

---

## **EL CONTEXTO TECNOLÓGICO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE: REFLEXIONES PARA EL ÁREA DE CIENCIAS EMPRESARIALES.**


## **THE TECHNOLOGICAL CONTEXT OF TEACHING-LEARNING: REFLECTIONS FOR THE BUSINESS SCIENCES' AREA.**

---

**Silvio Eduardo Becker<sup>1</sup>**  
**Richard Adrián Riveros Cardozo<sup>2</sup>**  
**María Beatriz Ortellado Bogado<sup>3</sup>**  
**Luis Manuel Leguizamón Recalde<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Universidad Americana

Asunción, Paraguay


 de ORCID: 0000-0002-7440-4273

eduardo.becker@americana.edu.py

Investigador Asociado al Laboratorio de Investigación, Desarrollo e Innovación “Lab-iDi” y Docente de Jornada Completa del Departamento de Marketing y Publicidad de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas. Universidad Americana, Asunción – Paraguay. Autor para correspondencia.

<sup>2</sup>Universidad Autónoma de Asunción

Asunción, Paraguay


 de ORCID: 0009-0009-8365-4109

rriveros@uaa.edu.py

Docente de grado y Postgrado. Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales. Universidad Autónoma de Asunción, Asunción – Paraguay.

<sup>3</sup>Universidad Americana

Asunción, Paraguay


 de ORCID: 0009-0005-2736-233X

beaor98@gmail.com

Egresada de la Carrera de Marketing y Publicidad. Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas, Universidad Americana, Asunción – Paraguay.

<sup>4</sup>Universidad Americana

Asunción, Paraguay

 de ORCID: 0009-0006-2937-0138

luismanuel.leguizamon@gmail.com

Estudiante de la carrera de Marketing y Publicidad. Modalidad Virtual. Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas, Universidad Americana, Asunción – Paraguay

**Conflictos de Interés:** Ninguna que declarar

**Recibido:** 15-03-23

**Aceptado:** 26-04-23

## Resumen

Este artículo de revisión pretende abordar aspectos relevantes del contexto tecnológico de enseñanza-aprendizaje. A causa de la crisis pandémica por COVID-19, cuando todas las clases se desarrollaron de manera virtual, la adaptación al contexto tecnológico se convirtió en una necesidad indispensable para todos los actores educativos, especialmente en la Educación Superior. El contenido del presente documento está basado en la consulta de material bibliográfico en el área de formación de las Ciencias Económicas, enfocados a la gamificación y a la simulación empresarial. Las conclusiones hacen referencia, por un lado, al empoderamiento, tanto de los docentes y estudiantes con respecto a las herramientas digitales y, por otro lado, a la experticia profesional y didáctica del docente; además, de la autogestión y disciplina por parte de los estudiantes con respecto a la utilización de los simuladores de gestión empresarial como herramienta de aprendizaje.

*Palabras clave: TIC, entornos virtuales, gamificación, juego de simulación.*

---

## Abstract

This review article aims to address relevant aspects of the technological context of teaching-learning. Due to the COVID-19 pandemic crisis, when all classes were held virtually, adaptation to the technological context became an essential necessity for all educational actors, especially in Higher Education. The content of this document is based on the consultation of bibliographic material in the area of training in Economic Sciences, focused on gamification and business simulation. The conclusions refer, on the one hand, to the empowerment of both teachers and students with respect to digital tools and, on the other hand, to the professional and didactic expertise of the teacher; In addition, self-management and discipline by students regarding the use of business management simulators as a learning tool.

*Keywords: ICT, virtual environments, gamification, simulation game.*



Escaneá para la versión digital  
<https://doi.org/10.54360/rcupap.v3i1.129>

## 1. Introducción

No es nuevo que las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han modificado el ecosistema social, económico, cultural en casi todos los aspectos (Domínguez Sánchez-Pinilla, 2003), con mayor influencia en los nuevos grupos generacionales, es decir, los más jóvenes; por tanto, el entorno educativo no ha sido la excepción. Estas tecnologías condicionan la forma en que se desarrolla la persona, e intervienen en los procesos cognitivos de aprendizaje, y por consiguiente en el desarrollo de la sociedad.

Al inicio del estado de emergencia sanitaria, a consecuencia del COVID-19, la forma de impartir docencia, de interactuar con el estudiante de las diferentes etapas educativas, incluida la educación superior, cambiaba. A decir de Torrecillas (2020), las sugerencias fueron empezar a utilizar las herramientas online mediante plataformas como: Blackboard Collaborate, Google Meet, Zoom, o Microsoft Teams. Posteriormente, dichas recomendaciones se convirtieron en exigencias, teniendo que cambiar programas y adaptar materiales.

