

**Título** Las problemáticas curriculares actuales en la Licenciatura en Administración de Empresas: simuladores y videojuegos para integrar las disciplinas

---

**Tipo de Producto** Ponencia Completa

---

**Autores** Gruden Mónica, Ramos Silvina y Castelnuovo Nicolás

---

## Código del Proyecto y Título del Proyecto

---

C16S14 - Percepción de la aplicación de videojuegos como estrategia didáctica en docentes y alumnos de primer año de administración en la Universidad Argentina de la Empresa 2016

---

## Responsable del Proyecto

---

Gruden, Mónica

---

## Línea

---

Educación

---

## Área Temática

---

Líneas Transversales

---

## Fecha

---

Marzo 2017

---

**INSOD**

Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas  
Proyectuales

**UADE** 

# **Las problemáticas curriculares actuales en la Licenciatura en Administración de Empresas: simuladores y videojuegos para integrar las disciplinas**

Gruden, Mónica  
Ramos, Silvina  
Castelnuovo, Nicolas

Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas Projectuales INSOD  
Universidad Argentina de la Empresa UADE  
Lima 717 (Buenos Aires)  
E-mail: [mgruden@uade.edu.ar](mailto:mgruden@uade.edu.ar)

**Resumen** Dentro del marco conceptual de currículum se analizan los planes de estudios de la carrera de Administración vigentes en el 2016 y su vinculación con la docencia. La mayoría de los planes se caracteriza por tener materias como compartimentos estancos cuando a la hora de resolver problemas organizacionales debemos integrar toda la información y los conocimientos teóricos para decidir en una empresa que es un sistema. Notamos diferencias en la docencia en función de su preparación previa mirándolo desde una perspectiva generacional y también percibimos una falta de motivación de los alumnos en clases donde a pesar de incorporar videos, prácticas, juego de roles u otros recursos y estrategias didácticas, no provocan efectos frente a la deserción en primer año y la baja motivación. En el presente trabajo luego de describir la situación problemática presentamos recursos didácticos que se implementaron para resolver en parte, la yuxtaposición de disciplinas diversas: simuladores y videojuegos. Los simuladores se incorporaron como materia del último año, en nuestra universidad y los videojuegos están en una etapa de experimentación dependiendo exclusivamente de la transmisión de la experiencia entre docentes como mecanismo de generalización. En los cursos en donde se ha trabajado con videojuegos vemos una mejora del diseño de situaciones de enseñanza apoyada por el uso de tecnologías digitales en el aula universitaria. El videojuego que describimos y experimentamos es el SimCityEdu.

**Palabras clave:** currículum simulaciones videojuegos

## **1 Introducción**

El presente trabajo se realiza sobre el currículum de la carrera de Administración de Empresas en la Argentina en el año 2016. La información que se brinda para hacer el análisis de los planes surge de lo que publican las universidades en Internet. A continuación se plantea la situación problemática desde la situación del docente, los planes de estudio, los títulos, las instituciones universitarias y el alumno. Luego planteamos las simulaciones de negocios como posible solución de integración y

específicamente un videojuego: Simcity. Comenzamos desde la simulación debido a que es una materia ya implementada en la carrera de la Universidad Argentina de la Empresa y definimos este concepto para luego entender las posibilidades del videojuego como alternativa lúdica ligada a las simulaciones pero que estamos experimentando en cursos de primer año.

