



MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAr113
PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 3
DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2017-11-16
	PAGINA: 1 de 7

16.

FECHA miércoles, 24 de julio de 2019

Señores
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
BIBLIOTECA
Ciudad

UNIDAD REGIONAL

Seccional Girardot

TIPO DE DOCUMENTO

Trabajo De Grado

FACULTAD

Ciencias Administrativas
Económicas y Contables

**NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN
O PROCESO**

Pregrado

PROGRAMA ACADÉMICO

Administración de Empresas

El Autor(Es):

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS	No. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN
Torres Parra	Juan Esteban	1070596483
Rodríguez Cabezas	Yessica Paola	1072110230

Director(Es) y/o Asesor(Es) del documento:

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS
Díaz Cárdenas	María Patricia
Melo	Ana Beatriz

Carrera 19 No. 24-209 Girardot– Cundinamarca
Teléfono (091) 8315484 Línea Gratuita 018000976000
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*



TÍTULO DEL DOCUMENTO

IMPORTANCIA DEL SOFTWARE SIMVENTURE EN LA FORMACIÓN DE LOS PROFESIONALES DEL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS X SEMESTRE SECCIONAL GIRARDOT

SUBTÍTULO

(Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)

TRABAJO PARA OPTAR AL TÍTULO DE:

Aplica para Tesis/Trabajo de Grado/Pasantía

Administrador de Empresas

AÑO DE EDICION DEL DOCUMENTO

04/07/2019

NÚMERO DE PÀGINAS

45

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS (Usar 6 descriptores o palabras claves)

ESPAÑOL

INGLÉS

1. Calidad	Quality
2. Simulador gerencial	Management Simulator
3. Aprender haciendo	Learn by doing
4. Toma de decisiones	Decision making
5. Competitividad	Competitiveness
6. Plan de estudio	Study plan



RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS

(Máximo 250 palabras – 1530 caracteres, aplica para resumen en español):

la investigación se llevó a cabo con el fin de evaluar el nivel de aceptación y los aportes del software simventure a los estudiantes y egresados del programa administración de empresas.

Realizando un comparativo con los software, instalaciones que se implementan en la educación y formación de los profesionales de la ciudad de Girardot

The research was carried out in order to evaluate the level of acceptance and the contributions of the simventure software to students and graduates of the business administration program.

making a comparison with the software, facilities that are implemented in the education and training of professionals in the city of girardot

AUTORIZACION DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente escrito autorizo (Autorizamos) a la Universidad de Cundinamarca para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mí (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que, en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autoriza a la Universidad de Cundinamarca, a los usuarios de la Biblioteca de la Universidad; así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado una alianza, son:
Marque con una "X":

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)

	SI	NO
1. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.	X	
2. La comunicación pública por cualquier procedimiento o medio físico o electrónico, así como su puesta a disposición en Internet.	X	



3. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previa alianza perfeccionada con la Universidad de Cundinamarca para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones.

X

4. La inclusión en el Repositorio Institucional.

X

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

Para el caso de las Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, de manera complementaria, garantizo(garantizamos) en mi(nuestra) calidad de estudiante(s) y por ende autor(es) exclusivo(s), que la Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi(nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestra) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Universidad de Cundinamarca



está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

NOTA: (Para Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía):

Información Confidencial:

Esta Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de la investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado.

SI ___ NO _x_.

En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos), en carta adjunta tal situación con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

LICENCIA DE PUBLICACIÓN

Como titular(es) del derecho de autor, confiero(erimos) a la Universidad de Cundinamarca una licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se integrará en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

a) Estará vigente a partir de la fecha de inclusión en el repositorio, por un plazo de 5 años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).

b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.

c) Los titulares aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto, renuncian a recibir beneficio alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente licencia y de la licencia de uso con que se publica.

d) El(Los) Autor(es), garantizo(amos) que el documento en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro(aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos



constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

e) En todo caso la Universidad de Cundinamarca se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del autor y la fecha de publicación.

f) Los titulares autorizan a la Universidad para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

g) Los titulares aceptan que la Universidad de Cundinamarca pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

h) Los titulares autorizan que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados en los literales anteriores bajo los límites definidos por la universidad en el "Manual del Repositorio Institucional AAAM003"

i) Para el caso de los Recursos Educativos Digitales producidos por la Oficina de Educación Virtual, sus contenidos de publicación se rigen bajo la Licencia Creative Commons: Atribución- No comercial- Compartir Igual.



j) Para el caso de los Artículos Científicos y Revistas, sus contenidos se rigen bajo la Licencia Creative Commons Atribución- No comercial- Sin derivar.



Nota:

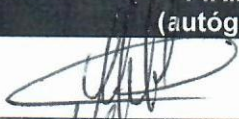
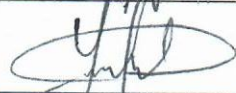
Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

La obra que se integrará en el Repositorio Institucional, está en el(los) siguiente(s) archivo(s).



Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. PerezJuan2017.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
1. importancia del software simventure en la formación de los profesionales del programa de administración de empresas x semestre seccional Girardot	Texto, imágenes y graficas

En constancia de lo anterior, Firmo (amos) el presente documento:

APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS	FIRMA (autógrafa)
Torres Parra Juan Esteban	
Rodríguez Cabezas Yessica Paola	

21.1-51.20

**IMPORTANCIA DEL SOFTWARE SIMVENTURE EN LA FORMACIÓN DE LOS
PROFESIONALES DEL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS X
SEMESTRE SECCIONAL GIRARDOT.**



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA

JUAN ESTEBAN TORRES PARRA

Código: 310210274

YESSICA PAOLA RODRIGUEZ CABEZAS

Código: 310211169

**UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS ECONOMICAS Y CONTABLES
PROGRAMA DE ADMINISTRACION DE EMPRESAS
GIRARDOT
2019**

**IMPORTANCIA DEL SOFTWARE SIMVENTURE EN LA FORMACIÓN DE LOS
PROFESIONALES DEL PROGRAMA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS X
SEMESTRE SECCIONAL GIRARDOT.**

JUAN ESTEBAN TORRES PARRA

Código: 310210274

YESSICA PAOLA RODRIGUEZ CABEZAS

Código: 310211169

Trabajo de Grado para optar el Título Administrador de Empresas

DIRECTORA

MARIA PATRICIA DIAZ

Docente

**UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS ECONOMICAS Y CONTABLES
PROGRAMA DE ADMINISTRACION DE EMPRESAS
GIRARDOT
2019**

CONTENIDO

	Página
1. TÍTULO	9
2. PROBLEMA	10
2.1. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	10
2.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	11
3. OBJETIVOS	12
3.1. OBJETIVO GENERAL	12
3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	12
4. JUSTIFICACIÓN	13
5. MARCO DE REFERENCIA	14
5.1. MARCO TEÓRICO	14
5.1.1. ANTECEDENTES DE LOS SIMULADORES	14
5.1.2. UTILIDAD DE LA APLICACIÓN DE SIMULADORES EN LAS DISCIPLINAS DE MARKETING Y NEGOCIO	15
5.2. MARCO CONCEPTUAL	16
5.3. MARCO LEGAL	21
5.4. MARCO GEOGRAFICO	22
6. DISEÑO METODOLÓGICO	23
6.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	23
6.2. POBLACION	23
6.3. MUESTRA	23
6.4. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN	24
7. RECURSOS	25
7.1. RECURSOS HUMANOS	25
7.2. RECURSOS MATERIALES	25
7.3. RECURSOS INSTITUCIONALES	25
7.4. RECURSOS FINANCIEROS	25
8. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS ESTUDIANTES Y EGRESADOS	26
9. COMPARATIVO UNIVERSIDADES DE LA CIUDAD DE GIRARDOT EN LAS QUE UTILIZAN SIMULADORES Y HERRAMIENTAS COMO MODELO DE APRENDIZAJE.	37

9.1 UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA SECCIONAL DEL ALTO MAGDALENA	37
9.1.1. RISK SIMULATOR	37
9.1.2. THOMSON REUTERS EIKON	38
9.2. CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS SECCIONAL GIRARDOT	38
9.2.1. SIIGO	38
9.2.2. SIMULADOR HELISA	39
9.2.3. SIMULADOR SPSS	39
10. CONCLUSIONES	40
11. RECOMENDACIONES	41
12. BIBLIOGRAFÍA	42
13. ANEXO	43

NOTA DE ACEPTACIÓN

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Girardot, Junio de 2019

DEDICATORIA

A Dios.

Por darnos la oportunidad de tener salud, vida y de esta manera poder desarrollarnos profesionalmente para poder aportar a la sociedad, por siempre ser nuestro guía en este trayecto profesional lleno de retos y por sobre todas las cosas por su infinito amor.

A nuestra amada hija.

A nuestra amada hija queremos decirle que ella fue fundamental en este proceso, ya que fue el motor fundamental y razón de ser, ante las dificultades y adversidades siempre estuvimos pensando en ella para el día de mañana ser un ejemplo y nunca desista en conquistar sus sueños que nada te detenga hija y que siempre seas feliz que es lo más importante. Que a pesar de las circunstancias siempre podrá contar con el apoyo de sus padres, te amamos.

A nuestros Padres.

Por inculcarnos los valores necesarios para poder afrontar y tomar decisiones en nuestro camino universitario, por sus enormes esfuerzos y sacrificios, enseñándonos a ser personas de bien, inculcándonos siempre el deseo de superación, los cuales siempre pusieron todas sus esperanzas en que con la culminación de nuestras carreras se vería recompensado todos los esfuerzos por darnos siempre lo mejor. Por su infinito amor, porque cada vez que se necesitaron siempre estuvieron hay con nosotros, muchas gracias.

A nuestro Maestros.

Porque son quienes nos han guiado en este largo proceso en el cual nos han transmitido todo el conocimiento, experiencia y mejores deseos, para que así como ellos que en algún momento que fueron universitarios, se especializaron y entregaron lo mejor de sí. Y también aquellos docentes que de una u otra formaron parte de 5 años de estudio, que fueron maravillosos, con experiencias, consejos y reflexiones que calaran por siempre, gracias.

AGRADECIMIENTO

Los autores expresan sus más sinceros agradecimientos a:

Los funcionarios de la parte administrativa de la Universidad de Cundinamarca por brindarnos la información pertinente para el desarrollo de esta investigación.

A la Docente María Patricia Díaz Cárdenas por su gran apoyo y motivación, quien con sus conocimientos y experiencia nos guio y acompañó en todo el proceso investigativo y nos dio las pautas para llevar a cabo la investigación.

Al director del programa de Administración de Empresas seccional Girardot Docente German Hoyos, quien por varios años ha llevado a cabo la enseñanza del simulador en mención de investigación, a colaborarnos y a compartir sus conocimientos quien siempre estuvo dispuesto.

