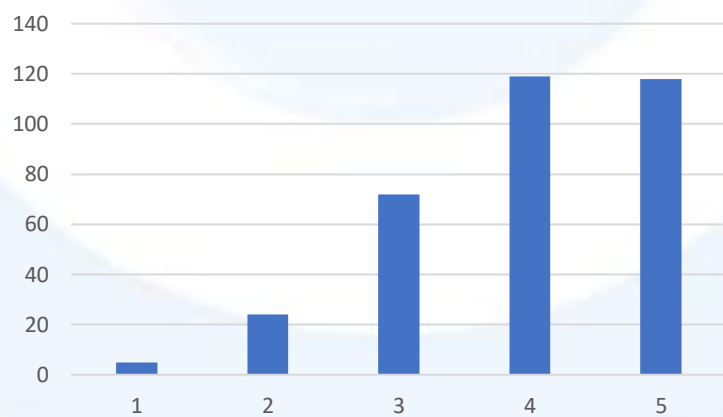
11- Creo que debería haber tenido un mejor resultado en la clasificatoria



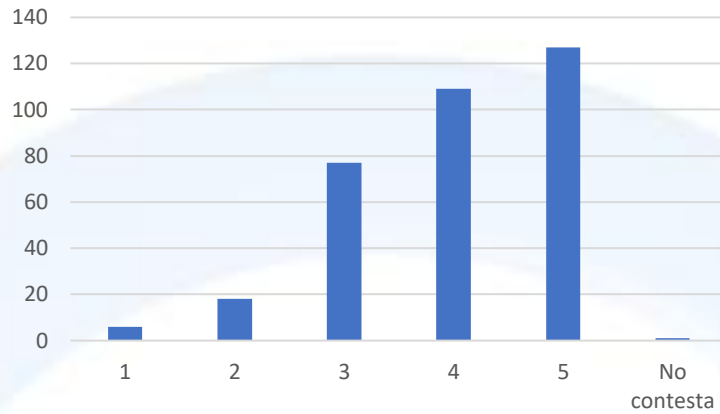
12- El Simulador de Categorías era adecuado a mis conocimientos



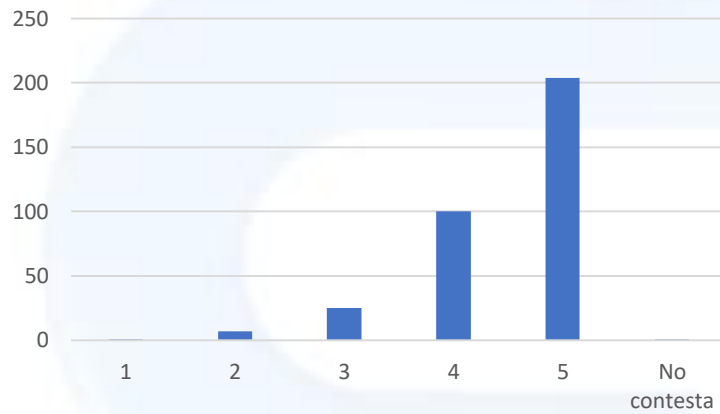
13- Tenía toda la información para entender el simulador de categorías



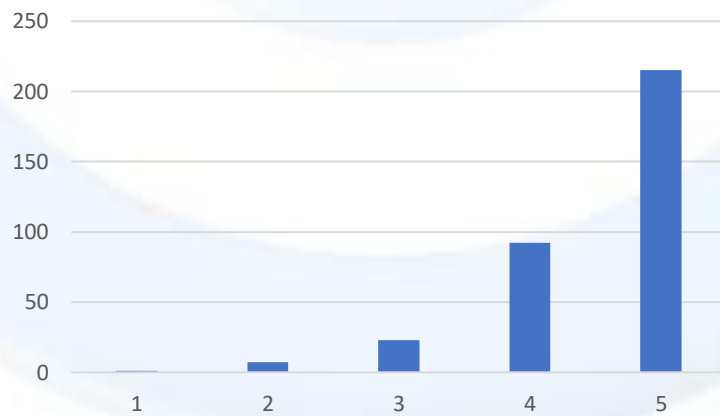
14- Creo que debería haber tenido un mejor resultado en las categorías



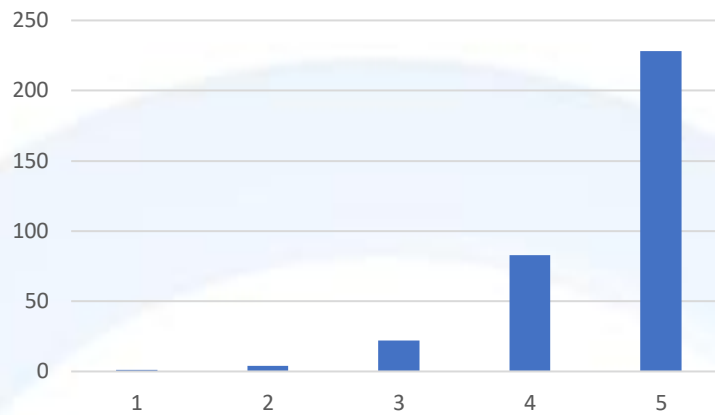
15- Jugar al juego de simulación fue divertido



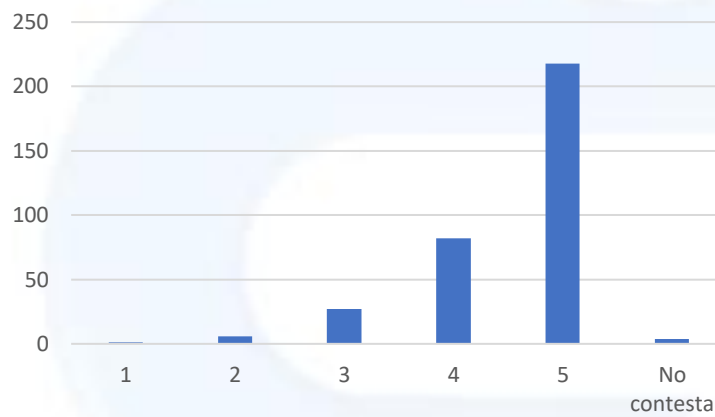
16- Disfrute jugando a este juego de simulación



