

Certamen Educativo de Gestión de Empresarios
“Sembrando Empresarios” – Edición 2022



ANTEPROYECTO



www.simularg.com.ar

Alcance de la distinción pretendida

Declaración de Interés Cultural y Educativo contemplando la necesidad que los alumnos y docentes interactúen activamente destacando el espíritu de cooperación. Solicitando el no computo de inasistencia a estudiantes y profesores participantes.

Tipo y denominación de la propuesta

15º Certamen Educativo de Gestión de Empresas < Por Simulación Interactiva > “Sembrando Empresarios”, Edición 2022. Se realizarán certámenes de simulación de empresas regionales, bajo la modalidad de jornadas en diversas localidades de varias provincias de Argentina, Uruguay y Paraguay. En cada una de ellas un establecimiento educativo de nivel medio, terciario o universitario de constituirá como anfitrión convocando a participar de la competencia a colegios, escuelas y liceos de su zona de influencia. Cada uno de estos eventos se dividirá en tres instancias: Primeras Rondas, Semifinales y Final, definiendo ganadores regionales y extendiendo la participación de estos, a la instancia final del certamen, a llevarse a cabo en el mes de noviembre.



Cada uno de estos eventos se dividirá en tres instancias: Primeras Rondas, Semifinales y Final, definiendo ganadores regionales y extendiendo la participación de estos, a la instancia final del certamen, a llevarse a cabo en el mes de noviembre.

Distinciones otorgadas al Proyecto

Declarado de Interés Educativo por los Ministerios de Educación de las Provincias de Santa Fe, Entre Ríos, Córdoba y Chaco. Declarado de Interés Educativo por el Senado de la Nación. Declarado de Interés Legislativo por las Cámaras de Diputados de las Provincias de Santa Fe, Entre Ríos, Córdoba, Buenos Aires, Chaco, San Luis y Salta. Declaración de Interés por la Cámara de Senadores de la Provincia de Santa Fe, Entre Ríos y la Prov. De Mendoza. Declaración de Interés Municipal otorgada por los municipios de Santa Fe, San Luis, Resistencia, Salta, Rosario, Rafaela, Paraná, San Francisco, Avellaneda, San Justo, Santa Fe, Reconquista, Vera, Gdor. Crespo, Nogoyá, Rufino, Villaguay, Sáenz Peña, San Justo, San Jerónimo Norte, San Carlos, Sunchales, Ceres, Pilar, Sastre, Crespo E. R., Villa Ángela, Charata, Villa Ocampo, Las Toscas, Córdoba, Pergamino, San Nicolás, San Fernando, Concordia, Victoria, Cañada de Gómez, Venado Tuerto, La Carlota, Río Tercero, Córdoba, Colón, Firmat, Casilda, Federal, Pto. Iguazú, Wanda, Oberá, entre otras.

Coordinación General y Responsables del Proyecto

Autores y Propulsores del Proyecto SimulArg – Jóvenes Empresarios. Co-diseñadores del Software Educativo Didáctico Simulador de Mercado AKRON.

Dirección: Saavedra 2048 6º B Localidad: Santa Fe CP: S3000FCG

Teléfonos: 11 2393-5154 / 342 578-8936 Exterior: +54 9 342 578-8936

E-mail: simularg@gmail.com Página Web: www.simularg.com.ar

Redes: Instagram: @simularg | Facebook: @simulaargentina - @simularg | Twitter: @simularg