Al director de la seccional Girardot Juan Carlos Méndez por sus valiosas enseñanzas, consejos, dedicación y apoyo, gracias a su forma de ver la vida nos contagió de muchas cosas positivas.

Agradecimiento a Jaime Romero Perdomo ingeniero financiero docente de la Universidad Piloto de Colombia seccional Girardot, por su amable colaboración en la investigación del proyecto

INTRODUCCIÓN

Sin duda alguna que el desarrollo de las tecnologías a través de los tiempos han jugado un papel muy importante en la implementación de nuevos métodos de enseñanza que llevan al estudiante universitario cada vez estar más involucrado en el uso y manejo de simuladores, en los que se puede medir por medio de simuladores si el estudiante tiene habilidades gerenciales en la toma de decisiones, buscando saber los resultados sin necesidad de arriesgar en el ámbito laboral.

Las simulaciones de gestión de empresa son unas potentes herramientas de aprendizaje que hacen posible que los participantes en las mismas puedan aprender sobre los factores que influyen en las distintas áreas de sus negocios comunicándose, argumentando, negociando, compitiendo, tomando decisiones, alcanzando compromisos y poniendo a prueba sus ideas de manera creativa sin exponerse a los riesgos propios de una situación real. Los participantes tienen que manejar información -cuantitativa y cualitativa- y fijarse objetivos que podrán alcanzar total o parcialmente. Experimentan también las consecuencias de sus propias decisiones y acciones y tienen que hacer frente a las múltiples incertidumbres surgidas de la incompleta comprensión que tienen de la situación y de las acciones de sus competidores y de otras entidades externas.

Es por esto que esta investigación está impulsada por identificar el uso y destrezas que desempeñan los estudiantes de x semestre de administración de empresas seccional Girardot, en el uso del simulador Sim Venture como herramienta en la toma lógica de decisiones dentro de del desarrollo organizacional de determinada empresa.

Las simulaciones no pueden ofrecer una experiencia real, pero ofrecen lo más parecido a la misma, una experiencia gracias a su carácter participativo e interactivo y a los factores competitivos que producen altos niveles de compromiso.

Este tipo de ayudas facilita el dinamismo estratégico para que desarrolle su capacidad de interpretar datos, convertir estos en información para la toma de buenas decisiones y permitan en tiempo real asumir una posición con base en la estrategia aplicada. En la disciplina, la simulación es la construcción modelos informáticos que describen la parte esencial del comportamiento de un sistema de interés, así como el diseño y realización de experimentos con dicho modelo, para así extraer y analizar conclusiones de sus resultados y apoyar dichos datos en la toma de decisiones. La técnica de simulación es una herramienta fundamental e indispensable que posibilita un mejor entendimiento del problema y propicia la simplificación de información que es significativamente útil para entender patrones de comportamiento obtenidos

1. TÍTULO

Importancia del software Simventure en la formación de los profesionales del programa de administración de empresas X semestre seccional Girardot.

Área: Curricular

Línea: pedagogía y curriculum

Programa: Administración de empresas

2. PROBLEMA

2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Los simuladores de negocios, gracias a la globalización, son más asequibles para las comunidades académicas, como es el caso de países latinoamericanos y suramericanos que son parte fundamental de la enseñanza académica y la capacitación a nivel empresarial ya que cubren la brecha que hay entre lo teórico y lo práctico de la educación tradicional. Los simuladores son una herramienta con que el alumno aprende sin comprometer los recursos reales, en un tiempo menor al establecido, ya que se hace referencia a la duración de un semestre universitario frente a este proceso en la vida real que podría tardar varios años. Esta labor se desempeña a nivel grupal donde hay una correlación de herramientas fundamentales como las matemáticas y la capacidad de negociación y de las relaciones interpersonales.

Las investigaciones que se han realizado sobre el uso de simuladores han determinado el uso que estos conlleva según lo presenta (Labsag simuladores, 2009). Ellos argumentan su uso por que se logran excelentes resultados.¹

Teniendo en cuenta que las instituciones educativas de educación superior son forjadoras de los profesionales del mañana, y de contribuir al desarrollo de la economía del país es por esta razón que el Ministerio de Educación Nacional, exige a los diferentes programas académicos e instituciones de educación superior el registro calificado para poder ofrecer tales programas, los cuales deben ser renovados cada 7 años estableciendo las condiciones de calidad de los programas.

El numeral 5.3.1. Del decreto 1295 del 2010 habla de la fundamentación teórica la cual es dada a lo largo de la formación profesional en cada semestre, para el caso objeto de estudio en X semestre en el cual existe un núcleo temático denominado Simulación gerencial y dentro de este se utiliza el software simventure. A través de este simulador los estudiantes observan y analizan diferentes casos y situaciones gerenciales. Pero no se ha medido el impacto que esto genera en los profesionales de X semestre de administración de empresas seccional Girardot en su desempeño laboral.

El numeral 5.8. Medios educativos se refiere a la disponibilidad y capacitación para el uso de los distintos medios educativos tal es el caso del software simventure, es por esto que se realiza este estudio donde se busca diagnosticar que tan pertinente es este simulador, nivel de aceptación, entendimiento y que tanto nos aporta como comunidad Udecina para formar la productividad y la competitividad, mejorando la calidad de vida de los futuros profesionales, estructurar un capital humano capaz de

¹ Francisco Javier Mendoza Vargas, Uso de simuladores como herramienta pedagógica Universidad De La Salle. Bogotá Noviembre de 2015

afrontar los retos de una sociedad global Tener una oferta de calidad pertinente, que responda a las demandas y oportunidades del entorno Promover el desarrollo de competencias como una cadena y un proceso articulado, que forme ciudadanos integrales y productivos motivar y adecuar los contenidos y métodos del aprendizaje con las expectativas individuales y sociales.

La globalización, bilingüismo, apropiación y manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, investigación y articulación de la educación media con la educación superior influyen sobre el proceso de formación de los estudiantes universitarios, desde la universidad se deben desarrollar habilidades y competencias que les sirvan a los jóvenes para desempeñarse posteriormente en el mundo empresarial y laboral. Si no se utilizan simuladores y no se cuenta con herramientas suficientes en la formación se enfrentarán a dificultades. Es bueno conocer por ello la opinión de los usuarios del simulador simventure para determinar su importancia y realizar los ajustes a que haya lugar.

Cabe resaltar que se busca identificar cual es el nivel de aceptación por parte del egresado y estudiante de décimo semestre del programa de administración de empresas seccional Girardot, saber si se está haciendo participe en cuanto a número de horas para interactuar con los simuladores, si sería necesario vincular más la de interacción de estos simuladores.

2.2 FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cuál es la importancia y nivel de aceptación por parte de los egresados y estudiantes de X semestre de Administración de Empresas seccional Girardot con respecto al software Simventure y su formación profesional?

3. OBJETIVOS

3.1 General:

Realizar un estudio que permita establecer la importancia del simulador simventure y su influencia en la competitividad del egresado y estudiante de administración de empresas X semestre seccional Girardot.

3.2 Específicos:

- Analizar el uso y conocimiento del software simventure en los estudiantes del programa de administración de empresas x semestre seccional Girardot
- Evaluar el impacto del software simventure en los estudiantes del programa administración de empresas de x semestre, de acuerdo a indicadores tales como: uso, infraestructura y acceso, métodos de enseñanza, flexibilidad trabajo colaborativo.
- Realizar un comparativo del software utilizado en otras universidades de la ciudad de Girardot.

4. JUSTIFICACIÓN

La exitosa dirección y gerencia de un proyecto o empresa se basa en el aprendizaje de conocimientos de las ciencias económicas y administrativas y de la puesta en práctica de los mismos, mediante la toma de decisiones. Antes de salir al mundo real, el profesional, que se está formando, debe tener un acercamiento al rol que desarrollará a través del estudio de Casos de Negocios y del uso de Simuladores Gerenciales, que le permiten tener una experiencia muy cercana a la comprensión de los ambientes empresariales y de la necesidad e implicaciones de la toma de decisiones.

Actualmente, el modelo de simulaciones está siendo utilizado con éxito en diversos sectores de negocio para el desarrollo de una amplia gama de competencias, escuelas y empresas de gran prestigio que ya han probado este sistema como un medio para acelerar el desarrollo de habilidades a bajo costo.

Una Simulación parte de una reconstrucción de modelos de actuación reales y permite tomar decisiones relacionadas con dicho modelo, minimizando el riesgo

De tomar decisiones erróneas. De esta forma, el participante aprende por la experiencia, con una base eminentemente práctica.

La formación basada en la simulación permite a los participantes a “aprender

Haciendo” o lo que es lo mismo, tomando decisiones en escenarios reales. Es lo

que se conoce como Learn by doing es decir, aprender experimentando situaciones que parecen reales y que pueden llegar a afectar o beneficiar una empresa ficticia. Este tipo de aprendizaje facilita esa adhesión o retención de la información y permite aprender más rápido a la vez que facilita el desarrollo de una mayor intuición al momento de tomar decisiones reales.

Las simulaciones a través de solución de casos fuerzan a los participantes pasivos

Hacia un aprendizaje activo. Salvatore Soraci, ha demostrado que la gente recuerda mejor las cosas que ha aprendido después de un esfuerzo mental.

5. MARCO DE REFERENCIA

5.1 MARCO TEÓRICO

5.1.1. Antecedentes de los simuladores: El primer simulador computarizado fue diseñado por encargo de la American Management Association de Estados Unidos a principios de los años sesenta, y bautizado con el nombre de Top Management Decision Simulation (Faria & Nulsen, 1996), se fundamentó en decisiones gerenciales basadas en presupuesto, márgenes y precio (Labsag, 2015). Los primeros simuladores se centraron originalmente en la toma de decisiones y el desarrollo de estrategias, evolucionando su uso en tareas de equipos de entrenamiento militar y vuelo que buscaban simular dinámicas de acción (Schlatter & Behar, 2014). El progreso tecnológico ha facultado el uso de los simuladores, los cuales se han usado para otros fines entre ellos el sector empresarial y educativo para el proceso constante de aprendizaje.

En América Latina, la primera universidad en usar simuladores en 1963 fue el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (Labsag, 2015). Tras este acontecimiento y al avance tecnológico, muchos simuladores se han ido desarrollando para ampliar conocimientos y ofrecer soluciones en un ambiente económico dinámico y global, en general un modelo de simulación puede emplearse para todo problema que involucre variables sujetas a algún tipo de riesgo o variabilidad (Mechain, 2014). Es por ello que la interacción simulada provee comprensión, experimentación, trabajo colaborativo y soluciones prácticas a las transformaciones organizacionales que se viven en la actualidad, con las cuales los estudiantes pueden involucrarse en un contexto virtual modeliza la realidad.