A partir de dicho escenario, el docente debió adecuarse a esta coyuntura socio-tecnológica para ejercer su rol educador y desarrollar procesos de enseñanza-aprendizaje óptimos y adecuados a las necesidades actuales, tal como indican Ogalde Careaga & González Videgaray, (2008), citados en Decoud (2021):

Es tarea ineludible del educador adentrarse en el mundo de las nuevas tecnologías, asimilar sus lenguajes, contrastar sus esquemas con lo que se pretende inculcar y, como meta final, hacer uso de sus bondades para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje a sus alumnos.

Las tecnologías colaborativas en el aprendizaje, constituyen herramientas fundamentales para que el docente pueda intervenir y contribuir en un aprendizaje, sobre todo, significativo. Cabe resaltar que los educandos requieren de un rol cada vez más activo. Por ello, a partir de esta reflexión, se considera que las Instituciones de Educación Superior (IES) deben brindar soporte y formación a los colaboradores académicos para que no existan ruidos o interferencias en el proceso de comunicación didáctica, además de brindar soportes tecnológicos, también es importante que las IES ofrezcan a su talento humano el entrenamiento de las capacidades en tecnologías de la información (Zeballos, 2020) (Cruz Rodríguez, 2019).

### **Gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje: aprender jugando.**

Si bien la necesidad de adaptarse a espacios virtuales por parte de todos los actores educativos, la utilización de espacios virtuales no es nueva en el entorno académico mundial, especialmente porque desde hace tiempo la utilización de juegos como apoyo en el proceso educativo es cada vez más frecuente, más aún en el ámbito informático, donde el entretenimiento ocupa un lugar fundamental. (González & Cernuci, 2009), la pregunta es ¿Estábamos relacionados tan íntimamente con ese tipo de recursos como lo estamos ahora? Quizá para algunos la respuesta es sí, para otros no.

La gamificación tiene que ver con un proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios (Contreras Espinosa & Eguía, 2017) pero, aunque este término ha ganado una mayor atención, la academia no ha reaccionado de una forma rápida. Quizá uno de los cuestionamientos que podría despertar esta revisión es indagar cuántas son las IES en Paraguay que utilizan la gamificación en su proceso de enseñanza-aprendizaje, y cuál es la experiencia de los estudiantes.

Si bien la gamificación puede darse de manera presencial en aula, nos interesa la que se desarrolla a través de equipos informáticos o software con o sin conexión a internet. A continuación, algunos ejemplos:

---

**EL CONTEXTO TECNOLÓGICO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE: REFLEXIONES PARA EL ÁREA DE CIENCIAS EMPRESARIALES.**

**THE TECHNOLOGICAL CONTEXT OF TEACHING-LEARNING: REFLECTIONS FOR THE BUSINESS SCIENCES' AREA.**

**Cuadro N.º 1. Ejemplos de Gamificación en la Educación Superior'**

<b>Juego</b>	<b>¿Qué son?</b>	<b>Utilizados para</b>	<b>Entorno</b>
Trivias	Son juegos centrados en preguntas y respuestas, se puede asignar niveles, recompensas y categorías.	Para fijar y desarrollar conocimientos conceptuales.	Presencial/ Tecnológico Virtual
Crucigramas	Son juegos centrados en completar consigas o cuadros con palabras,	Para fijar y desarrollar conocimientos conceptuales.	Presencial/ Tecnológico Virtual
Administración de recursos	Son juegos centrados en la administración de recursos, enseñan a los estudiantes a tomar decisiones y pensar a largo plazo. Existen en versión online (Ogame) y a través de apps (juegos de granja, restaurante, etc.).	Para fijar y desarrollar conocimientos procedimentales y actitudinales.	Tecnológico Virtual

*Elaborado a partir de (Universia.ar, 2019)*

La experiencia en gamificación puede ser bastante enriquecedora tanto para los estudiantes y para los docentes que la aplican de manera correcta y adecuada.