Área: Planificación y Desarrollo

Apellido y nombre: Diego R. Rudolf
rudolfdiego@gmail.com

Área: Coordinación en el Desarrollo

Apellido y Nombre: German G. Díaz
diazgermang@gmail.com

Área: Soporte en la Coordinación

Apellido y Nombre
Magdalena Ruiz Díaz
simularg@gmail.com



Descripción del Proyecto

El Certamen Educativo de Gestión Empresas Por Simulación Interactiva Sembrando Empresarios, constituye un conjunto de acciones promovidas por SimulArg – Jóvenes Empresarios, (coautores del soporte informático de la olimpiada, el Software Educativo Didáctico Simulador de Mercado **AKRON®**), y las instituciones educativas organizadores de las distintas sedes regionales, cuyo fin es contribuir a fomentar la cultura emprendedora de los jóvenes, de transferir los conocimientos empresariales y económicos a una situación virtual, de estimular la formación de valores a través de la conducción de empresas virtuales, una herramienta lúdica vivencial que permite volcar conocimientos de matemáticas, economía administración, etc., adquiridos durante los años de estudio. Comprende una actividad extracurricular dirigida a alumnos regulares de Educación Media, que aborda una forma de estímulo a la sana competencia entre los mismos. El Certamen se realizará mediante el modelo de simulación computarizado **AKRON®**, que oficiará de soporte imitando el funcionamiento de mercado, donde los alumnos formados en grupos de hasta 4 integrantes, conformarán las “compañías”, tomando decisiones, durante jugadas, donde cada una de ellas corresponde a un ejercicio económico de una empresa virtual. Los equipos/empresas deben definir el precio al que venden el producto, volumen de producción a realizar, la inversión en marketing, el gasto destinado a ampliar la planta productiva, la inversión en capacitación, solicitud de crédito, etc. Estas decisiones son procesadas por el simulador, que, jugada a jugada, determinará las posiciones en el mercado de cada empresa virtual y su situación financiera.

Descripción del Proyecto

El Certamen Educativo de Gestión Empresas “Sembrando Empresarios”- Edición 2022, constituye un conjunto de acciones promovidas por SimulArg – Jóvenes Empresarios, (coautores del soporte informático de la olimpiada, el Software Educativo Didáctico Simulador de Mercado **AKRON®**), y las instituciones educativas organizadores de las distintas sedes regionales, cuyo fin es contribuir a fomentar la cultura emprendedora de los jóvenes, de transferir los conocimientos empresariales y económicos a una situación virtual, de estimular la formación de valores a través de la conducción de empresas virtuales, una herramienta lúdica vivencial que permite volcar conocimientos de matemáticas, economía administración, etc., adquiridos durante los años de estudio. Comprende una actividad extracurricular dirigida a alumnos regulares de Educación Media, que aborda una forma de estímulo a la sana competencia entre los mismos. El Certamen se realizará mediante el modelo de simulación computarizado **AKRON®**, que oficiará de soporte imitando el funcionamiento de mercado, donde los alumnos formados en grupos de hasta 4

integrantes, conformarán las “compañías”, tomando decisiones, durante jugadas, donde cada una de ellas corresponde a un ejercicio económico de una empresa virtual. Los equipos/empresas deben definir el precio al que venden el producto, volumen de producción a realizar, la inversión en marketing, el gasto destinado a ampliar la planta productiva, la inversión en capacitación, solicitud de crédito, etc. Estas decisiones son procesadas por **AKRON®**, que jugada a jugada, determinará las posiciones en el mercado de cada empresa virtual y su situación financiera.

Modalidad de Desarrollo

Etapas Regionales: Entre los meses de abril y noviembre se desarrollarán certámenes de Simulación de Empresas en diversas localidades en donde un establecimiento educativo será designado sede regional, este si acepta, será el que convocará a participar del certamen a alumnos de los últimos años de las escuelas de su localidad y localidades aledañas, promoviendo un vínculo académico en un evento en el que participarán miles de adolescentes.

Las sedes regionales se desarrollarán en una, dos o tres jornadas de trabajo, las empresas serán agrupadas en zonas clasificatorias, e irán avanzando en competencia los equipos poseedores de las mayores utilidades acumuladas.

Se definirán ganadores regionales de la olimpiada, los que serán distinguidos con certificados, medallas y obsequios. Además se extenderá la participación de las empresas virtuales, que obtuviesen los primeros lugares en la Etapa Final del certamen.

Etapa Final: La Etapa Final o Nacional de Sembrando Empresarios, se llevará a cabo en el mes de noviembre, esta instancia convocará a los mejores equipos de las cada una de las instituciones anfitrionas, y al menos un equipo representante de cada una de las sedes regionales de la olimpiada.