Mediante el uso de simuladores, se enfrenta a un refuerzo activo del aprendizaje, al ser partícipe de la experiencia de mejorar sus propias posibilidades en el campo explorado, adoptando habilidades e identificando y anulando sus debilidades, para corregir y desempeñarse más eficientemente en el mundo laboral.

Esta efectividad ha sido comprobada en la medida en la que el estudiante puede ejercer una reciprocidad en alcanzar conocimientos, regulando la práctica de la organización en cuanto a los tiempos de ejecución de decisiones, el desplazamiento dentro de la plataforma simulada, los diferentes escenarios que se plantean, con qué factores se cuentan y cuáles son las limitaciones planteadas en cada una de las áreas específicas. Según Liljehult (2004), la interacción del estudiante con un simulador o ambiente simulado en condiciones controlables y no controlables, permite comprender la dinámica laboral en un ambiente cercano a la realidad.

También cabe mencionar que los simuladores son efectivos para las organizaciones y empresas, ya que permiten dar una respuesta empírica y rápida a los posibles cambios en sus mercados. Un modelo de simulación válido puede ser un instrumento para evaluar respuestas rápidas y valorar varias soluciones y escenarios para responder así a las cambiantes situaciones del mercado (Fu-llana

& Urquía, 2009). El uso de los simuladores de negocios como herramientas de aprendizaje ofrece algunos beneficios, de los que destacamos los siguientes (Aguilar, 2006).

Se puede reconocer qué consecuencias trae para la empresa a su cargo, las decisiones tomadas en cada periodo. Con el continuo uso del simulador cada periodo de decisión se convierte en un proceso de análisis que hay que resolver, de manera que se aprende a evaluar y escoger la mejor decisión que le permita obtener el mejor resultado. Genera motivación ya que este se toma la simulación como un reto para cada periodo de decisión, buscando ubicarse en los primeros lugares de la simulación y estableciéndose competitividad en el ejercicio.

Se adquiere la capacidad de trabajar en equipo, los resultados obtenidos en cada periodo de decisión pueden ser favorables o negativos; sin embargo, se analiza dichos resultados y nota los posibles errores cometidos en cada decisión, obteniendo retroalimentación al respecto.

Permite integrar lo aprendido (teoría) con la práctica (simulador), de esta manera él se comprende mejor lo que ha recibido con la enseñanza presencial. En el transcurso de las elecciones tomadas en los distintos periodos de decisión del simulador, se va alcanzando una perspectiva de tipo gerencial, pues aprende a interpretar los resultados obtenidos en cada decisión y con dichos resultados busca perfeccionarse hasta desarrollar una visión de empresa.²

5.1.2. Utilidad de la aplicación de simuladores en las disciplinas de marketing y negocio: Particularmente los simuladores de negocios, más conocidos como juegos virtuales y forman parte de una herramienta de aprendizaje que pretende la reproducción emulada de un sistema económico, financiero o empresarial (Espín & Tandalla, 2014). En el mundo de los negocios, estas herramientas ofrecen la oportunidad de entender la afinidad entre las diferentes áreas de la empresa y abarcar una serie de escenarios que deben ser valorados a través de la capacidad de razonamiento y decisión, sin perder la concepción de procesar y analizar la información suministrada.

Al iniciar con el recorrido histórico de los juegos gerenciales es necesario nombrar los primeros juegos relacionados con estrategias desarrollados en China e India y

² Olga Katherine Benítez-Montañez, Roberto Botero-Medina, Antonio Alonso-González. simuladores de negocios para el programa de marketing como herramienta de aprendizaje y construcción de habilidades gerenciales 6 de enero de 2017

que se consideran como los más antiguos en el mundo. Estos son el GO o Wei – Hai (3000 AC) originario de China que sienta sus estrategias en la búsqueda de la adecuada posición territorial para la defensa y captura de piedras de cada jugador, que les permita en un mediano y largo plazo adueñarse de la mayoría de los espacios vacíos del tablero; y posteriormente el Chaturanga en India que se considera como la base a partir de la cual nació el ajedrez, además de su contribución para el desarrollo de un juego en el que se integra un mayor componente bélico llamado el “Juego del Rey” creado en 1664 por Christopher Weikhman en Alemania el cual incluía 30 piezas por lado y lado, de 14 tipos de unidades militares, donde cada una de ella tenía un rango definido de movimiento (Lane, 1995).³

5.2. MARCO CONCEPTUAL

SIMVETURE: Aprendizaje Sostenible, Versátil y flexible, de Recursos SimVenture es una herramienta muy versátil que ofrece ampliamente en una variedad de ambientes de aprendizaje. El recurso permite una las personalidades descubrir por sí mismos por la Toma de Decisiones y hacer frente a las Consecuencias de cómo crear y dirigir una Empresa sin miedo al fracaso Financiero real.

CNA: El Consejo Nacional de Acreditación (CNA) es un organismo de naturaleza académica que hace parte del Sistema Nacional de Acreditación (SNA), creado por la Ley 30 del 28 de diciembre 1992 (Artículo 53) y reglamentado por el Decreto 2904 de diciembre 31 de 1994. Depende del Consejo Nacional de Educación Superior (CESU), el cual define su reglamento, funciones e integración.

Mediante el Acuerdo CESU No. 04 del 23 de septiembre de 2013, se expide el reglamento, funciones e integración del Consejo Nacional de Acreditación, así:

Naturaleza. - El Consejo Nacional de Acreditación es un organismo de orden legal -creado mediante la Ley 30 del 28 de diciembre de 1992, Artículo 54- y de naturaleza académica, vinculado al Ministerio de Educación Nacional, con funciones de coordinación, planificación, recomendación y asesoría en el tema de acreditación de programas y de instituciones de Educación Superior en Colombia.

Fines. - Los fines del Consejo Nacional de Acreditación se derivan de los establecidos en la ley al crear el Sistema Nacional de Acreditación y establecer

³³ PLATA BOGOYA JAIME ANTONIO, MORALES RUBIANO MARÍA EUGENIA, ARIAS CANTE MAYRA ALEJANDRA, impacto de los juegos gerenciales en los programas de administración de empresas como herramienta pedagógica. Revista Facultad Ciencias Económicas, Universidad Militar Nueva Granada., Vol. XVII (1), Junio 2009, 77—94. Consultado, abril 30 de 2019. <http://www.scielo.org.co/pdf/rfce/v17n1/v17n1a06.pdf>

como objetivo fundamental "garantizar a la sociedad que las instituciones que hacen parte del Sistema cumplen los más altos requisitos de calidad que realizan sus propósitos y objetivos. El sistema de acreditación es un proceso voluntario para las Instituciones de educación Superior. La acreditación tendrá carácter temporal. Las instituciones que se acrediten, disfrutarán de las prerrogativas que para ellas establezca la ley y las que señale el Consejo Superior de Educación Superior (CESU).

CESU: El Consejo Nacional de Educación Superior, CESU que es la máxima instancia colegiada y representativa para la orientación de políticas públicas en educación superior en Colombia.

Fue creado por la Ley 30 de 1992 (por la cual se organiza el servicio público de la educación superior) como un organismo del Gobierno Nacional vinculado al Ministerio de Educación Nacional, con funciones de coordinación, planificación, recomendación y asesoría, y sus funciones están orientadas a proponer al Gobierno Nacional.

ACREDITACIÓN: La Acreditación es el acto por el cual el estado adopta y hace público el reconocimiento que los pares académicos hacen de la comprobación que efectúa una institución sobre la calidad de sus programas académicos, su organización y funcionamiento y el cumplimiento de su función social.

Sin embargo, debe tenerse en cuenta que la Acreditación no es sólo una oportunidad para el reconocimiento por parte del Estado de la calidad de un programa o de una institución; es una ocasión para comparar la formación que se imparte con la que reconocen como válida y deseable los pares académicos. Es decir, aquellos que representan el deber ser, los que tienen las cualidades esenciales de la comunidad que es reconocida como poseedora de ese saber y que ha adquirido, por ello mismo, una responsabilidad social. También es una ocasión para reconocer la dinámica del mejoramiento de la calidad y para precisar metas de desarrollo deseable. La participación de pares internacionalmente reconocidos dentro del proceso de acreditación podría derivar en un reconocimiento internacional de la calidad de programas e instituciones.

AUTOEVALUACION: La evaluación del CNA estará centrada en el análisis de la eficacia y eficiencia del trabajo realizado para llevar a cabo los fines y propósitos para el cumplimiento de la misión establecida por Ley. Los criterios y orientaciones que se aplicarán serán los aprobados por RIACES y las directrices de buenas prácticas adoptadas por **INQAAHE** que responden a principios básicos reconocidos por la comunidad internacional.

INQAAHE: La International Network for Quality Assurance Agencies in Higher Education (INQAAHE) agrupa a la mayoría de los organismos responsables de

asegurar la calidad de las instituciones o de los programas de educación superior en el mundo. En efecto, de dieciocho agencias registradas en 1991, el año de creación de INQAAHE, hoy se cuentan entre sus miembros doscientas agencias, de unos cien países. El CNED es miembro desde el 21 de mayo de 1995, en la categoría de miembro pleno.

INQAAHE tiene como uno de sus principales objetivos el intercambio de experiencias y de conocimiento en el ámbito del aseguramiento de la calidad, y la identificación y diseminación de buenas prácticas al respecto. Ha contribuido a crear una comunidad de especialistas en aseguramiento de la calidad, que comparten un lenguaje común y han ido delimitando un espacio de trabajo cada vez más específico.

RAICES: La Red Iberoamericana para el Aseguramiento de la Calidad en la Educación Superior (RIACES) fue constituida en mayo de 2003, con el objetivo principal de generar interacción entre las distintas instancias de evaluación, acreditación y aseguramiento de la calidad en Iberoamérica para impulsar la excelencia de la educación superior. Para ello promueve entre los países la cooperación y el intercambio necesarios para dichos fines, así como realizar la certificación de entidades responsables del aseguramiento de la calidad de la educación superior.

ENQA: La Asociación Europea para el Control de Calidad en la Educación Superior (ENQA) es una organización paraguas que representa a las organizaciones de control de calidad de los estados miembros del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). ENQA promueve la cooperación europea en el campo de la garantía de calidad en la educación superior y difunde información y experiencia entre sus miembros y hacia las partes interesadas para desarrollar y compartir buenas prácticas y fomentar la dimensión europea de la garantía de calidad.

CALIDAD: La capacidad o aptitud de un producto o servicio para satisfacer las necesidades y expectativas del cliente/usuario.