## **2 Planteo de la situación problemática**

### **2-1 El docente**

La generación X (Nacidos entre 1960 y 1984) que hoy ejerce como docente estudiaba cuando reinaba la didáctica ordinaria según Camilloni, Basabe, Cols y Feeney [1]. Ser alumno en la carrera de Administración de Empresas había sido útil para entender que se debía memorizar, recordar definiciones, razonar y resolver ejercicios. Los exámenes eran un desafío donde pocos podían aprobar. Una fuerza socializadora como describe Camilloni et al [1] y Contreras [2] citando a Zeichner(1979) y describiendo el aporte de Lortie(1975) que considera que el primer factor de mayor influencia en la socialización de los profesores es su propia biografía y el producto de las miles de horas de enseñanza que han vivido en su infancia. Se produce una interiorización de los modelos de enseñanza que los profesores practicaron en las etapas anteriores en la educación de los profesores. Los docentes daban clases expositivas permitiendo en algunos casos preguntas o participaciones (la intervención era con respeto en una clase disciplinada) y el alumno debía tomar apunte y estudiar toda la bibliografía (varios libros) para aprobar las instancias de evaluación (definiciones de memoria sin faltas de ortografía).

Muchos docentes de Ciencias económicas no tuvieron una mediación, una preparación entre ser alumno y dar clases pero a partir de Reformas Curriculares y cursos de formación docente, tomaron contacto con la didáctica como disciplina teórica que con su discurso normativo orienta la acción para entender como la enseñanza podía ser efectiva. Validaron la experiencia de enseñar la teoría al comprometerse en un proceso de autorreflexión a través del cual, se comprobaba la explicación teórica a la luz de la propia experiencia, como aporta Grundy[3].

Participar de talleres y percibir la diferencia entre didáctica ordinaria y didáctica como disciplina teórica como refiere Camilloni, et al [1], implica una transición importante en la perspectiva. No es fácil, abandonar el lema pedagógico “proceso de enseñanza-aprendizaje” ya que se debe identificar qué problemas había en cada proceso y disminuir la brecha entre los dos según Camilloni, Davini, Edelstein, Litwin, Souto, Barco [4]. En conclusión: “no alcanza con conocer la disciplina hay que saber enseñar” frase extraída de la entrevista a la profesora Camilloni por la Universidad Columbia de Paraguay “Cuáles son los retos que presenta la Educación Superior en América Latina” de Youtube .

### **2-2 Planes de estudio <sup>1</sup>**

Para Escudero [5] hay dos lógicas en los sistemas educativos que están muy diferenciadas. Una busca el mayor reconocimiento de la educación en la sociedad del conocimiento y reconstruir los sistemas educativos para garantizar educación de más calidad. La otra, busca la excelencia, sometimiento de la formación a los imperativos

de la globalización, las demandas del mercado, innovación, eficacia, eficiencia de los sistemas escolares insistiendo en la empleabilidad y en la individualización de las necesidades más que de la vida y la cohesión social. Es razonable relacionar la carrera de Administración con la segunda lógica.

Si analizamos los planes de estudios de la carrera de Administración de empresas podemos observar un enfoque tradicionalista según lo visto en Camilloni [6] ya que está organizado por disciplinas que responden a campos del saber sistematizado. Si consideramos la clasificación y enmarcación del conocimiento educativo, Bernstein [7] vemos una clasificación fuerte que nos lleva a un código agregado con mayoría de materias con especialización impura. Siguiendo Camilloni [8] da como resultado un currículo rompecabezas formado por yuxtaposición de disciplinas con contenidos aislados entre sí. Se parece mucho a un modelo tayloriano donde cada profesor es responsable solo por una determinada operación sin reconocerse en el producto final de su trabajo en la conclusión.

### **2-3 Títulos**

¿Los títulos se fueron devaluando? Años atrás una carrera de Ciencias económicas habilitaba para ocupar un cargo jerárquico, hoy en día solo habilita para trabajar en una organización siendo el título de posgrado requerido para un cargo en la misma. Para adaptarse, la universidad provocó cambios en el currículo para que haya más flexibilidad para complementar carreras. Con los años las carreras pasaron de 5 años a 4 y se ofrecen carreras conjuntas por lo que en 6 años se pueden recibir de: Contadores y Licenciados en administración de empresas.