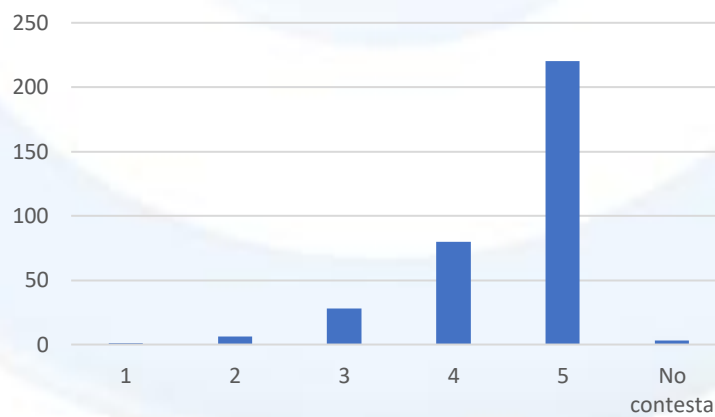
17- Esta actividad me entretuvo



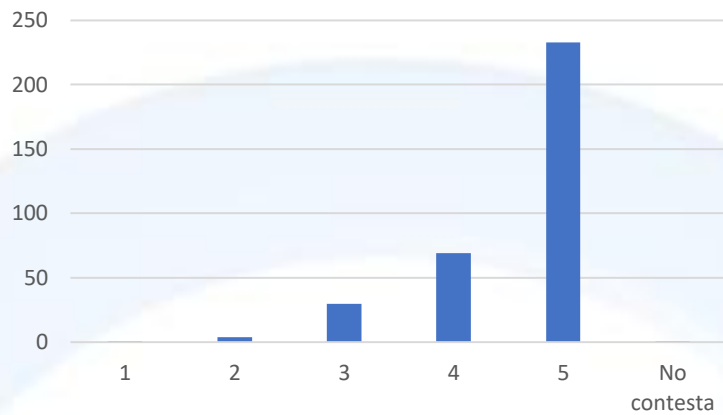
18- Mientras jugaba a este juego de simulación empresarial me sentí emocionado



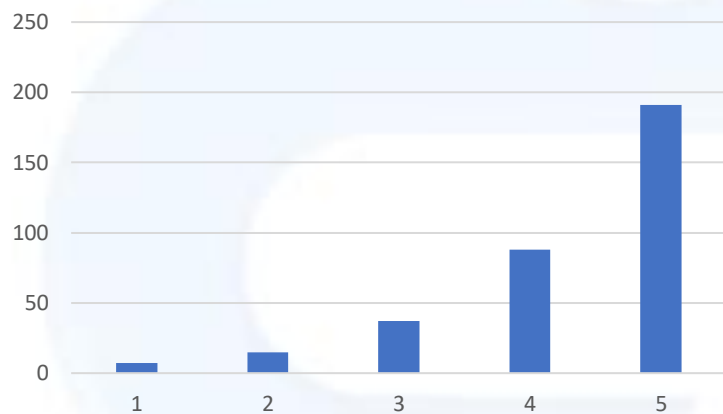
19- Me sentí entusiasmado jugando a este juego de simulación



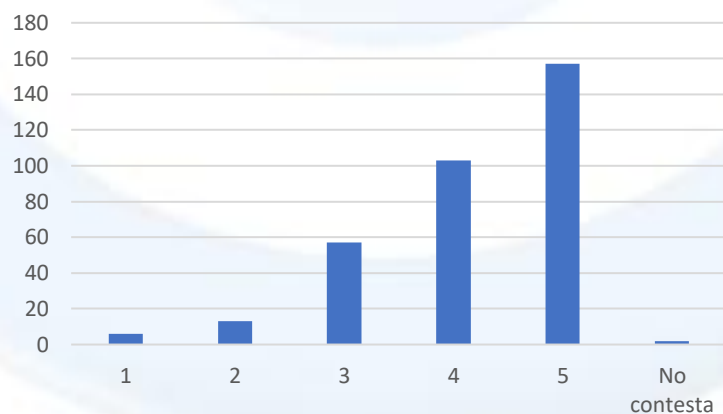
20- Me encantó participar en este juego de simulación



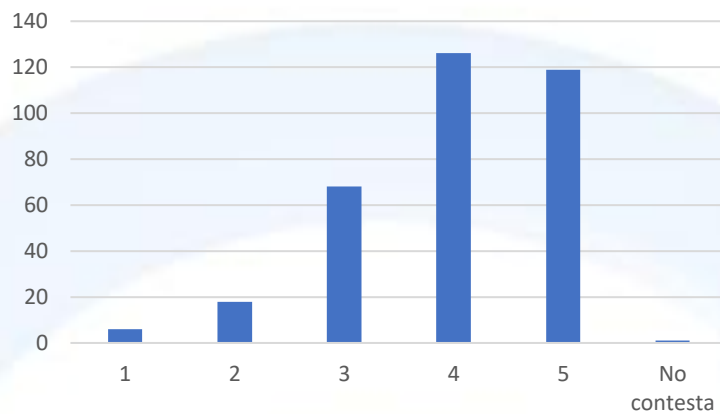
21- Sentí que el tiempo volaba mientras jugaba al juego de simulación



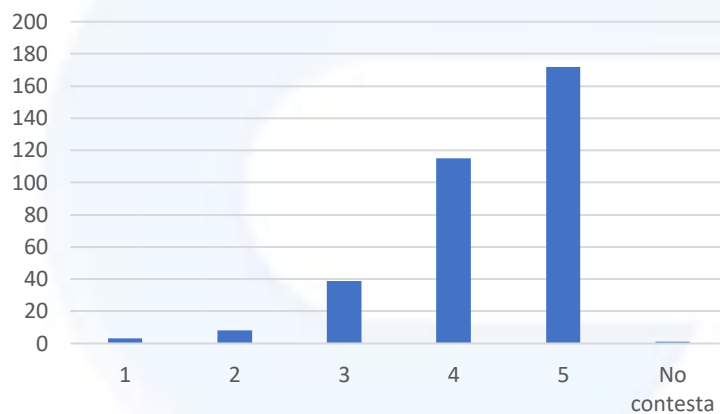
22- Creo que experimenté la sensación de "flow" durante el juego de simulación



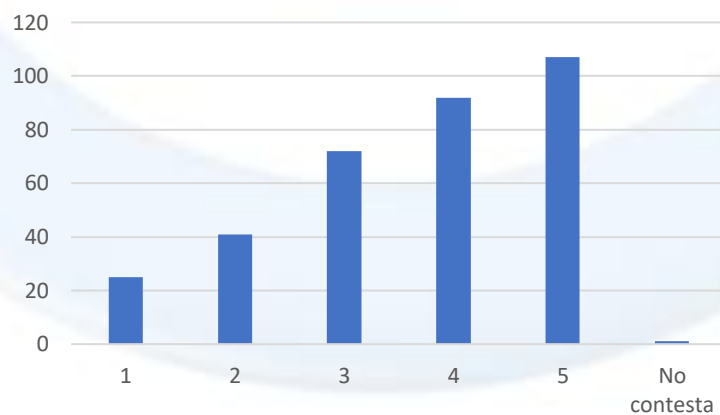
23- ¿Con qué frecuencia alcanzaste esta sensación de "flow" jugando al juego de simulación?