Cualquier producto o servicio que cumpla con los requisitos del cliente/usuario en los términos con él acordados es un producto o servicio de calidad.

CALIDAD (EN EL ÁMBITO DE LA FORMACIÓN)

La capacidad de las universidades para que ofrezcan la mejor de las formaciones posibles a Sus estudiantes y devolver a la sociedad excelentes profesionales que serán los generadores del cambio y fortalecimiento en todas las ramas de una nación.

Garantía de Calidad Herramientas de análisis, gestión y toma de decisiones que permiten a las universidades el ofrecer la mejor de las formaciones posibles a sus estudiantes, brindando herramientas de análisis, gestión y toma de decisiones que

permiten a las universidades el ofrecer la mejor de las formaciones posibles a sus estudiantes.

SIMULADOR GERENCIAL: el simulador gerencial es una herramienta que ayuda a las compañías a estructurar, organizar y analizar las diferentes áreas que se encuentran en ella, desde que el momento que la empresa inicia su actividad económica. El simulador facilita la toma de decisiones mediante la observación de resultados que arroja cada actividad realizada.

LEARN BY DOING: Traducción del inglés-Aprender haciendo se refiere a una teoría de la educación expuesta por el filósofo estadounidense John Dewey. Él teorizó que el aprendizaje debe ser relevante y práctico, no solo pasivo y teórico. Él implementó esta idea al establecer la Escuela de Laboratorios de la Universidad de Chicago.

SOSTENIBILIDAD: Calidad de sostenible, especialmente las características del desarrollo que asegura las necesidades del presente sin comprometer las necesidades de futuras generaciones.

TOMA DE DECISIONES: La toma de decisiones puede aparecer en cualquier contexto de la vida cotidiana, ya sea a nivel profesional, sentimental, familiar, etc. El proceso, en esencia, permite resolver los distintos desafíos a los que se debe enfrentar una persona o una organización.

A la hora de tomar una decisión, entran en juego diversos factores. En un caso ideal, se apela a la capacidad analítica (también llamada de razonamiento) para escoger el mejor camino posible; cuando los resultados son positivos, se produce una evolución, un paso a otro estadio, se abren las puertas a la solución de conflictos reales y potenciales.

PERTINENCIA: La pertinencia es la oportunidad, adecuación y conveniencia de una cosa. Es algo que viene a propósito, que es relevante, apropiado o congruente con aquello que se espera.

COMPETITIVIDAD: La pertinencia es la oportunidad, adecuación y conveniencia de una cosa. Es algo que viene a propósito, que es relevante, apropiado o congruente con aquello que se espera.

PLAN DE ESTUDIO: es un modelo sistemático que se desarrolla antes de concretar una cierta acción con la intención de dirigirla. En este sentido, podemos decir que un plan de estudio es el diseño curricular que se aplica a determinadas enseñanzas impartidas por un centro de estudios.

REGISTRO CALIFICADO: es un mecanismo, administrado por el Ministerio de Educación Nacional, para verificar y asegurar las condiciones de calidad en los programas académicos de educación superior, según lo establecido en la Ley 1188 del 25 abril 2008 y el Decreto 1295 del 20 de abril de 2010

MEDIOS EDUCATIVOS: Corresponde al área o conjunto de áreas académico-administrativas, que apoyan el logro de los procesos misionales. Para la Fundación Universitaria Sanitas la articulación de los medios educativos entendidos como todos los recursos, herramientas académicas y tecnológicas fundamentales para el logro de los objetivos misionales, principalmente la docencia.

ACCESIBILIDAD: es el grado en el que todas las personas pueden utilizar un objeto, visitar un lugar o acceder a un servicio, independientemente de sus capacidades técnicas, cognitivas o físicas. Es indispensable e imprescindible, ya que se trata de una condición necesaria para la participación de todas las personas independientemente de las posibles limitaciones funcionales que puedan tener.

5.3 MARCO LEGAL

- La Constitución Política de Colombia promueve el uso activo de las TIC como herramienta para reducir las brechas económica, social y digital en materia de soluciones informáticas representada en la proclamación de los principios de justicia, equidad, educación, salud, cultura y transparencia"
- La Ley 115 de 1994, también denominada Ley General de Educación dentro de los fines de la educación, el numeral 13 cita "La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo" (Artículo 5)"
- La Ley 715 de 2001 que ha brindado la oportunidad de trascender desde un sector "con baja cantidad y calidad de información a un sector con un conjunto completo de información pertinente, oportuna y de calidad en diferentes aspectos relevantes para la gestión de cada nivel en el sector" (Plan Nacional de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2008: 35).
- La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 es una de las muestras más claras del esfuerzo del gobierno colombiano por brindarle al país un marco normativo para el desarrollo del sector de Tecnologías de Información y Comunicaciones. Esta Ley promueve el acceso y uso de las TIC a través de su masificación, garantiza la libre competencia, el uso eficiente de la infraestructura y el espectro, y en especial, fortalece la protección de los derechos de los usuarios.

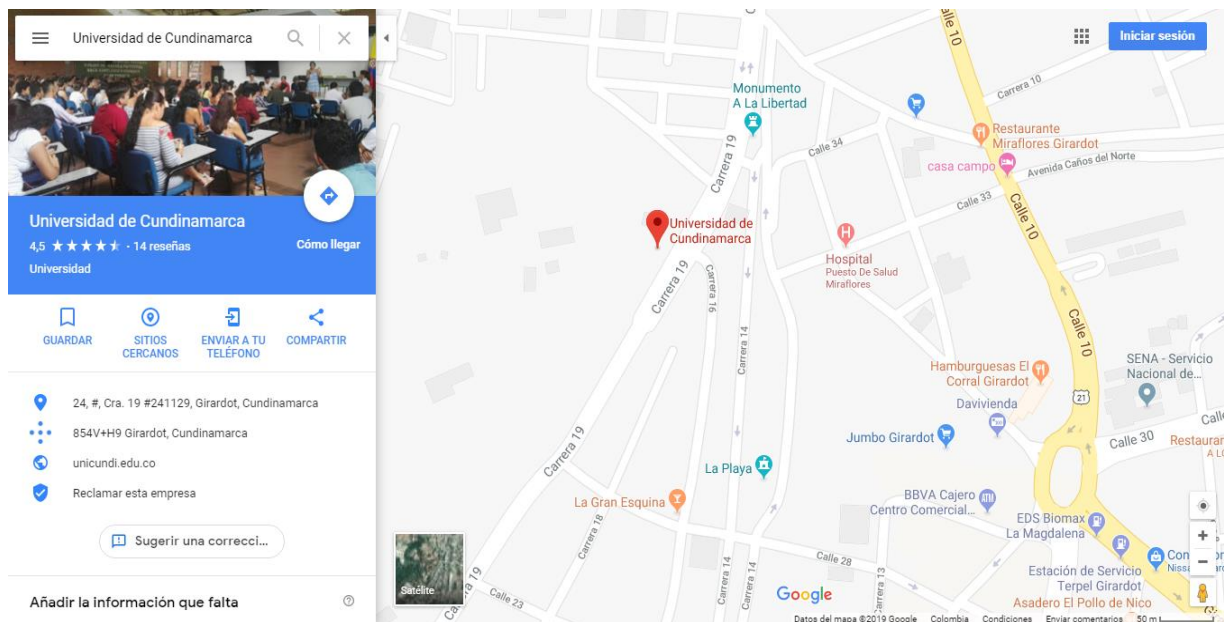
Teniendo en cuenta esto lo que se busca es fortalecer procesos pedagógicos que reconozcan la transversalidad curricular del uso de las TIC, apoyándose en la investigación pedagógica.

Formación inicial y permanente de docentes en el uso de las TIC: transformar la formación inicial y permanente de docentes y directivos para que centren su labor de enseñanza en el estudiante como sujeto activo, la investigación educativa y el uso apropiado de las TIC.

Innovación pedagógica a partir del estudiante: en el 2010, todas las instituciones educativas han desarrollado modelos e innovaciones educativas y pedagógicas que promueven el aprendizaje activo, la interacción de los actores educativos y la participación de los estudiantes.

Fortalecimiento de procesos pedagógicos a través de las TIC: en el 2010 el MEN ha promulgado políticas nacionales tendientes al uso de estrategias didácticas activas que faciliten el aprendizaje autónomo, colaborativo y el pensamiento crítico y creativo mediante el uso de las TIC.

5.4 MARCO GEOGRÁFICO



Fuente: Google maps

La Universidad de Cundinamarca seccional Girardot se encuentra ubicada en el norte del municipio de Girardot, ubicado en el sur occidente del Departamento de Cundinamarca, en la Provincia del Alto Magdalena, con una temperatura promedio de 38 grados, a una altura de 289 mts sobre el nivel del mar. La Seccional Girardot es una de las 7 sedes que tiene la Universidad de Cundinamarca a lo largo del departamento de Cundinamarca. Siendo una de las seccionales más importantes, se encuentra ubicada en el barrio Gaitán de la Ciudad de Girardot que está ubicada en un sitio estratégico ya que se encuentra rodeada por barrios como santa Isabel, visisol, zona de amplio sector ocupado en su mayoría por estudiantes que viene fuera de la ciudad. La zona de influencias de la seccional Girardot agrupa los municipios de Melgar, Flandes, Tocaima, Ricaurte y Agua de Dios principalmente.

6. DISEÑO METODOLÓGICO

6.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Investigación descriptiva: La investigación descriptiva consiste, en la caracterización, de un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere.

Busca describir la importancia del uso del software Simventure, apoyados en la investigación cuantitativa debido a la aplicación de encuestas a los estudiantes de X semestre, quienes darán información valiosa para presentar los resultados de esta investigación.

6.2 POBLACIÓN

Para definir la población objeto de estudio nos situamos en la seccional Girardot de la Universidad de Cundinamarca, enfocándonos en el programa de Administración de Empresas, se toma la información necesaria de los recursos y se realiza un análisis, a fin de evaluar la usabilidad e interacción de los estudiantes y egresados con el programa simventure.

La encuesta aplico a:

Los estudiantes de X semestre IPA y egresados que comprenden entre el año 2018 y 2019 programa de Administración de Empresas.

6.3 MUESTRA

La Universidad de Cundinamarca en el programa de Administración de Empresas X Semestre IPA 2019, cuenta actualmente con 47 estudiantes y 75 egresados entre el año 2018 y 2019, para un total de 122 personas, en este sentido la totalidad de estudiantes son el universo poblacional para el cálculo de muestra con la cual vamos a trabajar en el desarrollo de la investigación.

$$\frac{N (P \times Q) Z^2}{Z^2 (P \times Q) + E^2 (N - 1)}$$

n = tamaño de la muestra

N = tamaño de la población

Z = valor de Z crítico, calculado en las tablas del área de la curva normal. Llamado también nivel de confianza. (2)

P= es la proporción de individuos que poseen en la población la característica de estudio. Este dato es generalmente desconocido y se suele suponer que $p=q=0.5$ que es la opción más segura.