Existe un problema importante porque las carreras en Ciencias Económicas son centrífugas según indica Camilloni [9]: administración, economía, contador, recursos humanos, marketing, finanzas... En los posgrados hay especializaciones del mismo tipo o sea, se repite el sentido centrífugo por lo que si un Licenciado en Administración de Empresas sigue un Master of Business Administration se va a encontrar con los mismos temas. Para resolver esto en algunas entidades se cambia la metodología como cursar el posgrado exclusivamente con método de casos. Si en el ciclo universitario no se logra la integración, seguimos profundizando en el posgrado el error.

### **2-4 Burocracias profesionales**

Otro tema importante es considerar que las universidades son burocracias profesionales, según los aportes de Mintzberg [10] por lo que a pesar de identificar los problemas, su resolución implica mucho tiempo.

En algunos casos los cambios son por decreto y según Escudero [5] decretar reformas desde arriba tiene un poder muy limitado para estimular cambios. Los programas de las materias de la carrera de Administración tienen el contenido contemplado en el currículo establecido por la institución como parte de su capacidad de tomar decisiones en niveles jerárquicos superiores. La fuerza del ápex y la gerencia (conceptos de configuraciones estructurales de Mintzberg) llevan a la estandarización de arriba hacia abajo y nos encontraríamos en un caso totalmente opuesto al de “diseño de abajo a arriba” donde el profesor logra el mayor protagonismo, citado por Camilloni [6] explicando las ideas de Hilda Taba.

Para Stenhouse [11] el currículo es una tentativa para comunicar los principios o rasgos esenciales de un propósito educativo para que abierto a discusiones y críticas pueda trasladarse efectivamente a la práctica. Es posible que en esta definición esté

contemplado un tema que afecta al currículo en acción, si no se aceptan críticas y no se pueden hacer cambios, en la práctica es un cambio superficial en un currículo establecido.

### **3 Posibles soluciones**

Algunas universidades como por ejemplo UADE, en el último año incorporaron materias con visión integradora como Simulaciones de negocios, Análisis y toma de decisiones empresariales y Desarrollo Empresarial. A continuación realizaremos una introducción a las simulaciones y una justificación del uso de videojuegos para luego detallar el videojuego seleccionado: SimCityEdu.

#### **3-1 Simulaciones de negocios**

En general se considera que los simuladores y desarrollos ligados como los juegos de negocios son herramientas de apoyo en el proceso de aprendizaje dado que permiten establecer un ambiente empresarial virtual con el fin de que los estudiantes tengan la oportunidad de participar, a través de un conjunto de decisiones, en el proceso de dirección de un negocio o de un área específica del mismo. Los simuladores permiten así la aplicación del conocimiento a la solución de problemas, mejoran la transferencia de conocimiento, aumentan la comprensión de conceptos abstractos y también la motivación de los alumnos.

Según Forrester [12]: “Simulación es el nombre que se da en este proceso de realización de experimentos sobre un modelo en lugar de hacerlo con un sistema real”.

Los simuladores son en su mayoría programas de computación que se construyen usando un lenguaje de programación. Dichos programas son elaborados considerando tanto la relación que existe entre los factores internos de operación de una empresa así como de algunas variables del entorno que la afectan en su operación. Podemos decir que son modelos que se construyen a partir de especificar un número de variables relevantes internas y también externas, las cuales deben permitir simular la operación de una empresa en un contexto cambiante. El planteo de una competencia con otras compañías similares, alcanzar determinados objetivos superando a otros equipos, etc., contribuye al perfil del simulador como juego. Por lo tanto un simulador de estas características reúne objetivos lúdicos, de enseñanza, de socialización y de competencia.