Desde sus comienzos la competencia ha desarrollado la fase final en diferentes regiones, siendo la Universidad Católica de Santa Fe sede en las Ed. 2006 y 2007; la Escuela Superior de Comercio “Mario Vecchioli” de Rafaela en 2008; la edición 2009 en instalaciones del IPEM 145 “Dr. Francisco Ravetti de San Francisco Prov. De Córdoba; la edición 2010 en el Colegio Sagrado Corazón de Crespo (Entre Ríos); en 2011 las finales se desarrollaron en el Hotel Sheraton del Parque Nacional Iguazú en Misiones; en 2012 en el Hotel Internacional de Potrero de Los Funes – Prov. De San Luis; en 2013 la fase final define ganadores en la ciudad de Villa Ángela, Prov. Del Chaco; en 2014 los juegos finales se desarrollaron en instalaciones del Complejo EL Torreón del Monje en la ciudad de Mar del Plata; en 2015 la competencia reunió a los mejores en el Centro de Congresos y Exposiciones de la ciudad de Mendoza; en tanto la final 2016 se llevó adelante en el Centro de Convenciones de la ciudad de Salta, la final 2017 en el Centro de Convenciones de la ciudad de Paraná – Prov. de Entre Ríos, la final 2018 en la ciudad Villa Carlos Paz – Prov. de Córdoba y la en la última edición en salones anexos del Hotel Casablanca de la ciudad de Merlo, Prov. De San Luis.

Se trata de eventos en los que jóvenes provenientes de diferentes situaciones compartirán una experiencia única, donde la capacidad de decisión será fundamental y el trabajo en equipo intenso, ya que los participantes deberán responsabilizarse de decisiones que implicarán el éxito o fracaso de su empresa. Todo ello en el marco en el que además existirá la posibilidad de conocerse y relacionarse con jóvenes de otros institutos educativos u otras localidades, provenientes de diferentes realidades.



La denominación del Certamen:

¿Por qué Sembrando Empresarios?

“Sembrando Empresarios”, supone compartir una visión del mundo al que aspiramos para nuestros jóvenes, supone forjar el futuro, formando liderazgo en el presente. “Sembrando Empresarios” por lo tanto, no es tan solo un nombre más sino que esta contenida la mística misma del certamen y del proyecto: sembrar las visiones y los valores de empresa, con los de las instituciones y los de la sociedad más justa, solidaria y responsable con igualdad de oportunidades para todos.



Justificación

La implementación de programas como el Certamen “**Sembrando Empresarios**”, que posibilite educar a través de actividades lúdicas, es una de las experiencias más placenteras, emotivas, y participativas que pueden tener los alumnos. Una actividad extracurricular que representa un desafío a la creatividad de éstos en el marco que proponen los entornos virtuales. Es necesario aprovechar los medios disponibles y brindar una educación integral y de calidad que incluya no sólo la transmisión de conocimientos académicos, sino también la implementación de éstos mediante herramientas que permitan el desarrollo y la promoción de líderes, la comunicación, la tolerancia y el respeto. Para conseguir estos objetivos, entendemos que resulta necesario desarrollar capacidades, como las de comunicación y el trabajo en grupo, aumentando la motivación de los alumnos, elemento fundamental de todo el proceso de enseñanza - aprendizaje, ya que impulsa al estudiante a la adquisición de conocimientos, fomentar su actividad crítica y pensamiento creativo.

En este sentido el Certamen Sembrando Empresarios, representa una herramienta de gran importancia, que permite acercar al alumno a la realidad empresarial, donde ejercitar actuaciones y comprobar resultados es prácticamente imposible. Así, gracias al soporte del certamen, el simulador **AKRON®**, los alumnos pueden tomar decisiones y observar sus resultados, lo que les permite valorar la eficacia de las mismas.