### **Simuladores empresariales en el proceso de formación**

El uso de simuladores empresariales tiene su origen en las escuelas de negocios estadounidenses en la década de los 50 (Chamorro Mera, Miranda González, & García Gallego, 2015). Los juegos de negocios han sido analizados por muchos años, en la década de los 90, los autores ya indicaban que “son herramientas de apoyo en el proceso de aprendizaje, dado que permiten establecer un ambiente virtual de negocios a fin de que los estudiantes tengan la oportunidad de participar, a través de un conjunto de decisiones, en el proceso de dirección de una empresa o de una área específica de la misma” (González Zavaleta, 1999) citado en (González & Cernuci, 2009).

Se podría reflexionar entonces que los simuladores de negocios son fundamentales como herramienta de formación en el área de las Ciencias Económicas, ya que permite a los estudiantes tomar decisiones económicas y comerciales en un ambiente en el que es posible la equivocación sin que esta tenga perjuicios financieros. Así se promueve la mejor comprensión de cualquier tipo de decisión a la hora de gerenciar empresas, desafío que enfrentarán en la vida real como futuros profesionales, ingenieros, economistas, administradores, contadores, mercadólogos y/o logísticos.

Las competencias genéricas que estos simuladores buscan desarrollar son: trabajo en equipo, toma de decisiones en situaciones de incertidumbre, análisis y síntesis de información compleja o diversa, planificación, organización del

---

**EL CONTEXTO TECNOLÓGICO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE: REFLEXIONES PARA EL ÁREA DE CIENCIAS EMPRESARIALES.**

**THE TECHNOLOGICAL CONTEXT OF TEACHING-LEARNING: REFLECTIONS FOR THE BUSINESS SCIENCES' AREA.**

trabajo, gestión del tiempo, resolución de problemas, pensamiento crítico, liderazgo, habilidades de comunicación, motivación, negociación e incluso persuasión (Chamorro Mera, Miranda González, & García Gallego, 2015).

Todo esto constituye un aporte esencial e inigualable en la formación del estudiante. El aprendizaje con ayuda de los simuladores se basa en el concepto learning by doing o aprender haciendo. Como indica (Martínez Aldanondo, 2002) es imprescindible que el alumno juegue un papel fundamental, como protagonista, participando en experiencias que le generen un impacto emocional.

Según un estudio realizado por (Matute & Melero, 2016) en España, las variables emocionales, de personalidad y facilitadoras del aprendizaje inciden en la experiencia de los estudiantes con el juego de simulación, y demuestran que se destaca que el apoyo percibido por parte del profesorado, la diversión del estudiante y un alto nivel de entusiasmo experimentado con el juego contribuirán de forma especialmente positiva a la opinión de los estudiantes sobre esta herramienta pedagógica innovadora.

La práctica en Paraguay no es muy discutida, sin embargo, existen evidencias de uso de algunos simuladores empresariales, a continuación, algunos ejemplos:

**Cuadro N.º 2. Ejemplos de Simuladores Empresariales utilizados en Paraguay**

Simulador	Características	Utilización
Company Game - GlobalMarket - BusinessGlobal - FitnessGym	Plataforma de elearning de simulación de negocios. Ofrece business games de diferentes sectores empresariales.	Actualmente en uso
Livemaxsimulator	Juego de simulación de marketing que permite a sus alumnos practicar las estrategias y herramientas de marketing actuales.	Actualmente en uso
Sebrae	Juego de simulación empresarial dirigido a estudiantes de carreras de grado.	Actualmente en uso

*Fuente: Elaboración propia a partir de la experiencia de los autores*

No obstante, según las investigaciones de mercado sobre simuladores empresariales, existen varias empresas y plataformas en el sector que ofrecen simuladores como ser: Praxis MMT, Capsim, Riskybusiness, Gestionet, Innovative Learning Solutions, StratX Simulations (Jiménez Martínez, 2014).

Considerando que los simuladores permiten una mejor comprensión, recordación y aplicación de los conocimientos teóricos a la práctica y por ende la satisfacción con el resultado de las evaluaciones de las asignaturas por parte de los estudiantes (Fernández, 2022). Surgen otras preguntas ¿Cuáles son las facultades o escuelas de negocios en Paraguay que utilizan simuladores empresariales en el proceso de formación de sus estudiantes? ¿Se podría comparar el aprendizaje de quienes han probado la simulación y de quienes no han tenido contacto con ella?.

En definitiva, los simuladores constituyen una herramienta esencial en el proceso de formación de los estudiantes del área de las Ciencias Empresariales, como respuesta de estrategia de aprendizaje que responde a la gamificación, en todo este contexto, por supuesto, es apropiado considerar otros aspectos como la realidad de los estudiantes, muchos de ellos no están capacitados en TIC, por más nativos digitales o centennials que sean, los motivos pueden ser diversos: formación previa, brecha digital, hábito de utilizar las tecnologías o internet solo con fines recreativos, etc.