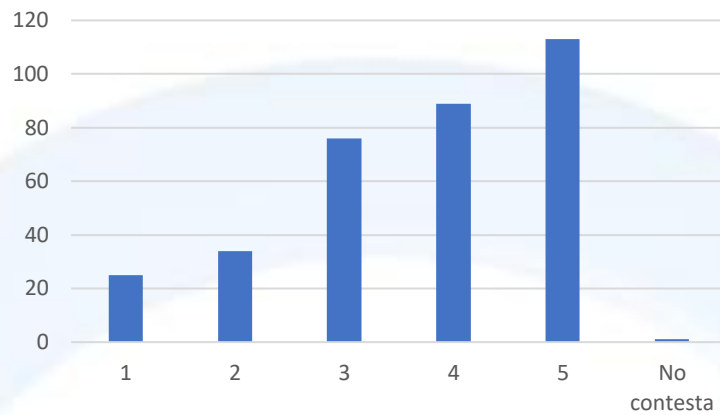
24- La mayor parte del tiempo que pasé jugando al juego de simulación empresarial me sentí inmerso y concentrado en el juego



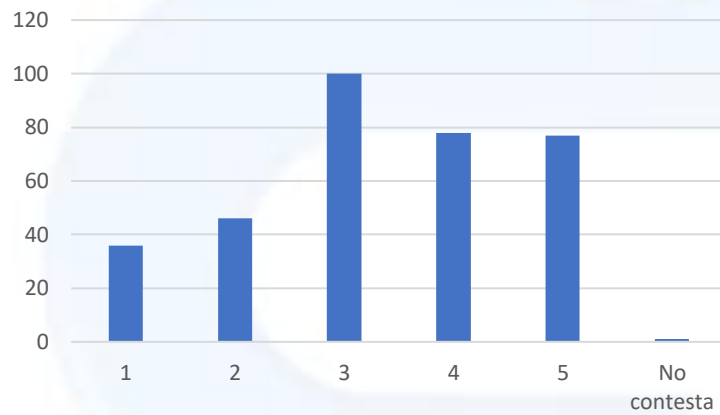
25- Jugar al juego de simulación me generó un estado de tensión



26- Me sentí nervioso mientras participaba en este juego de simulación



27- Considero que es difícil relajarse durante el juego de simulación



Conclusiones encuestas alumnos clasificados

Esta encuesta era destinada para los alumnos que lograron clasificar a la fase de categorías del Reto CompanyGame 2019.

La misma consistía en un listado de 27 opiniones donde se le daba la posibilidad que el alumno escoja de entre 5 opciones según como se identificaba con la opinión. Estas iban del 1 al 5 según si su opinión era “nada de acuerdo” y si estaban “totalmente de acuerdo”.

La encuesta fue contestada por 338 alumnos. De las 27 preguntas y de los 5 puntos que se le podían asignar en total podían sumarse 45.630 puntos (338*27*5).

Se obtuvieron 38.417 puntos lo que representa un 84,19% del total, lo que significa que de las 27 opiniones, los 338 alumnos estuvieron en promedio un 84,19% totalmente de acuerdo con ellas.

Por los resultados de la encuesta concluimos los siguientes puntos:

En cuanto al Reto CompanyGame:

- Los alumnos perciben la experiencia como satisfactoria.
- Lograron trabajar en equipo con éxito, y han percibido que hacerlo en equipo ha sido positivo para mejorar los resultados, llegando a consensos al momento de tomar las decisiones.
- La dinámica del desafío, en cuanto a fases, duración y avances en los niveles de dificultad fueron percibidos como coherentes y adecuados.
- También los alumnos sintieron que fueron mejorando su performance a medida que avanzaba la competencia, involucrándose cada vez más en el mismo.
- Los alumnos se sintieron capaces de afrontar los desafíos que le presentaba la simulación, aunque también es cierto que la gran mayoría piensa que sus resultados pudieron haber sido mejores.

En cuanto al aprendizaje con Simuladores de Negocios:

- Los alumnos se han sentido dirigiendo una empresa.
- Perciben que la experimentación con simuladores de negocios los ayuda a decidir su futuro laboral.
- Los alumnos consideran que la simulación fue divertida, entretenida, emocionante, sintiéndose inmersos y concentrados, entusiasmados y disfrutando de la experiencia, experimentando en muchos casos la sensación de que el tiempo volaba.

Encuesta realizada a Docentes

Muestra: 71 encuestas recolectadas.

Objetivo de la encuesta: Conocer la percepción que tienen los docentes sobre los simuladores de negocios.

Diseño de la encuesta

Datos personales:

- 1- Nombre y apellido
- 2- Materia que dicta
- 3- Programa educativo que imparte
- 4- Semestre que de la asignatura
- 5- Edad
- 6- ¿Trabajas en otro cargo además de docente? SI/NO

Prueba Diagnóstica:

Condiciones Facilitadoras: Calidad percibida del software del juego de simulación

- 1- Creo que tiene un diseño intuitivo
- 2- La organización de la información es clara
- 3- Es fácil y rápido navegar a través de la aplicación
- 4- Está bien diseñado

Recursos de Enseñanza

- 5- Hemos recibido la información y formación requerida para jugar al juego de simulación a través del material entregado
- 6- He recibido la información y formación requerida para realizar el juego de simulación a través de los diferentes correos electrónicos de CompanyGame
- 7- He recibido la información y formación requerida para jugar al juego de simulación a través de los webinars realizados

Actitud hacia el juego de simulación empresarial

- 8- Tengo una opinión positiva acerca de este juego de simulación
- 9- Me gusta este tipo de juego de simulación
- 10- Creo que utilizar este juego de simulación es una idea acertada

Utilidad percibida del juego de simulación empresarial

- 11- Permite aprender de una forma más eficaz
- 12- Mejora el resultado del aprendizaje de los alumnos
- 13- Ha sido útil para la formación de los alumnos

Facilidad de uso del juego de simulación empresarial

- 14- Resulta fácil de usar
- 15- El funcionamiento del juego ha sido fácil de entender para los alumnos
- 16- Manejar la aplicación ha sido sencillo para los alumnos

Intención de uso de juegos de simulación

- 17- Me gustaría seguir utilizando juegos de simulación para complementar mis clases
- 18- La/s asignatura/s que imparto pueden complementarse con juegos de simulación