Por tanto, el alumno comienza a *tomar conciencia de las circunstancias reales que se encontrará en su futura actividad empresarial, haciéndole utilizar elementos del método del caso, del análisis matemático de modelos y del método experimental.*

*Por todo ello el Certamen **Sembrando Empresarios**, pretende acercar al alumno al contexto en el que se desarrolla la actividad empresarial, al entender que resulta muy conveniente para su formación, **fomentando la cultura emprendedora; y al mismo tiempo promoviendo la participación, la relación y la cooperación entre instituciones educativas, gubernamentales e intermedias, docentes, alumnos y colaboradores, que posibilitan el desarrollo de un proyecto en constante crecimiento.***

Objetivos

- Lograr que los jóvenes conozcan de manera práctica el funcionamiento de una empresa: sus fines, recursos y obligaciones.
- Conocer como es el funcionamiento del mercado e incrementar sus conocimientos en economía de una manera didáctica.
- Comprender el impacto que pueden tener las políticas económicas gubernamentales sobre un negocio.
- Comprender lo que es formular estrategias y planes en un medio competitivo inestable.
- Desarrollar habilidades de pensamiento como la solución de problemas, la evaluación de opiniones y resultados, la creatividad, la planeación y la toma de decisiones.
- Valorar las actitudes que caracterizan al espíritu emprendedor: iniciativa, búsqueda de superación, creatividad y disposición para el trabajo en equipo.
- Desarrollar capacidades de liderazgo y estimular el aprendizaje mediante una herramienta lúdica vivencial.
- Incrementar de manera didáctica los conocimientos adquiridos durante los años de estudio.
- Ampliar la confianza del joven en sí mismo, especialmente en lo que refiere a sus intereses y capacidades.
- Desarrollar su sentido de responsabilidad al actuar en grupo, conociendo el papel que desempeña, valorando el respeto, la tenacidad y la responsabilidad, en la actividad grupal.

Las Competencias De Simulación De Empresas

Las Competencias de Simulación de Empresas, son eventos educativos dirigidos a jóvenes estudiantes de nivel medio, terciario o universitario, que tienen como principal finalidad incrementar de una manera didáctica los conocimientos de economía y empresa. Esto a través de un Modelo de Simulación Computarizado que oficia de soporte imitando el funcionamiento de mercado.

Los alumnos formados en grupos de hasta 4 integrantes, conforman las “compañías”, tomando decisiones, durante jugadas, donde cada jugada corresponde a un ejercicio económico de una empresa virtual, los equipos/empresas deben definir el precio al que venden el producto, el volumen de producción a realizar, la inversión en marketing, el gasto destinado a Ampliar la Planta Productiva, la inversión en Capacitación, Solicitud de Créditos, etc.

Estas decisiones son procesadas por un software que, jugada a jugada, determina las posiciones en el mercado de cada empresa virtual y su situación financiera.

Se trata de eventos en donde la competencia es ágil y dinámica, donde la capacidad de decisión es fundamental, y el trabajo en equipo intenso, ya que los participantes deben responsabilizarse de decisiones que implicarán el éxito o fracaso de su propia empresa.

Todo ello en un marco en el que, además, existe la posibilidad de conocer y relacionarse con jóvenes de otros institutos educativos u otras localidades, provenientes de diferentes realidades.



La simulación como una herramienta educativa y medio para el desarrollo de capacidades no técnicas

Los motivos que dan respaldo a nuestro proyecto son:

Considerando la naturaleza empírica de la contabilidad en su contenido básico de gestión y las otras materias que se relacionan desde la gestión de RRHH, gestión de recursos financieros, gestión de comercialización, gestión estratégica, sostenemos la necesidad de interdisciplinar teoría-práctica, mediante la utilización de componentes informáticos de manera que se puedan establecer relaciones de aprendizaje entre los actores (docentes-alumnos).

Esta visión implica abordar un enfoque teórico diferente:

- Es una estrategia didáctica que incentiva, promueve el aprendizaje desde un intercambio de roles, asumiendo la identidad de emprendedores.
- Transfiere las problemáticas vista del campo socioeconómico a una realidad virtual. Esto permite desarrollar la capacidad para intervenir y actuar; utilizar estrategias de comunicación, interacción y de trabajo en equipo.
- Adquirir una actitud abierta ante los distintos planeamientos y experiencias diferentes, adoptar actitudes favorables hacia la resolución de los problemas presentados, trabajando valores en forma responsable.