**EL CONTEXTO TECNOLÓGICO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE: REFLEXIONES PARA EL ÁREA DE CIENCIAS EMPRESARIALES.**

**THE TECHNOLOGICAL CONTEXT OF TEACHING-LEARNING: REFLECTIONS FOR THE BUSINESS SCIENCES' AREA.**

Por eso, es importante entender la posición del estudiante: sus apreciaciones, sus inquietudes y todo lo que puede manifestar con relación al contenido de las plataformas digitales. Así, el acompañamiento docente implica estar atento a sus consultas, por más básicas que sean, además de sus intereses, sus interrogantes, con el fin de guiarlos a resolver y a aclarar sus dudas con respecto a estos entornos (Neis, 2022). Esto nos lleva a concluir que la formación en TIC es necesaria tanto para estudiantes y docentes.

**A continuación, se indican las funciones del docente ante los compromisos antes dichos y el auge de las TIC:**

- Guía que facilita el aprendizaje de sus alumnos.
- Aporta información previa.
- Promueve ejercicios prácticos que permitan a los alumnos aplicar lo aprendido. Podríamos referirnos al uso de simuladores.
- Cuenta con métodos y recursos para dar respuesta a sus intereses y capacidades.
- Favorece un ambiente agradable de trabajo.
- Da seguimiento continuo y personalizado.
- Evalúa el progreso individual.

**Existen herramientas que ayudan a llevar adelante las funciones descritas. Padlet una de ellas, como se indica en Rojas Segovia & Romero Varela (2019):**

Al utilizar recursos tecnológicos en las clases, permiten que la interacción sea dinámica y productiva, mediante la utilización de Padlet como herramienta, a través de un panel en blanco se puede crear murales o pizarras virtuales, de este modo, compartir diferentes contenidos como videos, imágenes, audios, esquemas, archivos, entre otros; los cuales se pueden guardar según la preferencia de los docentes o estudiantes, de esta forma, se trabaja colaborativamente intercambiando o compartiendo contenido.

Con la utilización de herramientas como Padlet, Blackboard Collaborate, plataformas de teleconferencias, juegos virtuales, etc. se ejercita la interacción de los estudiantes con plataformas virtuales de juego – aprendizaje, esto ayuda a que pierdan miedo o resistencia a los simuladores referidos anteriormente. A juzgar por la interrelación de los estudiantes en espacios virtuales de aprendizaje, importan la práctica y el relacionamiento con otros usuarios, tal como ocurre en los simuladores empresariales.

La gamificación como tal requiere de ensayos previos para ir mejorando la estrategia a utilizar, por tanto, la creatividad, la actitud de apertura y la estrategia de motivación del docente son indispensables para idear buenos juegos en aula: trivias, crucigramas u otros. Asimismo, el uso de simuladores requiere de entrenamiento para todos sus usuarios, especialmente para quienes ejercerán de tutores o evaluarán la gestión empresarial de los estudiantes en escenarios que imiten la realidad. Ejemplo: Company Game o Livemaxsimulator. Además, se anima a las facultades o escuelas de negocios en Paraguay a experimentar otras plataformas que también puedan adaptarse y reflejar el ambiente del mercado nacional.

Los docentes y estudiantes deben asumir una actitud de empoderamiento con respecto a las herramientas digitales y, por un lado, el docente debe abrirse a nuevas didácticas de enseñanza; y por otro, la autogestión y disciplina por parte de los estudiantes juegan también un papel fundamental a la hora de utilizar los simuladores de gestión empresarial como herramienta de aprendizaje.

---

**EL CONTEXTO TECNOLÓGICO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE: REFLEXIONES PARA EL ÁREA DE CIENCIAS EMPRESARIALES.**