Oportunidad de aprendizaje

- 19- El juego ofrece oportunidades para aplicar conocimientos teóricos

- 20- El juego ofrece oportunidades para que el alumno controle su propio aprendizaje
- 21- El juego ofrece oportunidades para que los alumnos interactúen entre ellos
- 22- El juego ofrece oportunidades para promover el trabajo en equipo
- 23- El juego ofrece oportunidades para que el alumno aplique conocimientos de otras asignaturas
- 24- El juego ofrece oportunidades para que el alumno desarrolle un pensamiento crítico
- 25- El juego ofrece oportunidades para motivar a los estudiantes

Resultados de la encuesta

- 1- Nombre y apellido: No se exponen.
- 2- Materia que dicta:

Administración
Administración de la producción
Administración de ventas
Análisis de riesgo financiero y bursátil
Auditoría y Consultoría Administrativa
Comercialización I y II
Comercio Internacional
Comportamiento del consumidor
Costos y política económica
Curso Final de Grado
E-business, E-commerce, SAP
Economía
El Emprendedor y la Innovación
Electiva II (Informática)
Emprendedores
Emprendimiento
Finanzas 1
Finanzas Corporativas *2
Formulación y evaluación de proyectos
Gerencia de Recursos Humanos
Gestión de Empresas / Planeamiento Estratégico
Gestión Estratégica de Talento Humano
Ingeniería Industrial
Innovación Tecnológica
Investigación de Mercados *2
Investigación de Operaciones / Programación de la Producción

Juegos de Negocios
Juegos gerenciales
La Tecnología y su Entorno
Liderazgo y Habilidades Directivas
Logística
Economía internacional
Marco ético y legal de la mercadotecnia
Marketing
Marketing y Negocios Internacionales
Marketing Estratégico *2
Simulación en Marketing
Marketing Internacional
Matemática Financiera
Mercadeo
Mercadotecnia y estadística
Métodos de optimización
Microeconomía *2
Macroeconomía *2
Negocios / Empresarismo/Gerencia
Negocios Internacionales *2
No contesta *3
Nuevos Modelos de Negocios *3
Operaciones Contables
Plan de negocios
Planeación y dirección estratégica
Planificación y Control de Producción
Prácticas Profesionales
Productividad y Calidad
Seminario de Investigación *2
Simulación de Negocios *2
Simulación Gerencial *2
Sistemas de Información de Mercadeo
Taller de Liderazgo *2
Trabajo Final de Grado

3- Programa educativo que imparte

Programa	Cantidad
ADE	25
No contesta	9
Negocios Internacionales	8
Marketing	7
Ingeniería Industrial	5
Ingeniería en Gestión Empresarial	4
Finanzas	2
Contabilidad	2
RRHH	2
Marketing Estrategico	1
Ingeniería en Producción Industrial	1
Ingeniería en Agronegocios	1
Maestría en Administración Estratégica	1
Lic Administración y Lic Gestion de Negocios Digitales	1
Ingeniería en Sistemas Computacionales	1
Ingeniería Financiera	1
Total general	71

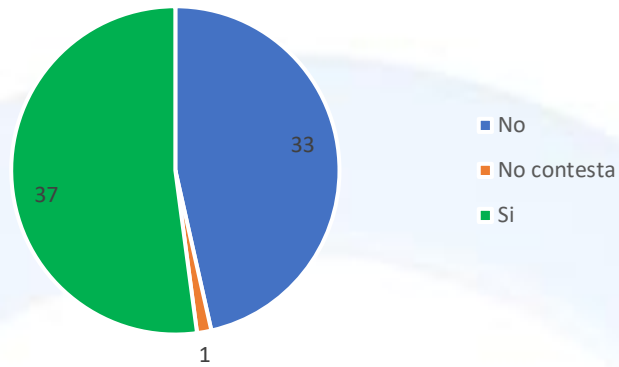
4- Semestre que de la asignatura

Semestre	Cantidad
1	5
2	11
4	6
5	7
6	9
7	9
8	11
9	8
No contesta	5
Total general	71

5- Edad

Edad	Cantidad
21	1
27	2
29	2
34	2
35	2
36	5
38	2
39	3
40	1
41	3
42	1
43	4
44	5
46	2
48	1
49	3
50	6
51	4
52	4
53	2
54	2
56	2
57	2
58	1
59	1
60	1
61	2
71	1
No contesta	4
Total general	71

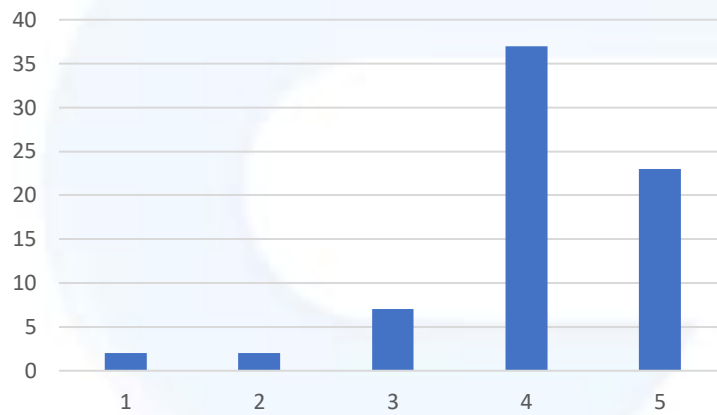
6- ¿Trabajas en otro cargo además de docente? SI/NO



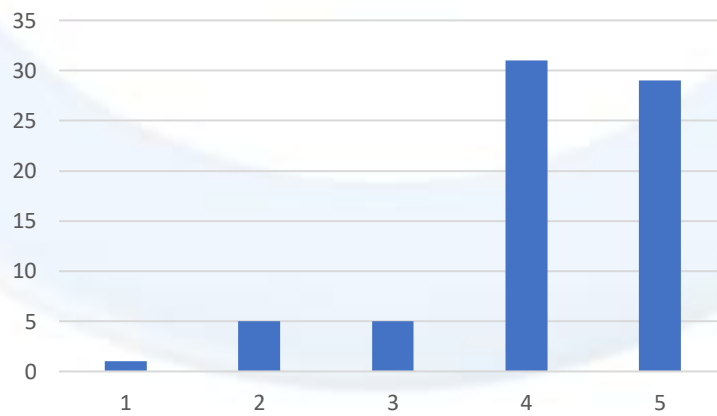
PRUEBA DIAGNÓSTICA:

Condiciones Facilitadoras: Calidad percibida del software del juego de simulación