Planteada la simulación como asignatura se diseña como ecléctica según conceptos de Schwab [13] porque además de la elección de las prácticas se consideró:

- 1- pedagogía de la comprensión de Perkins [14] cuando pensamos en el hacer para que el conocimiento no quede inerte u olvidado.
- 2- teoría del aprendizaje significativo de Ausubel [15] para vincular las prácticas con teorías aprendidas y producir una resignificación.
- 3- aprendizaje experiencial de Kolb [16].
- 4- el cuerpo de conocimiento del Pensamiento Sistémico y la Dinámica de sistemas propuesta por Morecroft y Sterman [17].

Debido a que deben decidir en competencia o con urgencia para resolver los problemas de las empresas, es interesante ver también que uno de los problemas o

desafíos de la educación es ver cómo pueden manejarse en esas situaciones y aprender. Perrenoud [18] opina que no tenemos una representación suficientemente precisa de la manera que los adultos aprenden en situación de urgencia, ni por ende, de cómo se les puede preparar para completar sus conocimientos y construir competencias de forma rápida, oportuna y superficial, pero al mismo tiempo funcional, considerando su situación del momento y sugiere una lista de competencias para la vida, orientadas a la región dónde se encuentren apuntando a la pirámide de necesidades de Maslow.

Según Taba [19] la organización por materias, impide el logro de un aprendizaje interrelacionado, tiende a una compartimentación innecesaria y a la atomización del aprendizaje por lo que, materias como Simulaciones de negocios provocarían una integración o una compensación a un currículo fragmentado.

Un problema recurrente es la resistencia al cambio. Los alumnos se acostumbran a cursar y ser evaluados en materias donde tienen que escuchar y a lo sumo su actividad se reduce a la realización de trabajos prácticos individuales o grupales y repetir lo leído en clase para la evaluación. Cuando llegan a cuarto año el cambio de las estrategias y recursos didácticos los confunde. Aquí vemos la consecuencia también de materias independientes al principio e integradoras al finalizar de la carrera.

Vemos en Bobbitt y Charters según Camilloni [6] más coincidencias con la vida universitaria en ciencias económicas cuando consideran al currículum como las cosas que los jóvenes deben hacer y experimentar como modo de desarrollar habilidades para resolver lo que los adultos deben hacer. En un simulador al tener modelizada una empresa y hacer que los alumnos tomen decisiones los ponemos en el rol del responsable futuro entonces, es una experiencia que los prepara para un puesto de trabajo y son calificados como serán luego, en la evaluación del desempeño por lo que, nos ponemos al servicio de las empresas educando para la eficiencia social.

Cuando Taba [19] define el currículo activo considera que la gente aprende solo aquello que experimenta: “el aprendizaje ocurre durante el proceso de superar obstáculos para alcanzar soluciones o metas”. Pero en este caso ¿se produce aprendizaje si los obstáculos o metas a alcanzar no son reales? Las empresas modeladas con problemas no son reales, pero son la única aproximación que el alumno puede tener a esa realidad ya que es imposible que trabaje en una empresa mientras estudia. Existen prácticas rentadas pero no se las involucra con las asignaturas de Ciencias Económicas y no puede haber prácticas gratuitas porque las prohíbe el Consejo Profesional de Ciencias Económicas. No ocurre lo mismo con carreras como Abogacía o Medicina donde realizan prácticas gratuitas organizadas por la universidad.

En los casos que las prácticas son asociadas a proyectos como armar un plan de negocios tenemos el desarrollo de una actividad con propósito que puede involucrar realmente al alumno si este lo toma como un plan a realizar. En este caso tendríamos un sentido que es motivador para el alumno y lo podemos asociar el método de proyectos que recomienda Kilpatrick como se enuncia en Camilloni [6].

### **3-2 Videojuegos en educación**

La transición del juego a la “seriedad” de la interpretación de los resultados deben ser mediados por significados orientados por el docente en aprendizaje significativo. Según Ausubel [15] y Perkins [14] aprender es el tránsito del sentido lógico al sentido psicológico, hacer que un contenido intrínsecamente lógico se haga

significativo para quien aprende. Es lógico cuando ese contenido es organizado y evidente, mientras exista un sentido psicológico del aprendiz y de sus experiencias previas.