Q= proporción de la población de referencia que no presenta el fenómeno en estudio ($1 - p$). La suma de la p y la q siempre debe dar 1. Por ejemplo, si $P= 0.8$ $Q= 0.2$ (0.5).

E= proporción esperada (en este caso $9\% = 0.09$)

$$n = \frac{122(0.5) (0.5) (2)^2}{(2)^2 (0.5) (0.5) + 0.09^2 (122-1)} = 61 \text{ Encuestas}$$

6.4 INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN

- Investigación documental
- internet
- Observación directa
- Encuestas

7 RECURSOS

7.1 RECURSOS HUMANOS

Juan Esteban Torres Parra – Yessica Paola Rodríguez Cabezas
María Patricia Díaz, Asesor

7.2 RECURSOS MATERIALES

Computadores, fotocopias, lapiceros

7.3 RECURSOS INSTITUCIONALES

Oficinas de audio visual, biblioteca, plataforma universidad

7.4 RECURSOS FINANCIEROS

Recurso propio el computador

La encuesta se realizara por medio de la aplicación google encuestas

Los recursos que se van a comprar son los esferos y las fotocopias.

Computador	\$600.000
Fotocopias	\$100.000
Total Gastos	\$700.000

8. RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS ESTUDIANTES Y EGRESADOS

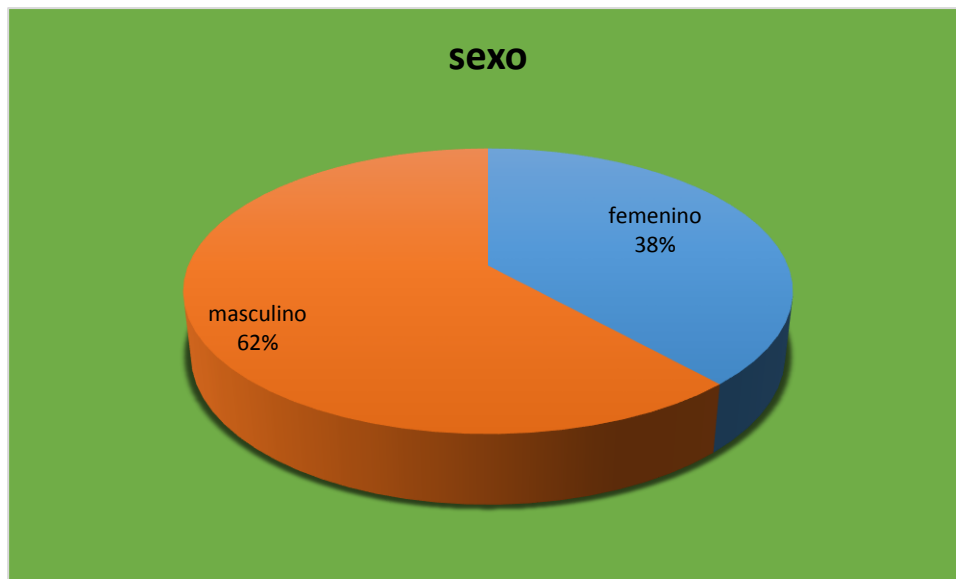
La población objeto de la investigación fueron 61 estudiantes de la Universidad de Cundinamarca del programa de Administración de Empresas X Semestre IPA 2019 y egresados entre el año 2018 y 2019, a los cuales se les aplicó una encuesta referida al Software Simventure con el que cuenta la universidad buscando obtener un diagnóstico detallado para evaluar el nivel de aceptación en los estudiantes y egresados, los resultados obtenidos fueron los siguientes:

DATOS GENERALES

Tabla 1. Género

sexo	egresado	x semestre	Total general
femenino	13	10	23
masculino	22	16	38
Total general	35	26	61

Grafica 1. Género



Fuente:

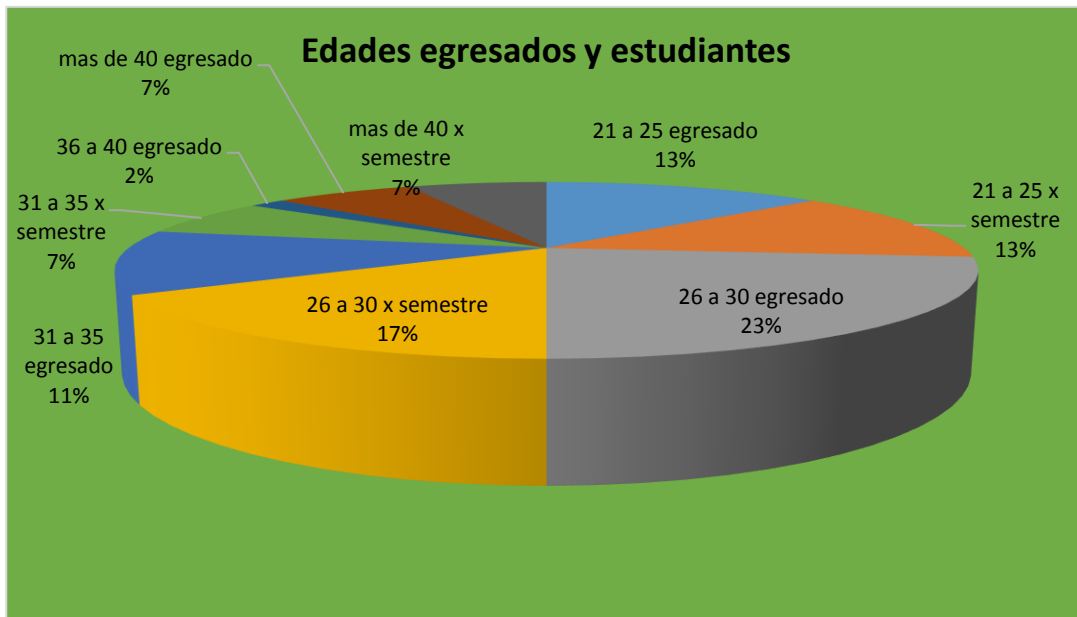
levantamiento de información por parte de los autores (a través de formularios de google)

La población y muestra son los estudiantes de décimo semestre y egresados del programa de administración de empresas seccional Girardot de los cuales 23 son mujeres siendo el 38% y 37 hombres siendo el 62%.

Tabla 2. Edad

Edad	Egresado	X Semestre	Total general
21 a 25	9	8	17
26 a 30	14	10	24
31 a 35	7	4	11
36 a 40	1		1
más de 40	4	4	8
Total general	35	26	61

Grafica 2. Edad



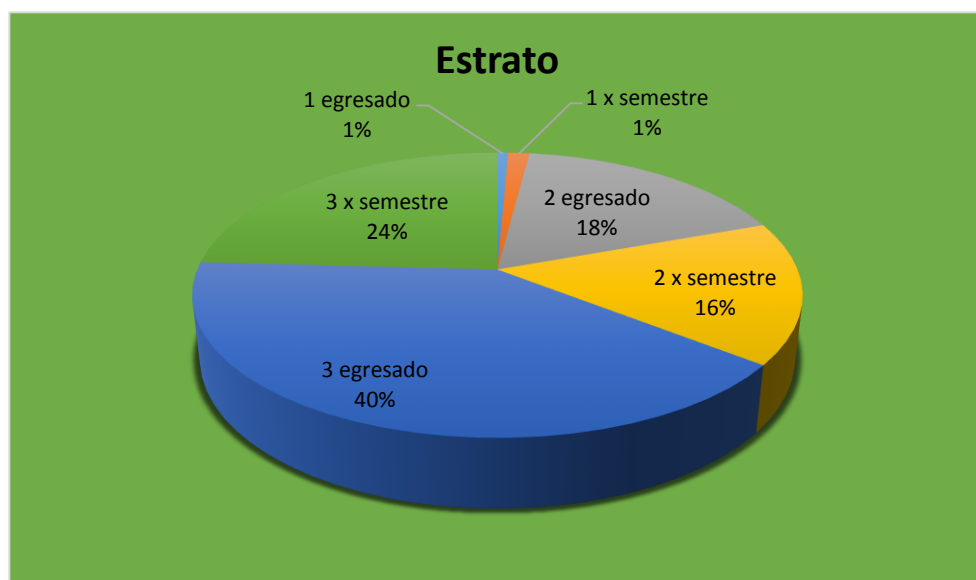
Fuente: levantamiento de información por parte de los autores (a través de formularios de google)

Dentro de los estudiantes y egresados encuestados se puede observar que el rango de edad que más porcentaje tiene es el de 26 a 30 años de edad en donde el 23% son egresados y el 17% hacen parte activa como estudiantes de decimo semestre de administración de empresas en la seccional Girardot.

Tabla 3. Estrato

Estrato	Egresado	X Semestre	Total general
1	1	2	3
2	14	12	26
3	20	12	32
Total general	35	26	61

Grafica 3. Estrato



Fuente:

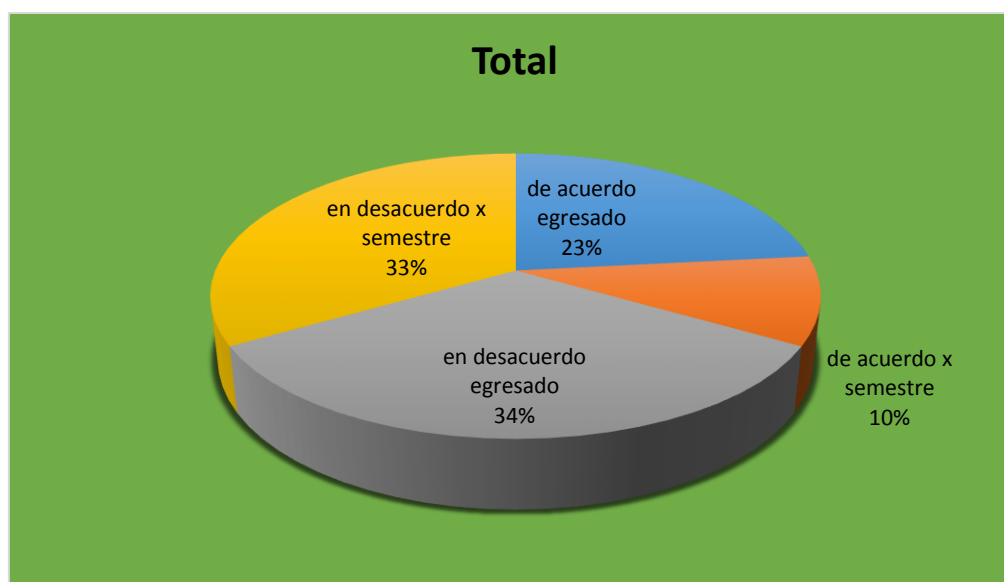
levantamiento de información por parte de los autores (a través de formularios de google)

Podemos evidenciar en esta figura que el estrato 3 es el más común por parte de egresados y alumnos, el 40% de los egresados son estrato 3 y el 24% de estudiantes de x semestre están en este estrato.