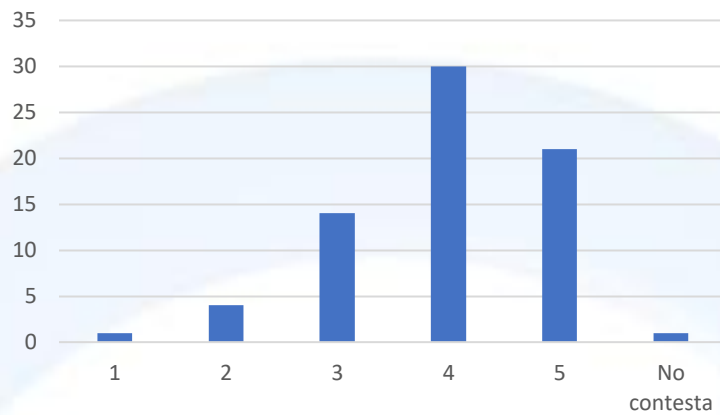
1- Creo que tiene un diseño intuitivo



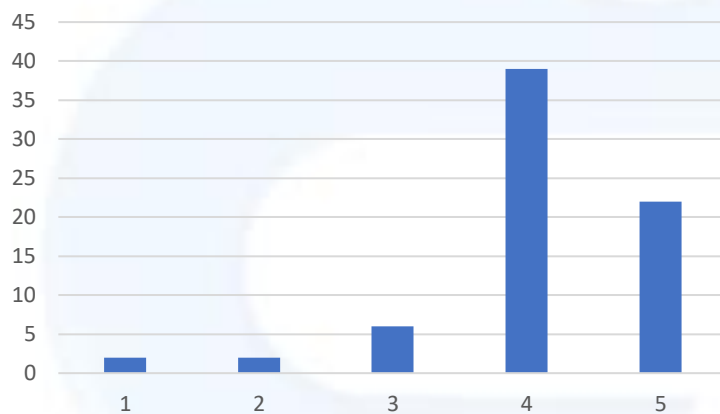
2- La organización de la información es clara



3- Es fácil y rápido navegar a través de la aplicación

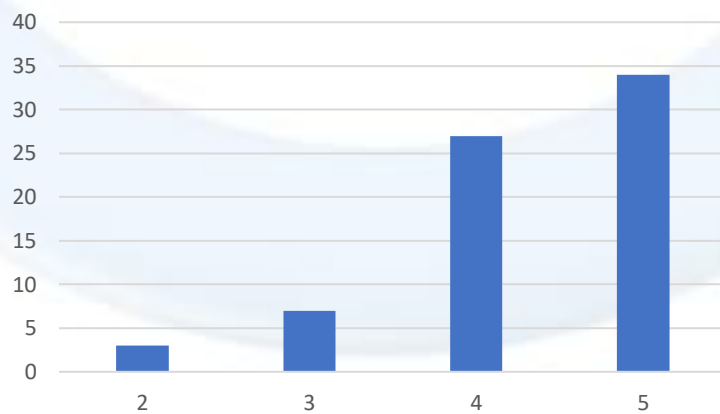


4- Está bien diseñado

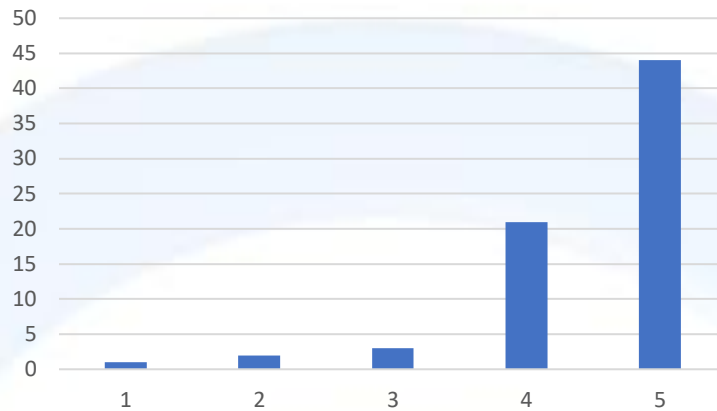


Recursos de Enseñanza

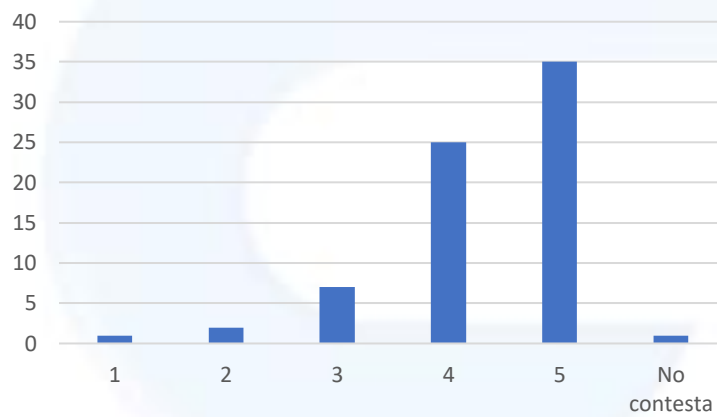
5- Hemos recibido la información y formación requerida para jugar al juego de simulación a través del material entregado



6- He recibido la información y formación requerida para realizar el juego de simulación a través de los diferentes correos electrónicos de CompanyGame

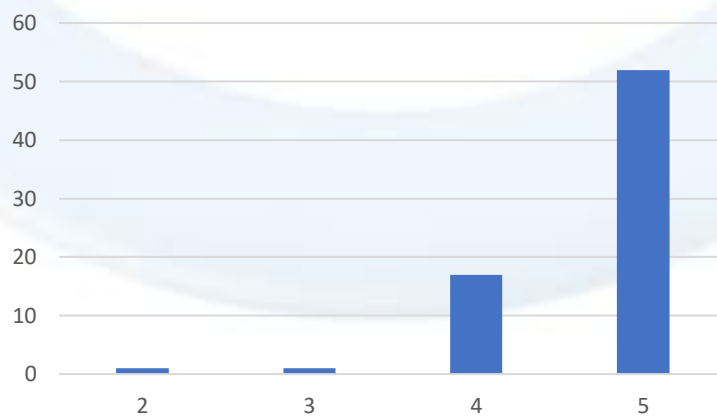


7- He recibido la información y formación requerida para jugar al juego de simulación a través de los webinars realizados