En la actualidad y con las nuevas tecnologías y formas de comunicación consideramos que también es importante preparar en la búsqueda de información sustancial, promover el trabajo en equipo, aplicar nuevas tecnologías y compartir experiencias para que el aprendizaje considere y ayude al alumno en una actualidad que lo circunda con innovación tecnológica constante.

El Programa de Investigación de la Cátedra de Psicopedagogía Clínica de la Facultad de Psicología de la UBA dirigido por la Dra. Schlemenson, propone que las modalidades de aprender de un sujeto no se reducen a la incorporación de conocimientos o a la adquisición de un código, sino que se dinamizan mediante la inclusión de herramientas sociales que facilitan y proponen nuevas maneras de circulación del afecto en el investimento del conocimiento y los objetos sociales existentes, Milano [20].

Es generalmente aceptado que una película realiza un aporte significativo al aula siempre y cuando exista un trabajo pedagógico a su alrededor. Sin embargo, cuando se hace uso de videojuegos las dudas emergen entre algunos profesionales, y enfrentan mayor oposición. En muchos casos como explican en De Freitas y Oliver, Gros y Garrido [21] el obstáculo principal está relacionado con los profesores. Identifican algunos aspectos de los videojuegos como muy positivos pero destacan elementos negativos como: la falta de tiempo para familiarizarse con los juegos, el problema de la selección del juego y la dificultad de convencer a otros colegas de usar este tipo de herramientas. Mientras que los videojuegos referidos a simulaciones son más aceptados, otros tipos con mayor componente lúdico generan objeciones. En este trabajo buscamos acercar estos videojuegos a la enseñanza áulica, especialmente en materias de los primeros años, trabajando con los docentes para colaborar con la selección del juego y la familiarización del mismo.

Una investigación sobre un grupo de 38 docentes en ejercicio de la profesión, del curso TIC para la comunicación que forma parte del proyecto de capacitación del Ministerio de Educación Ecuatoriano para formación docente determinó que: El uso de los videojuegos incide en el desempeño académico de los participantes, en el desarrollo de competencias digitales de navegación, búsqueda y filtrado de información. Demostraron un incremento en la competencia digital de interacción a través de medios digitales, compartir información y contenidos.

### **3-3 Introducción al SimCity**

El juego SimCity fue publicado en 1989, y fue el primero de la saga. SimCity representaba un cambio significativo en los videojuegos. Hacia fines de la década de los 80, los juegos consistían principalmente en diversos tipos de lucha y destrucción y eran diseñados para durar pocos minutos, con ganadores y perdedores. Por el contrario, SimCity implicaba la creación de ciudades y contaba con una duración indefinida, con partidas grabadas. Otro cambio importante era el rol del jugador: mientras que la mayor parte de los juegos solían requerir una destreza y reflejos como convertirse piloto, comandante o similares (actuando en primera persona), en SimCity el jugador se convertía en el alcalde encargado de administrar el crecimiento de una ciudad ficticia, desarrollando habilidades de planificación, resolución de problemas y toma de decisiones.

Existen numerosas clasificaciones de videojuegos, y opiniones contradictorias. Puede reconocerse al SimCity clásico como uno de los primeros exponentes de la categoría de juegos denominada “simuladores de dios”, del subtipo socioeconómico pero también se lo puede clasificar como “juegos de final abierto” “sandbox” o de construcción abierta caracterizados por una gran libertad creativa y desarrollo no lineal.

El creador de SimCity, Will Wright, se habría inspirado en el juego Raid on Bungeling Bay (del cual también era creador) y en el libro The Seventh Sally. Un aspecto secundario del Raid on Bungeling Bay, un juego de acción con helicópteros, era la posibilidad para el jugador crear sus propios mapas. El creador profundizó esta característica en SimCity y le agregó complejidad porque entendió que los jugadores podían disfrutar del planeamiento urbano y la construcción. Adicionalmente, "The Seventh Sally" de Stanislaw Lem, contaba la historia de un ingeniero encontraba a un tirano destituido, y creaba una ciudad en miniatura con ciudadanos artificiales para que el tirano oprima.