Tabla 4. Cantidad de computadores disponibles

Opinión	Egresado	X Semestre	Total general
de acuerdo	15	6	21
en desacuerdo	20	20	40
Total general	35	26	61

Grafica 4. Cantidad de computadores disponibles



Fuente: levantamiento de información por parte de los autores (a través de formularios de google)

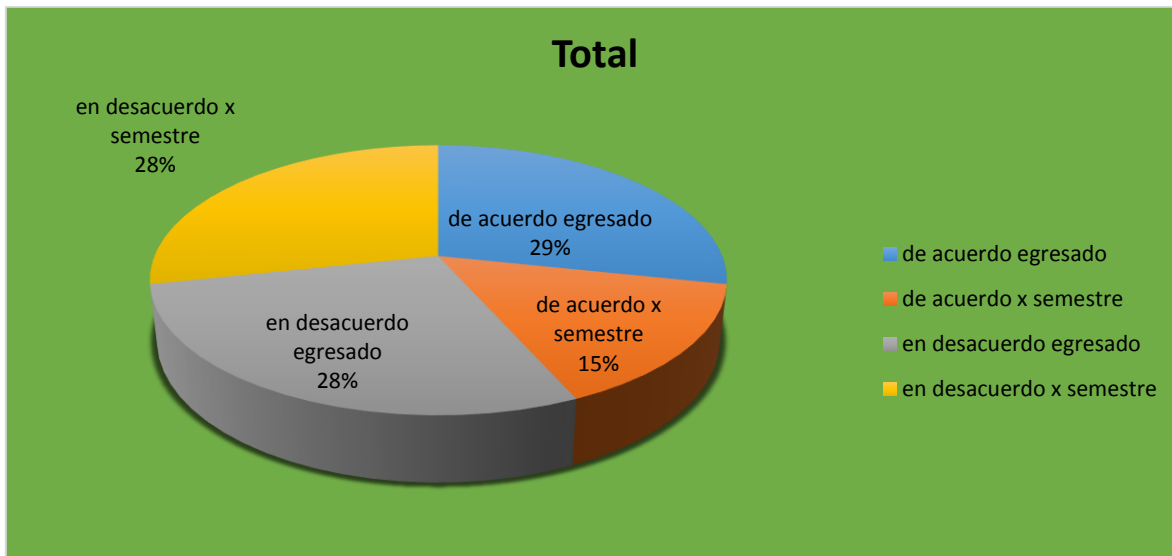
A la pregunta ¿cree que la cantidad de computadores disponibles para las prácticas del simulador simventure son adecuados?

Los estudiantes y egresados tienen la perspectiva de que los computadores no son suficientes para poder llevar a cabo un adecuado desempeño y desarrollo de sus conocimientos en la interacción con el simulador donde el 57% dicen que no son suficientes y el 43% dicen que están de acuerdo con la cantidad de equipos asignados para estas prácticas.

Tabla 5. Manejo de simuladores semejantes

Estudiante o egresado	de acuerdo	en desacuerdo	Total general
egresado	18	17	35
x semestre	9	17	26
Total general	27	34	61

Grafica 5. Manejo de simuladores semejantes



Fuente: levantamiento de información por parte de los autores (a través de formularios de google)

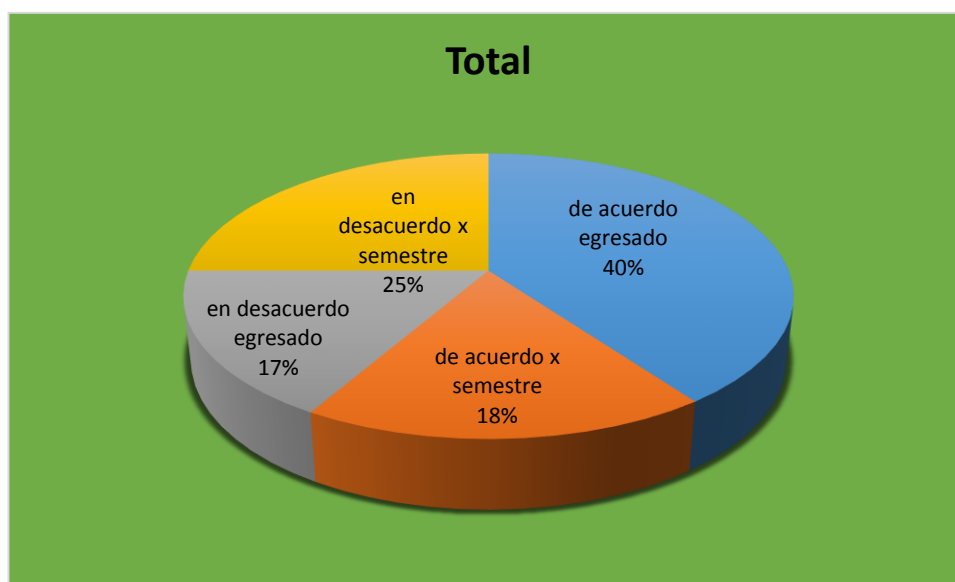
Podemos evidenciar que los egresados son los que en algún momento han tenido interacción con simuladores semejantes con el 29%.

Y que el 15% de los estudiantes de décimo semestre también han tenido la oportunidad de interactuar con simuladores, y que la brecha es mínima entre los que han tenido oportunidad de hacer simulaciones en software y los que no.

Tabla 6. Funcionalidad y uso

Estudiante o egresado	de acuerdo	en desacuerdo	Total general
egresado	24	11	35
x semestre	11	15	26
Total general	35	26	61

Grafica 6. Funcionalidad y uso



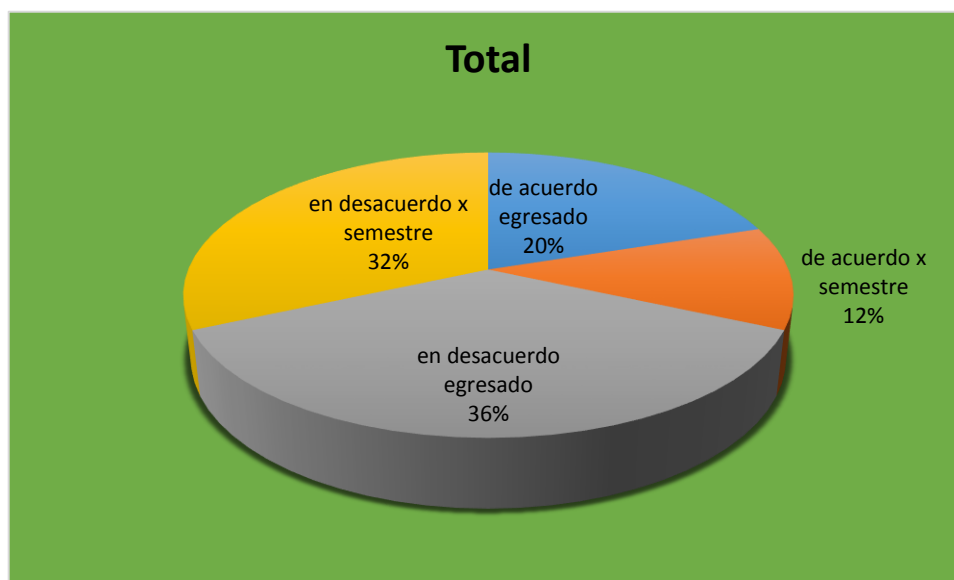
Fuente: levantamiento de información por parte de los autores (a través de formularios de google)

La funcionalidad y uso es muy importante ya que esta va ligado a las habilidades y destrezas que vayan a desarrollar los profesionales ante toma de decisiones. Aunque bien es un simulador, es lo más cercano al éxito o fracaso del ejercicio en la vida real, el 58% entre egresados y estudiantes están de acuerdo que es práctica la funcionalidad y uso. Y el 42% restante piensan que no es práctico o que tiene alguna falencia

Tabla 7. Cantidad de horas

Opinión	egresado	x semestre	Total general
de acuerdo	12	7	19
en desacuerdo	23	19	42
Total general	35	26	61

Grafica 7. Cantidad de horas



Fuente: levantamiento de información por parte de los autores (a través de formularios de google)

Se puede observar que tanto estudiantes como egresados están de acuerdo en que sería bueno poder tener la oportunidad de interactuar con el simulador, incrementando el número de horas.

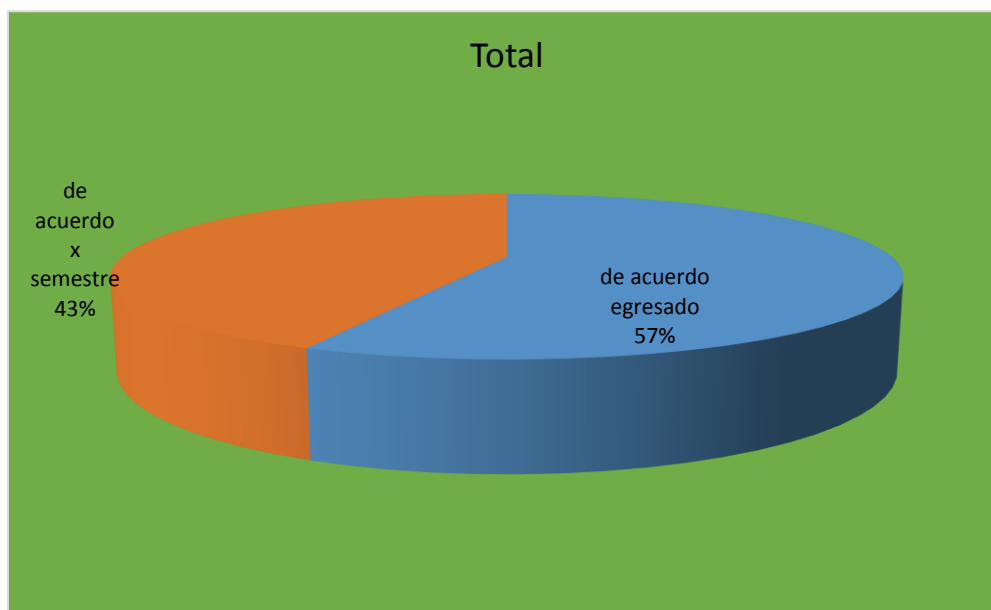
El 68% creen que no son adecuadas la cantidad de horas para poder interactuar siendo el 32% de los estudiantes y el 36% de los egresados.