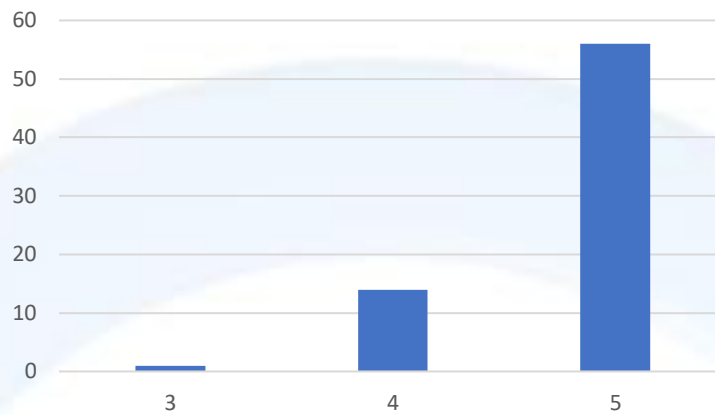


Actitud hacia el juego de simulación empresarial

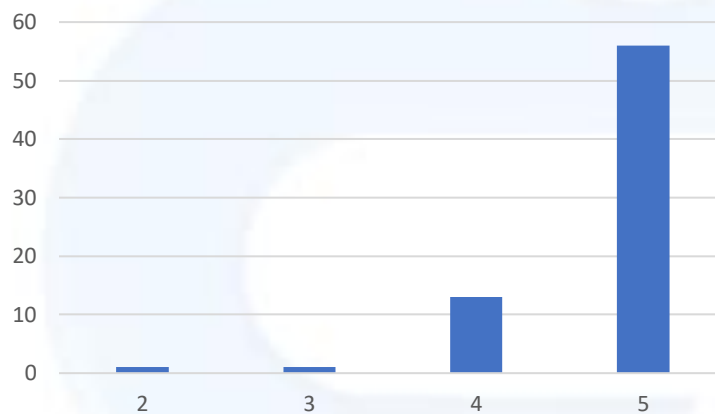
8- Tengo una opinión positiva acerca de este juego de simulación



9- Me gusta este tipo de juego de simulación

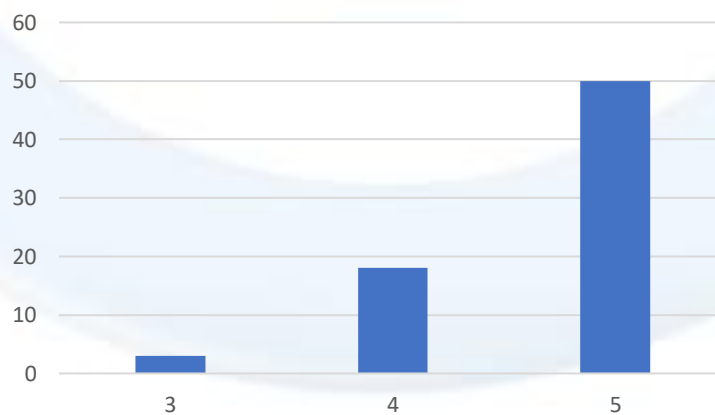


10- Creo que utilizar este juego de simulación es una idea acertada

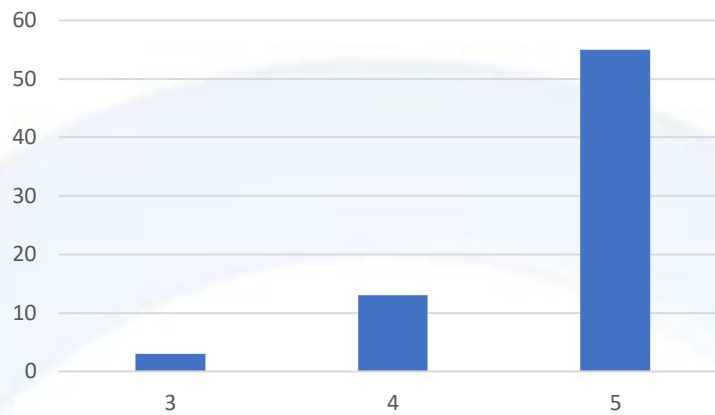


Utilidad percibida del juego de simulación empresarial

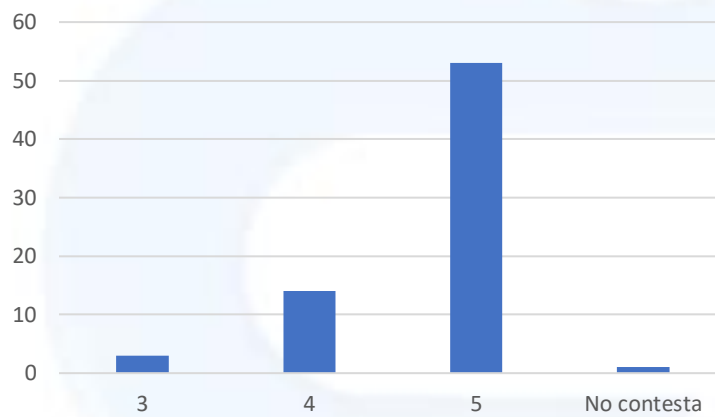
11- Permite aprender de una forma más eficaz