La familia de juegos SimCity es extensa. La mayoría de ellos son similares e implican la construcción de ciudades, en versiones clásicas, para smartphones online y versiones multijugador. Pero también hay algunas variantes como el SimCity Societies (lanzado en el 2007), en el cual tiene un rol central el simulador de energías sociales más que la construcción y el SimCity BuildIt, un juego secundario, desprendimiento del principal para celulares.

Las versiones tradicionales de SimCity permiten establecer misiones y estrategias, ordenar los objetivos en cadenas de medios-a-fines, como por ejemplo entender el impacto de ciertas decisiones en la felicidad de los Sims, la riqueza de la ciudad, etc.

Por su parte, el juego base completo en su última versión (2013) permite crear hasta 16 ciudades a la vez sin descuidar la educación, riqueza, felicidad de la región ni a los Sims que viven en ella. También existe contenido adicional disponible, como por ejemplo la expansión Ciudades del Mañana permite decidir y desarrollar ciudades con tecnología futurista y todas las nuevas especializaciones de la ciudad, elegir una ciudad orientada a la ecología o la tecnología, y tener consecuencias. Centrarse en el desarrollo industrial o consumo y crecerá la economía, a costa de la salud de los Sims, ya que aumentará la contaminación. Utilizando tecnología verde, en cambio, conducirá a un aumento de impuestos y desempleo. Aparecen amenazas de robots gigantes y destructivos.

El juego permite jugar con amigos, colaborando o compitiendo (rankings entre amigos y mundial). Un buen vecino puede optar por enviar ayuda de bomberos o policial en caso de necesidad. Una ciudad muy industrializada traerá contaminación y enfermedades en las ciudades de la región. Se puede aprender de la experiencia de los amigos. Se genera un mercado mundial, con precios establecidos por oferta y demanda. Por otra parte, la población de Sims migrará entre ciudades en base a factores como salud, impuestos, cantidad de habitantes, etc. La actualización del grado de avance mundial es cada tres minutos.

Los aspectos descriptos en los párrafos anteriores se relacionan con conceptos como negociación colaboración, competencia, estrategia, toma de decisiones, y análisis del efecto de variables económicas y sociales sobre las ciudades. Esto implica un pensamiento sistémico.



SimCity 2013 tuvo problemas de conectividad en el lanzamiento y recibió críticas contradictorias por este tema y sobre características del juego y calidad de la simulación. Si bien logró cierto nivel de ventas, fue perjudicado por estas opiniones.

En el mismo año se lanzó SimCityEdu (a través de la organización GlassLab, controlada por Electronic Arts quien aportó el código de SimCity, en sociedad con Pearson, Institute of Play, the Entertainment Software Association, la evaluadora ETS). Algunos aspectos de SimCity fueron eliminados para su uso en el aula del secundario como, por ejemplo, temas de violencia, graffiti y otros.

Entre los cambios estructurales, SimCityEdu deja de ser un juego de final abierto de construcción tipo sandbox para pasar a tener una serie de misiones (4 misiones) cada una de ellas con límite de tiempo de 10-15 minutos cada una, por ejemplo descubrir cómo reducir la contaminación en su ciudad logrando, al mismo tiempo, un incremento en los niveles de empleo.

El juego pasa a estar guiado. Este cambio parece ajustarse más al formato de unidades académicas pero, para los jugadores, implica perder el sentido de exploración y descubrimiento personal y la satisfacción por la propiedad sobre la ciudad diseñada.<sup>ii</sup>

Al igual que en SimCity, en el SimCityEdu es importante el pensamiento sistémico. Por ejemplo una nueva planta precisa generación adicional de energía y personal.