**THE TECHNOLOGICAL CONTEXT OF TEACHING-LEARNING: REFLECTIONS FOR THE BUSINESS SCIENCES´ AREA.**

## Referencias

- Chamorro Mera, A., Miranda González, F. J., & García Gallego, J. M. (2015). Los simuladores de empresa como instrumentos docentes: un análisis de su aplicación en el ámbito de la dirección de marketing. *Revista de Docencia Universitaria*, 55-71. <https://doi.org/10.4995/redu.2015.5419>
- Contreras Espinosa, R., & Eguía, J. L. (2017). *Experiencias de gamificación en aulas*. Barcelona: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/pub/l1ibres/2018/188188/ebook15.pdf>
- Cruz Rodríguez, E. D. (2019). Importancia del manejo de competencias tecnológicas en las prácticas docentes de la Universidad Nacional Experimental de la Seguridad (UNES). *Revista Educación*, 196-219. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/27120/36482>
- Decoud, C. (2021). Uso de las TIC en el aula con enfoque CTS. *Cátedra Ciencia, Tecnología y Sociedad (CTS)*. Asunción: CONACYT. [https://www.conacyt.gov.py/sites/default/files/upload\\_editores/u38/Uso-de-las-TIC-en-el-aula-con-enfoque-CTS-C-D..pdf](https://www.conacyt.gov.py/sites/default/files/upload_editores/u38/Uso-de-las-TIC-en-el-aula-con-enfoque-CTS-C-D..pdf)
- Domínguez Sánchez-Pinilla, M. (2003). Las tecnologías de la información y la comunicación: sus opciones, sus limitaciones y sus efectos en la enseñanza. *Nómadas*. Universidad Complutense de Madrid. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18100809>
- Fernández, P. (7 de Noviembre de 2022). La simulación de Marketing: La forma más moderna de aprender marketing en el mundo de hoy. Asunción: Semana de la carrera de Marketing y Publicidad. Universidad Americana. [https://web.facebook.com/watch/live/?ref=watch\\_permalink&v=662256932200662](https://web.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=662256932200662)
- González Zavaleta, E. (1999). El uso de los simuladores de negocios en el proceso de aprendizaje. ITESM-CEM. Departamento de Negocios y Administración. .
- González, E., & Cernuci, L. (2009). Apoyando el aprendizaje de habilidades empresariales mediante la utilización de un simulador. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, 8-19. [http://www.tise.cl/2009/tise\\_2009/pdf/2.pdf](http://www.tise.cl/2009/tise_2009/pdf/2.pdf)
- Jiménez Martínez, F. J. (2014). Estudio de mercado sobre simuladores empresariales. Doctoral dissertation. Valencia: Universitat Politècnica de València. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/43301/TFG%20Final%20Simuladores.pdf?sequence=1>
- Martínez Aldanondo, J. (2002). Simuladores: Una respuesta a los problemas de la formación. Obtenido de <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:1258/n07martinez02.pdf>
- Matute, J., & Melero, I. (2016). Aprender jugando: la utilización de simuladores empresariales en el aula universitaria. *UCJC Business and Society Review*. *Universia Business Review*. <https://www.redalyc.org/pdf/433/43347130004.pdf>
- Neis, G. (2022). El desafío de la enseñanza-aprendizaje en los Entornos Virtuales en el Nivel Superior. Buenos Aires: Facultad de Ciencias Económicas. Universidad de Buenos Aires. [http://bibliotecadigital.econ.uba.ar/download/tpos/1502-2282\\_NeisG.pdf](http://bibliotecadigital.econ.uba.ar/download/tpos/1502-2282_NeisG.pdf)
- Ogalde Careaga, I., & González Videgaray, M. (2008). *Nuevas tecnologías y educación: diseño, desarrollo, uso y evaluación de materiales didácticos*. México: Trillas.
- Rojas Segovia, M., & Romero Varela, D. (2019). Revisión de la influencia de la motivación docente en el empleo de las pizarras digitales interactivas. *Propósitos y representaciones*, 516-535. [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992019000200020&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992019000200020&script=sci_arttext)
- Torrecillas, C. (2020). El reto de la docencia online para las universidades públicas españolas ante la pandemia del Covid-19. *ICEI Papers COVID-19*. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/60050/1/16-1304.pdf>
- Universia.ar. (18 de Septiembre de 2019). 3 ejemplos de gamificación educativa superior. Obtenido de 3 ejemplos de gamificación educativa superior: <https://www.universia.net/ar/actualidad/orientacion-academica/3-ejemplos-gamificacion-educativa-superior-1163096.html>
- Zeballos, M. (2020). Acompañamiento Pedagógico Digital para Docentes. *RTED*, 192-203. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.164>

---

**EL CONTEXTO TECNOLÓGICO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE: REFLEXIONES PARA EL ÁREA DE CIENCIAS EMPRESARIALES.**

**THE TECHNOLOGICAL CONTEXT OF TEACHING-LEARNING: REFLECTIONS FOR THE BUSINESS SCIENCES' AREA.**