12- Mejora el resultado del aprendizaje de los alumnos

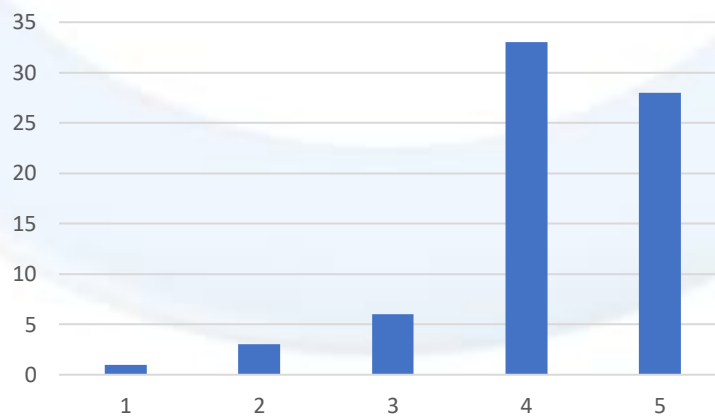


13- Ha sido útil para la formación de los alumnos

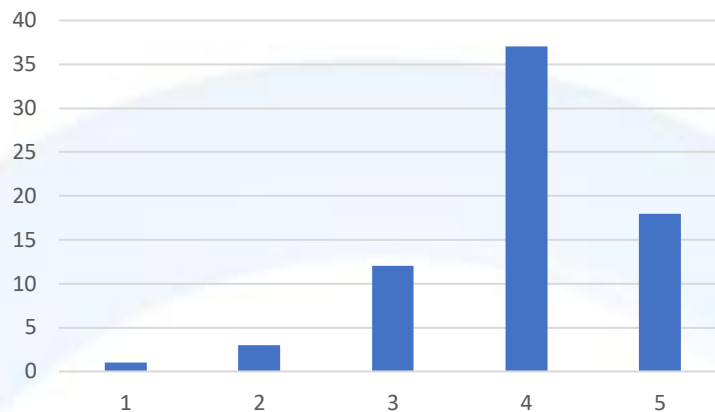


Facilidad de uso del juego de simulación empresarial

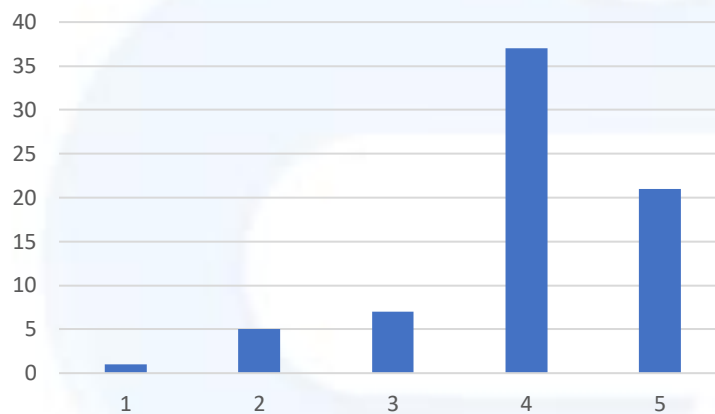
14- Resulta fácil de usar



15- El funcionamiento del juego ha sido fácil de entender para los alumnos

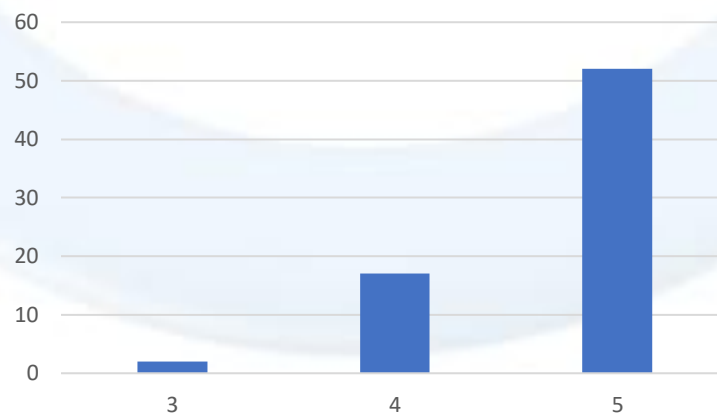


16- Manejar la aplicación ha sido sencillo para los alumnos

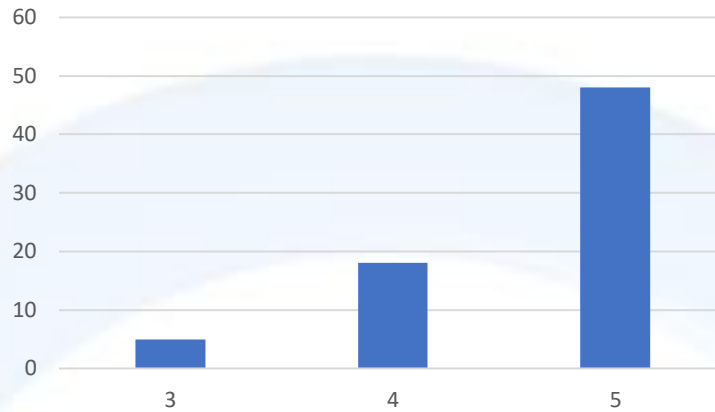


Intención de uso de juegos de simulación

17- Me gustaría seguir utilizando juegos de simulación para complementar mis clases

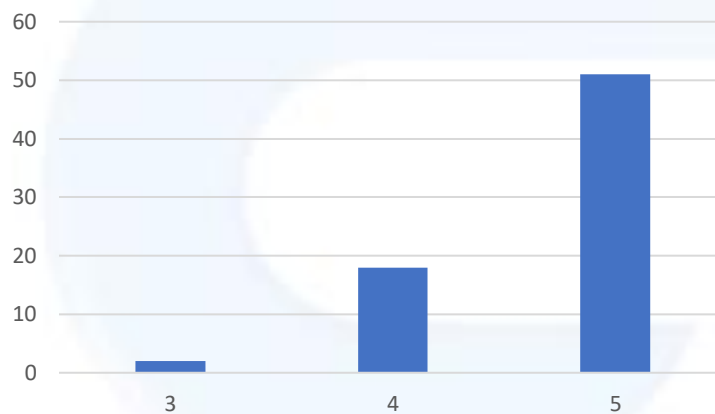


18- La/s asignatura/s que imparto pueden complementarse con juegos de simulación

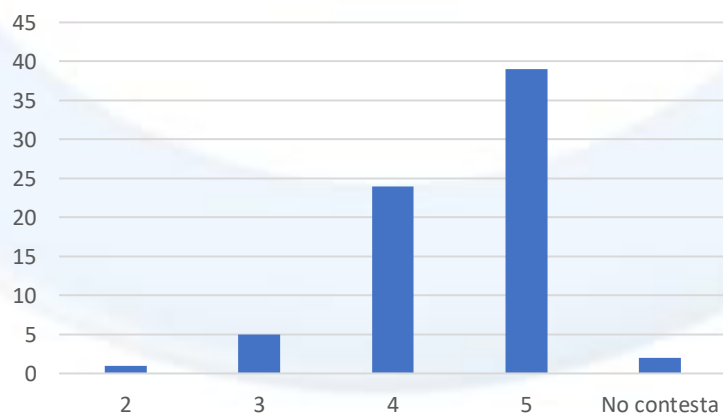


Oportunidad de aprendizaje

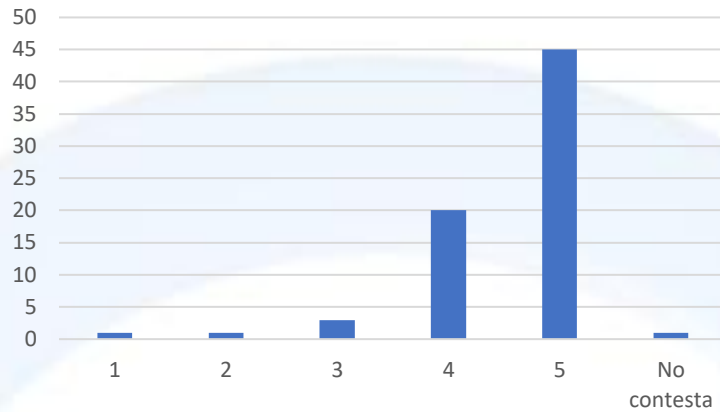
19- El juego ofrece oportunidades para aplicar conocimientos teóricos