Mientras el 32% creen que la distribución de horas es adecuada para su uso e interacción, el 20% de los egresados y 12% de los estudiantes de X semestre afirman que la cantidad de horas es óptima

Tabla 8. Espacios del simulador en los semestres del programa

Estudiante o egresado	de acuerdo	en desacuerdo	Total general
egresado	12	23	35
x semestre	7	19	26
Total general	19	42	61

Grafica 8. Espacios del simulador en los semestres del programa



Fuente: levantamiento de información por parte de los autores (a través de formularios de google)

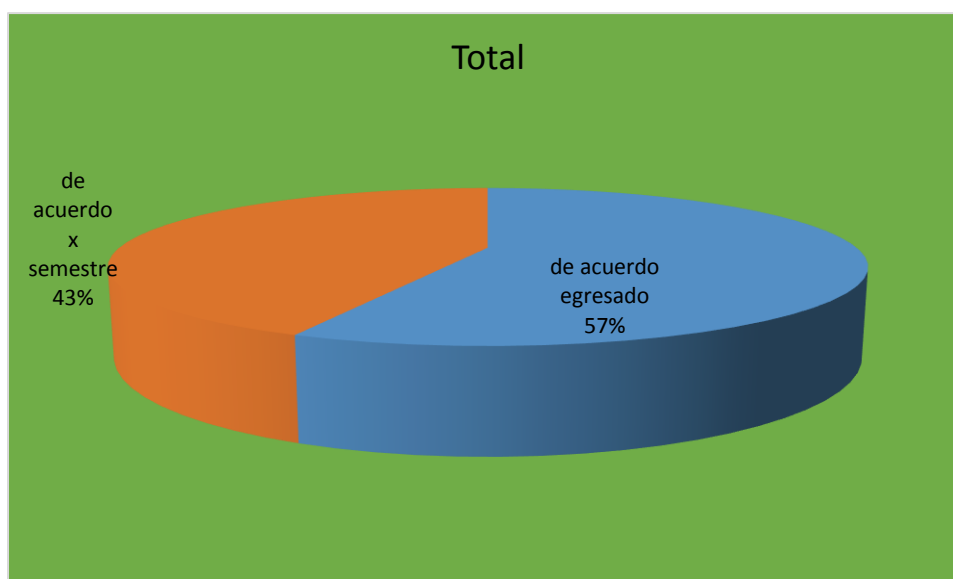
Esta es una pregunta con gran relevancia porque se puede evidenciar que el total de los encuestados están de acuerdo en generar más espacios al uso de tecnologías en el desarrollo de las habilidades y destrezas del profesional de administración de empresas de la Universidad de Cundinamarca.

Se observa que el 43% de los estudiantes de X semestre están de acuerdo y que el 57% de los egresados también lo están.

Tabla 9. Visitas pedagógicas a otras universidades

Estudiante o egresado	Cuenta de cree que deberían de abrir más espacios de este simulador en los diversos semestres del programa de administración de empresas
egresado	35
x semestre	26
Total general	61

Grafica 9. Visitas pedagógicas a otras universidades



Fuente: levantamiento de información por parte de los autores (a través de formularios de google)

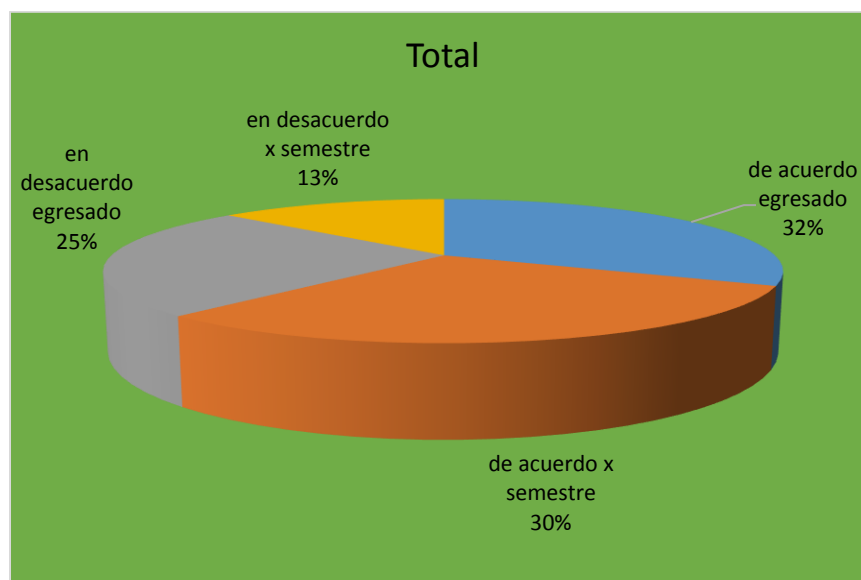
En esta figura también se ve el interés tanto de egresados y estudiantes por poder interactuar e intercambiar conocimientos, con otros modelos o herramientas pedagógicas que permitan del estudiante de la Universidad de Cundinamarca destacarse en el uso de la tecnología.

El 43% de los estudiantes de X semestre están de acuerdo, mientras el 57% de los egresados afirman lo mismo

Tabla 10. Despejo de dudas respecto a la toma de decisiones

Estudiante o Egresado	de acuerdo	en desacuerdo	Total general
egresado	19	16	35
x semestre	18	8	26
Total general	37	24	61

Grafica 10. Despejo de dudas respecto a la toma de decisiones



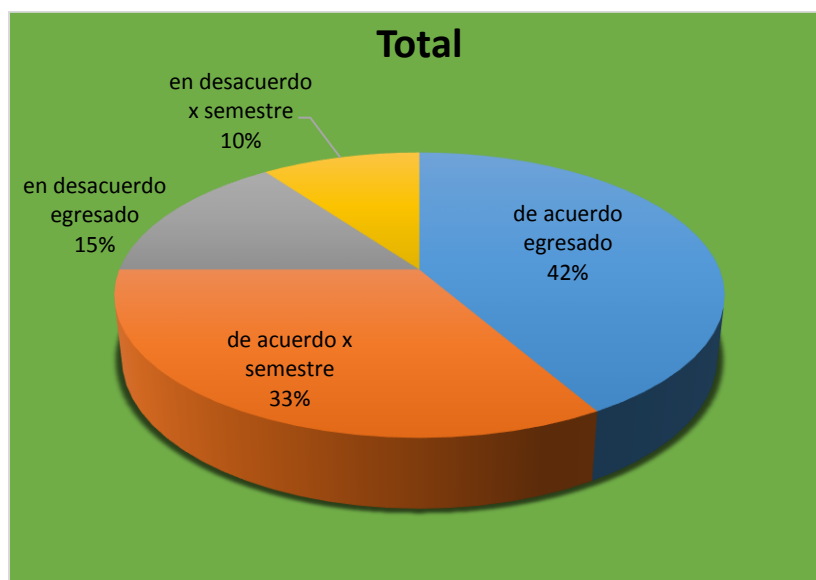
Fuente: levantamiento de información por parte de los autores (a través de formularios de google)

Aunque la aceptación que tiene el simulador entre estudiantes y egresados es del 62%. Un 32% para los egresados y un 30% para estudiantes de X semestre dicen que se deberían tener en cuenta las otras apreciaciones de incrementar el número de horas, hacer prácticas con software de otras universidades y abrir más espacios de interacción, para poder reducir el 38% entre estudiantes y egresados, que no están teniendo una plena acogida frente al manejo y uso de este simulador.

Tabla 11. Expectativas planteadas en el silabo.

Estudiante o egresado	de acuerdo	en desacuerdo	Total general
egresado	25	10	35
x semestre	20	6	26
Total general	45	16	61

Grafica 11. Expectativas planteadas en el silabo.



Fuente: levantamiento de información por parte de los autores (a través de formularios de google)

Se aprecia que el contenido del silabo y sus núcleos temáticos son aceptados y practicados por el 75% entre estudiantes de x semestre y egresados y el 25% cree que no se alcanza a socializar de manera clara.

9. COMPARATIVO UNIVERSIDADES DE LA CIUDAD DE GIRARDOT EN LAS QUE UTILIZAN SIMULADORES Y HERRAMIENTAS COMO MODELO DE APRENDIZAJE.

9.1 Universidad Piloto de Colombia seccional del Alto Magdalena

Los programas de Ingeniería financiera y administración de empresas están conformados por una cantidad de 133 estudiantes, quienes interactúan con simuladores como herramienta una cantidad en su modelo de aprendizaje los **software risk simulator y Thomson Reuters eikon**, los cuales son utilizados en cuatro salas de clase, estas cuentan con computadores de muy buena tecnología con cantidad necesaria y distribución de tiempo.

Donde los núcleos que se desarrollan son los de mercado de capitales, valoración de proyectos, estructuración de portafolios dirigidos por los docentes:

Ing. Jaime Romero Perdomo

Docente

Ingeniero Financiero

MBA Administración de Empresas con Especialidad en Finanzas Corporativas

Andrés Felipe Ateortua

Docente

Ingeniería Financiera

Laboratorio punto de bolsa					
universidad	programa	salas	N. equipos	frecuencia de clases	simulador
piloto de colombia sec. Girardot	administracion financiera y administracion de empresas	4	48	lunes, miercoles y viernes	risk simulator y Thomson Reuters eikon

9.1.1. Risk simulator.

Risk Simulator identifica, cuantifica y valora el riesgo de sus proyectos o sus decisiones. De una forma muy sencilla Risk Simulator permite realizar análisis de diferentes tipos de riesgos, así como poder pronosticar sus series históricas, identificar variables críticas en la valoración económica de proyectos, inversiones, generación de miles de escenarios, optimización tradicional y dinámica, generación de reportes entre muchas más herramientas estadísticas. Y todo sin salir de Excel.

Se puede realizar miles de escenarios probables en pocos segundos, vincular hojas para hacer simulaciones, cree sus propios reportes y agregue las funciones específicas del software para desarrollar modelos avanzados

de simulación, utilice las técnicas más importantes a nivel mundial para la realización de pronósticos.