El Programa Informático Soporte Del Certamen:

El Software Educativo Didáctico Simulador de Mercado AKRON®

AKRON® es un Software de Gestión de Empresas orientado a alumnos de entre 15 y 21 años, estudiantes de todo tipo de Centros Educativos.

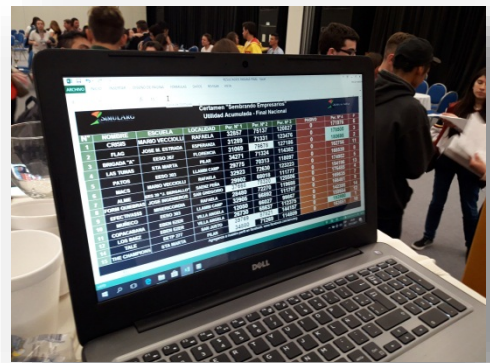
Este programa fue pensado para brindar a los estudiantes un primer contacto con el fascinante mundo de los negocios y del empresario. Es un instrumento lúdico de aprendizaje vivencial. La idea es que los alumnos aprendan divirtiéndose y viviendo una experiencia, a pesar de que todo tenga como base una simulación.

Durante cada competencia los estudiantes forman empresas virtuales y tienen a cargo sus decisiones. Las "compañías" compiten en la producción y ventas de un producto.

El programa simula un mercado competitivo brindando la oportunidad de interpretar y analizar los reportes financieros de una empresa y al mismo tiempo aplicar los principios sobre matemáticas, economía y administración aprendidos. El software fue proyectado para crear un entorno plenamente desafiante en el que frecuentemente se les solicita a los alumnos la capacidad de aprender conceptos, analizar escenarios y tomar decisiones, exponiendo a los participantes a la administración estratégica de los negocios.

Los participantes tienen que desarrollar estrategias y probarlas, además de compararlas con la de sus competidores en el mercado. El desempeño de cada uno de los equipos/empresas depende de sus decisiones, del entorno del mercado, y de las decisiones que tomen sus competidores, ya que como ocurre en la realidad, las decisiones tomadas por una empresa tienen influencia en los resultados de las demás.

Todos estos elementos hacen de "AKRON" una poderosa herramienta de aprendizaje y al mismo tiempo un entretenimiento desafiante.



Sus principales características son:

Amplia cabida para las iniciativas empresariales:

El participante se enfrenta a un mundo que aunque ficticio, se comporta de manera similar al real en lo que se refiere a mercados, flexibilidad en la organización y operación de las empresas en la simulación.

Manejo de situaciones difíciles:

La simulación pone énfasis en la existencia de diversas situaciones reales como: crisis económicas y/o políticas, tanto mundiales como regionales; impactos tecnológicos; problemas laborales, etc., que obligan al participante a enfrentarlas, buscar posibles soluciones, tomar decisiones y por último, evaluar su propio desempeño durante la crisis.

Manejo de incertidumbre:

Para definir sus planes y estrategias, las empresas disponen de información de sus competidores y del mercado en general, esta información es brindada por consultorías y estudios similares a las que se podrían disponer en el mundo real.

Visión global de la administración de empresas:

La racionalidad matemática y computacional sobre la que se ha construido la simulación garantiza que los resultados de las empresas se basen en el desarrollo histórico de sus decisiones, en las decisiones del período y en las acciones emprendidas por las otras compañías participantes. No hay decisiones que no tengan efecto en el futuro; es decir, los errores y las ventajas de un período impactan no sólo el presente sino que también el futuro de la empresa. Las consecuencias de un conjunto de decisiones no son buenas o malas en sí, sino que serán mejores o peores en relación a las de todas las demás compañías de la simulación.