En el caso de SimCityEdu, sin embargo, se conserva la información de toda decisión tomada por los jugadores (estudiantes), alimentando un motor de evaluación. El modelo de evaluación registra más de 3000 variables, que facilitan al docente entender el grado de comprensión del alumno de las causas y consecuencias de cada decisión y su pensamiento sistémico, proporcionando a los docentes tableros de control y sus calificaciones. En principio el juego exige clicks de mouse, y esto puede presentar problemas generacionales, por el creciente uso de dispositivos táctiles.

SimCity BuildIt es un juego spin-off de la serie SimCity para iOS y Android lanzado por Electronic Arts en 2014. Con gráficos en 3D casi a la altura de la versión en PC. La aplicación tanto para Android como para iOS es gratuita. Trabaja con una única ciudad y tiene un mercado global y desastres naturales.

La conexión a internet no es obligatoria para poder disfrutar de una partida.

## **4 Conclusiones de las experiencias**

Las carreras de administración en Argentina tienen la característica de tener disciplinas de distinta índole yuxtapuestas que no producen un conocimiento integrado de la empresa. Para ver a las empresas como un todo a la hora de tomar decisiones se proponen dos herramientas: simulaciones de negocios y videojuegos. Las simulaciones son modelos de empresas donde los alumnos prueban sus hipótesis y toman decisiones viendo el efecto concreto de las mismas. En UADE se experimenta con simuladores que surgen de dinámica de sistemas por lo que se introduce al alumno en la disciplina para que puedan decidir e interpretar correctamente los resultados. El uso de simuladores permite a los alumnos tomar decisiones, trabajar en equipo y ver las consecuencias de sus suposiciones. En el caso

del éxito en los resultados, implica ser un recurso motivador pero, cuando el alumno no llega a los resultados o pierde en una competencia, se frustra. Si las acciones no son acompañadas por los docentes con justificaciones de los resultados muchas veces una simulación no provoca aprendizaje significativo. Para que esto ocurra se requiere de un perfil facilitador en el docente. Cuando seleccionamos como recurso didáctico un videojuego podemos ver que como en la simulación, se produce motivación en los alumnos. Sólo la aplicación del recurso modifica el clima de la clase y los incita a participar pero también, perder o no entender los resultados los frustra. Es importante también en este recurso que el docente acompañe el juego y justifique las acciones. En ambos casos podemos encontrar como desventaja la falta de vinculación con la realidad porque en el caso del SimCityEdu el alumno debe decidir sobre situaciones problemáticas de una ciudad o negocios emergentes y muchas veces no son parte de empresas reales y es necesario vincular constantemente el juego con los sistemas empresariales. En las simulaciones ocurre lo mismo porque al ser modelizada la situación problemática puede ser que en la realidad el funcionamiento de las variables no sea similar. A pesar de las desventajas que transmitimos consideramos que el uso de videojuegos en el aula, en distintas materias y etapas de la carrera provoca una destreza en el alumno que lo involucra en las decisiones y lo motiva. Se logran resultados tendientes a mejorar sus competencias: expresión oral y escrita, habilidad para negociar, identificar variables clave, trabajar en equipo y producir resultados comprobables. Los simuladores y videojuegos pueden ser incorporados como recursos en las materias o formar parte de asignaturas obligatorias u optativas para enriquecer el currículum de la carrera de Administración de Empresas.