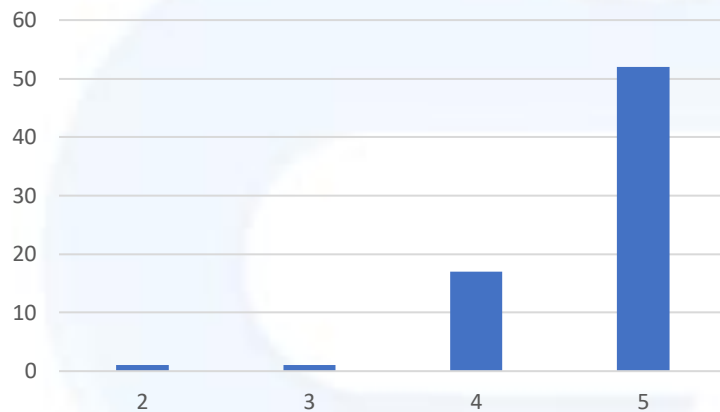
20- El juego ofrece oportunidades para que el alumno controle su propio aprendizaje



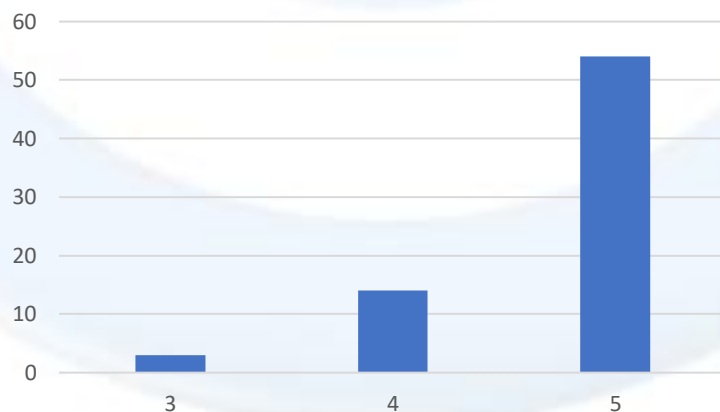
21- El juego ofrece oportunidades para que los alumnos interactúen entre ellos



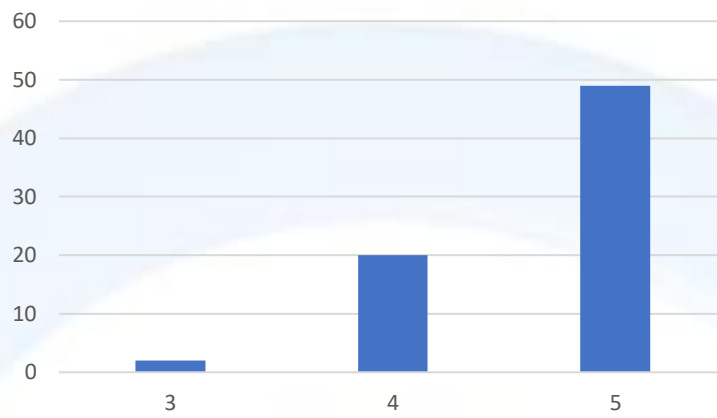
22- El juego ofrece oportunidades para promover el trabajo en equipo



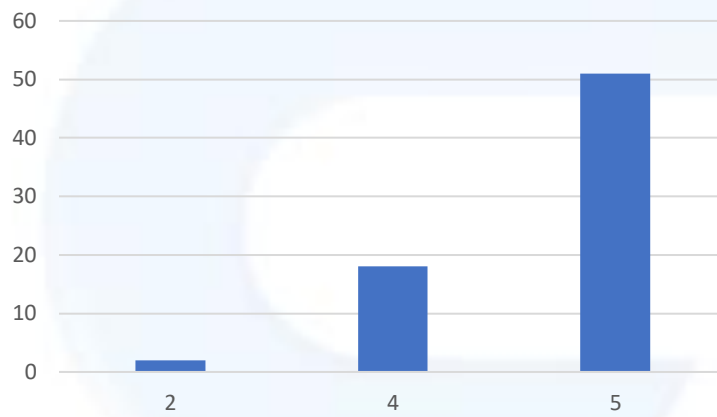
23- El juego ofrece oportunidades para que el alumno aplique conocimientos de otras asignaturas



24- El juego ofrece oportunidades para que el alumno desarrolle un pensamiento crítico



25- El juego ofrece oportunidades para motivar a los estudiantes



Conclusiones encuesta docentes

Calidad percibida del juego de simulación

Los docentes encuestados perciben en los simuladores un diseño intuitivo, clara organización de la información de forma y, facilidad y rapidez para navegar a través de la plataforma.

El Reto CompanyGame como Recursos de Enseñanza

Los docentes han expresado su conformidad en el RetoCompanyGame en cuanto a la información recibida a través de los diferentes correos electrónicos de CompanyGame y los webinars realizados, como así también de la formación recibida para jugar al juego de simulación a través del material entregado.

Utilidad percibida y facilidad de uso del juego de simulación empresarial

Los docentes encuestados perciben que la metodología:

- permite que los alumnos aprendan de una forma más eficaz
- mejora el resultado del aprendizaje de los alumnos
- ha sido útil para la formación de los alumnos
- resulta medianamente fácil de usar y de entender

Intención de uso de juegos de simulación

El 70% de los docentes contestó estar “totalmente de acuerdo” en su interés por utilizar los simuladores en sus clases como así también la complementariedad de los simuladores con sus asignaturas. El restante 30% contestó estar “de acuerdo”.

Oportunidad de aprendizaje

En cuanto a las preguntas hechas sobre las oportunidades que generan los juegos de simulación para:

- aplicar conocimientos teóricos
- que el alumno controle su propio aprendizaje
- que los alumnos interactúen entre ellos
- promover el trabajo en equipo
- que el alumno aplique conocimientos de otras asignaturas
- que el alumno desarrolle un pensamiento crítico
- motivar a los estudiantes

los docentes han contestado casi sin variaciones en cada uno de los puntos. El 70% de los docentes resultaron estar “totalmente de acuerdo” y el otro 30% contestaron estar “de acuerdo” con estos puntos.



Conoce todos nuestros simuladores y realiza simulaciones demo.

Registrándote en nuestra página: www.CompanyGame.com

¡Entra y experimental!

Contacta con nosotros en: info@CompanyGame.com



Balmes, 301 - 08006 Barcelona, España - info@companygame.com-
Tel. +(34) 93.534.04.02 - Móvil +(34) 607.56.88.56