Simuladores de empresas y AKRON® herramientas de apoyo en el proceso de aprendizaje

Los simuladores de empresas o simuladores de negocios son herramientas de apoyo en el proceso de aprendizaje, dado que permiten establecer un ambiente virtual de negocios a fin 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 un área específica de la misma.

Así, el propósito básico de los simuladores es desarrollar en los participantes las habilidades de dirección y de toma de decisiones. Esto se consigue cuando los estudiantes son conscientes de que una decisión de un área en particular de una empresa afecta a todas las demás áreas, así como al relacionar los aspectos teóricos de la dirección de una empresa con los aspectos prácticos que ocurren en la vida real.

También, los simuladores tienen el propósito de mostrar los aspectos claves que se deben tomar en cuenta durante las decisiones que toman los directivos de una empresa para implementar las principales actividades que se llevan a cabo durante la administración de la misma, considerando tanto los factores internos que lo afectan, así como las variables más importantes del contexto que influyen en su desempeño. De esta manera, los simuladores permiten mostrar el impacto que causan las decisiones directivas sobre el desempeño global de una empresa.



Durante la simulación se toman decisiones que están relacionadas con la formulación y la ejecución de las principales acciones globales y por área que los directivos de las empresas llevan a cabo en un contexto de competencia y de cambio en las variables del entorno que las afectan. Es decir, que las decisiones que deben tomar los participantes en la simulación están relacionadas con los aspectos claves de la dirección general de un negocio o de un área específica de una empresa como las de finanzas, recursos humanos, operaciones y mercadotecnia.

En este sentido, se debe señalar que las decisiones que se consideren durante la simulación de negocios están relacionadas con aspectos que comúnmente se toman en cuenta tanto por la dirección general, así como por las gerencias funcionales durante el desempeño de las funciones que se realizan en el proceso de administración de un negocio.

Durante el desarrollo de la simulación, a los participantes agrupados en equipos de trabajo se les asigna una empresa en una industria determinada. Luego se requiere que los miembros del equipo adopten el papel de un equipo de gerentes a fin que analicen la información del área que les corresponde, y finalmente tomen las decisiones más convenientes que correspondan a la administración del área que tienen a cargo, considerando tanto las decisiones de las demás áreas, así como el objetivo general de la empresa.

Características

Los juegos de simulación 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 en un contexto cambiante y de competencias con otras compañías similares.

En general, se puede decir que los simuladores de empresas son modelos que se construyen a partir de especificar un número de variantes relevantes internas y también externas, las cuales deben permitir simular la operación de una empresa en un contexto cambiante y de competencia con otras compañías similares.

Así, en el diseño de los algoritmos del programa se deben considerar todas las interacciones posibles entre variables seleccionadas, a fin que el modelo represente tanto las distintas operaciones que desarrolla una empresa, así como el efecto de los cambios del ambiente sobre la misma.

Los principales simuladores de empresas del mundo que están orientados al desarrollo de Competencias de Simulación que permiten mostrar el uso de las estrategias a nivel de negocios y las principales decisiones que debe tomar la dirección general de una empresa son el Business Strategic Game, Treshold, el Multinational Management Game, el MESE de la Fundación Junior Achievement (USA) y el Desafío Sebrae (Brasil).


El Soporte informático del Certamen Educativo de Gestión Empresaria "Sembrando Empresarios", el Software Simulador de Mercado **AKRON®**, está emparentado con alguno de estos simuladores pero en la forma de su implementación yace la principal diferencia. Mientras que la gran mayoría de las competencias en las que se implementa esta herramienta didáctica se realizan de forma netamente virtual, SimulArg a través del Certamen Sembrando Empresarios, propone eventos presenciales, que permiten una interrelación entre los participantes, alumnos y docentes con realidades socioeconómicas distintas.





Certamen Educativo de Gestión de Empresas
Por Simulación Interactiva **“Sembrando Empresarios”**


Nuestros canales de contacto:

 www.facebook.com/simulaargentina

 /simularg

 (+54)9 11 2993 5154

 simularg@gmail.com

 www.simularg.com.ar