## Referencias

1. Camilloni, A.; Basabe, L.; Cols, E.; Feeney, S. El saber didáctico. 1ª ed. 4ª reimp. Buenos Aires: Paidós, 2012
2. Contreras Domingo, J. (1987) “De estudiante a profesor. Socialización y aprendizaje en las prácticas de enseñanza” Revista de educación N° 282 Teoría del currículo. Centro de Investigación y documentación educativa. Madrid: Centro de publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia. Pag 211
3. Grundy Shirley (1991) Producto o praxis del currículum. Madrid: Morata
4. Camilloni, A., Davini, M., Edelstein, G., Litwin, E., Souto, M., Barco, S. (2013) Corrientes didácticas contemporáneas. 1ª ed. 9ª reimp. Buenos Aires: Paidós
5. Escudero, J. M. (2008) “Las competencias profesionales y la formación universitaria: posibilidades y riesgos.” Revista de Docencia Universitaria (RedU), 2 (3) <http://tecnologiaedu.us.es/mec2011/mas/3/31/37.pdf>
6. Camilloni, A. (2006) Notas para una historia de la Teoría del currículo. OPFYL Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires
7. Bernstein, B. (1985) “Clasificación y enmarcamiento del conocimiento educativo” Revista Colombiana de Educación

8. Camilloni, A. (1991) "Alternativas para el Régimen Académico" Revista IGLU N° 1 Octubre
9. Camilloni Alicia (2001) "Modalidades y proyectos de cambio curricular". Aportes para el Cambio curricular en Argentina 2001. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Medicina. OPS/OMS. Buenos Aires
10. Mintzberg, H. (1989) Diseño de organizaciones eficientes. Buenos Aires: El ateneo.
11. Stenhouse, L. (1987) La investigación como base de la enseñanza. Madrid: Morata.
12. Forrester, J. (1972) Dinámica Industrial. Buenos Aires: El Ateneo
13. Schwab, J. (1973) Un enfoque práctico como lenguaje para el currículum. Buenos Aires, El Ateneo
14. Perkins, D. (2003) La escuela inteligente. Del adiestramiento de la memoria a la educación de la mente. Barcelona: Editorial Gedisa
15. Ausubel, D; Novak, H. (1983) Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo México: Editorial Trillas
16. Kolb, D.; Rubin, I.; Mc Intyre, J.(1977) Psicología de las organizaciones. Experiencias. México: Prentice Hall
17. Morecroft , John D. W., Serman, John D. "Modeling for learning organizations" Productivity Press, 2000
18. PERRENOUD, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. Graó, Barcelona.
19. Taba, H. (1974) Elaboración del currículum. Buenos Aires: Troquel
20. Milano, M.; Patiño, Y. Modalidades en el uso de herramientas tecnológicas en los ámbitos educativo y clínico. Ponencia en CIVE III Congreso Internacional De Videojuegos Y Educación. Buenos Aires, 2015
21. Gros Salvat, B. Certezas e interrogantes acerca del uso de los videojuegos para el aprendizaje Revista Comunicación N° 7, Vol.1, año 2009, PP. 251-264. ISSN 1989-600X  
[http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a17\\_Certezas\\_e\\_interrogantes\\_acerca\\_del\\_uso\\_de%20los\\_videojuegos\\_para\\_el\\_aprendizaje.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a17_Certezas_e_interrogantes_acerca_del_uso_de%20los_videojuegos_para_el_aprendizaje.pdf)

---

<sup>i</sup> <http://fce.uncuyo.edu.ar/licenciatura-en-administacin>  
<http://www.cece.org/plan-de-estudios-administracion/>  
<http://www.uba.ar/download/academicos/carreras/lic-administracion.pdf>  
<http://www.maimonides.edu/carreras/licenciatura-en-administracion>  
<http://www.palermo.edu/economicas/licenciatura-administracion/plan.html>  
<https://www.uade.edu.ar/unidades-academicas/facultad-de-ciencias-economicas/licenciatura-en-administracion-de-empresas/planEstudio>

<sup>ii</sup> Información adicional en [https://s3-us-west-1.amazonaws.com/playfully-games/SC/brochures/SIMCITYbrochure\\_v3small.pdf](https://s3-us-west-1.amazonaws.com/playfully-games/SC/brochures/SIMCITYbrochure_v3small.pdf)