Es una poderosa herramienta de Análisis de Distribución y Análisis Estadístico, inclusión de correlaciones en los supuestos de entrada. (sofwareshop, 2019)

9.1.2. Thomson Reuters Eikon

Thomson Reuters Eikon es un sistema financiero que permite seguir la actividad de los mercados en directo, a través de su cobertura de noticias, cotizaciones en tiempo real, y herramientas de análisis para la toma de decisiones. La cobertura de información del producto es global y abarca: renta variable, renta fija, mercado cambiario y de dinero, así como fondos de inversión. La navegación es intuitiva y de fácil uso. Permite crear modelos de análisis en Excel, o realizar análisis técnicos para cualquier instrumento. (Andres Mauricio Medellin, universidad de los andes, 2019)

9.2 Corporación Universitaria Minuto de Dios seccional Girardot

En la universidad Piloto de Colombia seccional Girardot se ofertan los programas de administración de empresas e Ingeniería financiera de forma presencial y a distancia, estos dos programas cuentan con alrededor de 190 estudiantes presenciales, semipresenciales y a distancia.

Los software que manejan tanto como en admiración de empresa y contaduría pública son **Siigo, Helisa, SPSS y simulador labsag**

universidad	programa	salas	N. equipos	frecuencia de clases	simulador
corporación universitaria minuto de Dios sec. Girardot	administracion financiera y administracion de empresas	1	20	presencial y a distancia	siigo, helisa y spss

9.2.1. SIIGO

SIIGO - Sistema Integrado de Información Gerencial Operativo, es un software genérico administrativo que permite llevar un registro detallado de las operaciones de la empresa y en general de todos los aspectos relacionados con la administración de negocios; su mercado objetivo son las medianas y pequeñas empresas de los sectores industrial.

se caracteriza principalmente por ser un sistema basado en documentos fuente (Facturas, Recibos de Caja, Cheques, etc.), es decir, que mediante la elaboración de éstos directamente en el computador se actualizan en línea y tiempo real todos los registros de la Empresa en lo referente a: Cartera, Cuentas por Pagar, Inventarios, Costos de Producción, Activos Fijos, Pedidos, Compras, Presupuesto, Contabilidad, Nómina y Ventas. (guia soluciones tic, 2019)

9.2.2. Simulador Helisa

El software Helisa, es un sistema ampliamente reconocido para el manejo de la información Administrativa y Operativa de cualquier tipo de empresa, La sencillez, confiabilidad y rapidez en su funcionamiento, son características que permiten al sistema, a través de todos sus módulos, brindarle eficiencia al usuario final en la realización de sus labores diarias.

Configuración de estados financieros NIIF de acuerdo a los requerimientos y presentación independiente de los estados financieros PCGA local. Ingreso de notas y revelaciones desde la elaboración de documentos y consultas. Preparación, Cálculo y registro del impuesto de renta e impuesto diferido. Registro de transición a las NIIF para saldos contables, activos fijos e inventarios, de forma detallada. Control de transacciones por financiación implícita de acuerdo a las NIIF.

(www.guiadesolucionestec.com, 2019)

9.2.3. Simulador SPSS

SPSS es un software popular entre los usuarios de Windows, es utilizado para realizar la captura y análisis de datos para crear tablas y gráficas con data compleja. El SPSS es conocido por su capacidad de gestionar grandes volúmenes de datos y es capaz de llevar a cabo análisis de texto entre otros formatos más.

La base del software estadístico SPSS incluye estadísticas descriptivas como la tabulación y frecuencias de cruce, estadísticas de dos variables, además pruebas T, ANOVA y de correlación. Con SPSS es posible realizar recopilación de datos, crear estadísticas, análisis de decisiones de gestión y mucho más.

(www.questionpro.com, 2019)

10. CONCLUSIONES

A través del instrumento aplicado a los estudiantes y egresados del programa de Administración de Empresas se pudo establecer el impacto acerca del uso, infraestructura y acceso, métodos de enseñanza, flexibilidad trabajo colaborativo del simulador Simventure, el cual es utilizado en X semestre a través del núcleo temático Simulación Gerencial y que está instalado en los computadores ubicados en la sala 316.

La funcionalidad y uso del simulador para los estudiantes del programa es muy importante porque les permite el desarrollo de habilidades y destrezas para la toma de decisiones en su ejercicio profesional. El simulador plantea casos que emula de la vida real, para lograr éxito o fracaso frente a una situación, apoyados en los conocimientos adquiridos a través de su formación académica. Por ello el 58% entre egresados y estudiantes están de acuerdo que es práctica la funcionalidad y uso.

Los encuestados sugieren incrementar el número de horas, hacer prácticas con software de otras universidades y abrir más espacios de interacción por considerar insuficiente la práctica que realizan a través del simulador Simventure.

Los estudiantes y egresados tienen la perspectiva de que los computadores no son suficientes para poder llevar a cabo un adecuado desempeño y desarrollo de su conocimiento en la interacción con el simulador.

La utilización de los juegos gerenciales en países como Colombia de bajo desarrollo tecnológico el uso de simuladores gerenciales según Dávila (2002) citado por Castro (2008) ha sido bastante restringido, debido a factores como: la poca difusión de estas herramientas de enseñanza en nuestros países, el apego a metodologías de enseñanza clásicas y la deficiente integración en equipos de profesores de las ciencias económicas y sociales⁴. Sin embargo últimamente las universidades le han apuntado a la adquisición de software – simuladores para la ejercitación de sus estudiantes, el problema radica en el poco presupuesto del cual dispone la Universidad para la compra de nuevos y mejores aplicativos.

⁴ PLATA BOGOYA JAIME ANTONIO, MORALES RUBIANO MARÍA EUGENIA, ARIAS CANTE MAYRA ALEJANDRA, impacto de los juegos gerenciales en los programas de administración de empresas como herramienta pedagógica. Revista Facultad Ciencias Económicas, Universidad Militar Nueva Granada., Vol. XVII (1), Junio 2009, 77—94. Consultado, abril 30 de 2019. <http://www.scielo.org.co/pdf/rfce/v17n1/v17n1a06.pdf>

11. RECOMENDACIONES

Se debe tener en cuenta la recomendación de los estudiantes quienes solicitan incrementar el número de horas destinadas al uso de aplicativos que les permita realizar prácticas con software de otras universidades y abrir más espacios de interacción por considerar insuficiente la práctica que realizan a través del simulador Simventure.

Los computadores ubicados en la sala 316 muchas veces no son suficientes y los estudiantes deben compartir el equipo, lo cual dificulta el proceso de aprendizaje, se distraen, por ello es bueno comprar y adecuar más computadores o dividir el grupo en dos de forma tal que cada uno tenga acceso a un equipo.

Se debe realizar mantenimiento con mayor frecuencia a los computadores pues siempre hay dos o tres que no funcionan. Mayor control de virus.

Es importante adquirir más software para los demás núcleos temáticos con la finalidad de que los estudiantes se ejerciten más, debido a la poca cooperación de las empresas de la región para permitir prácticas donde los estudiantes apliquen lo aprendido.

12. BIBLIOGRAFÍA

- barreto, c. r. (04 de 06 de 2017). *rd.unir.net*. (u. d. norte, Editor, u. d. norte, Productor, & universidad del norte) Obtenido de rd.unir.net:
<http://rd.unir.net/sisi/research/resultados/15119077649789587418552%20eLas%20TIC%20en%20la%20educacion%20superior.pdf>
- consejo superior de la universidad de cundinamarca. (04 de 08 de 2010). *intranet.unicundi.edu.co*. Obtenido de intranet.unicundi.edu.co:
<http://intranet.unicundi.edu.co/extensionuniversitaria/documents/PUBLICIDAD/ACUERDO-0009.pdf>
- gonzalez, a. a. (01 de 01 de 2017). *www.researchgate.net*. Obtenido de www.researchgate.net:
https://www.researchgate.net/publication/318162721_Simuladores_de_negocios_para_el_programa_de_Marketing_como_herramienta_de_aprendizaje_y_construccion_de_habilidades_gerenciales
- grajales, K. v. (17 de 09 de 2016). *prezi.com*. Obtenido de prezi.com:
<https://prezi.com/ilfdxenoggsx/el-marco-legal-de-las-tics-y-la-educacion-en-colombia/>
- Guriel, A. G. (01 de 09 de 2011). *es.scribd.com*. Obtenido de es.scribd.com:
<https://es.scribd.com/document/63749791/SimVenture-Justificacion-Tecnica>
- jaime plata, m. m. (01 de 06 de 2009). *www.scielo.org.co*. Obtenido de www.scielo.org.co: <http://www.scielo.org.co/pdf/rfce/v17n1/v17n1a06.pdf>
- Ministerio de Educacion Nacional. (20 de 04 de 2010). *www.mineduacion.gov.co*. Obtenido de www.mineduacion.gov.co:
https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-229430_archivo_pdf_decreto1295.pdf

13. ANEXO



UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS ECONOMICAS Y
CONTABLES
PROGRAMA DE ADMINISTRACION DE EMPRESAS

Objetivo: ¿cuál es la importancia del software Simventure en la formación de los profesionales del programa x semestre administración de empresas seccional Girardot?

Datos Generales

1. Sexo: F__ M__
2. Edad: 16-20__ 21-25__ 26-30__ 31-35__ 36-40__ Más de 40__
3. Estrato: 1__ 2__ 3__ 4__ otro__
4. Estudiante x semestre__ Egresado__

Identificación del Problema

Lea cuidadosamente cada una de las siguientes afirmaciones y valore según su apreciación (está de acuerdo) (está en desacuerdo)

5. ¿cree que la cantidad de computadores disponibles para las prácticas del simulador simventure son los adecuados?

(Está de acuerdo) (Está en desacuerdo)

6. ¿ha manejado simuladores semejantes?

(Está de acuerdo) (Está en desacuerdo)

7. ¿es práctico su finalidad y uso?

(Está de acuerdo) (Está en desacuerdo)

8. ¿se asignan correctamente la cantidad de horas de interacción con el simventure?

(Está de acuerdo) (Está en desacuerdo)

9. ¿cree que se debería de asignar más interacción del simventure en los diversos semestres del programa de administración de empresas?

(Está de acuerdo) (Está en desacuerdo)

10. ¿le gustaría que la universidad realizara prácticas y visitara aulas de otras universidades para interactuar con otros simuladores?

(Está de acuerdo) (Está en desacuerdo)

10. ¿Cree que el simulador realmente despeja dudas respecto a la toma de decisiones gerenciales? (Está de acuerdo) (Está en desacuerdo)

Laboratorio gerencial y contable
Universidad de Cundinamarca seccional Girardot
Aula 316



Cronograma de actividades

Actividades	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto	Septiembre	Octubre
Selección del tema	04								
Elaboración del ante proyecto	12								
Pre aprobación y corrección	28	28							
Realización del trabajo de campo, aplicación instrumento de recopilación y procesamiento de información.			12						
Entrega de informes									
Revisión de jurados				15					
Correcciones del informe final				20					
Presentación informe final y presentación					06				