

UNIVERSIDAD AMAZÓNICA DE PANDO

VICERRECTORADO

DIRECCIÓN DE POSGRADO



**TESIS DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO ACADÉMICO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN SUPERIOR**

**LA SIMULACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
LA CARRERA DE ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS DE LA
UNIVERSIDAD AMAZÓNICA DE PANDO, GESTIÓN 2024**

Maestrante: OSVALDO ALARCÓN EDUARDO

Tutor: M.Sc. Miladis Marilia Conde Herrera

Cobija – Pando – Bolivia

2025

DEDICATORIA

*A mi familia con mucho amor y eterna gratitud quienes
con su paciencia y apoyo supieron ser mi inspiración
en este proceso.*

AGRADECIMIENTO

A todos los docentes y compañeros de la Maestría en Educación Superior con los cuales aprendí y compartí muchos conocimientos y experiencias.

A mi tutora M.Sc. Miladis Marilia Conde Herrera, por su acompañamiento en la presente investigación.

ÍNDICE

DEDICATORIA	1
AGRADECIMIENTO	ii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	vii
ÍNDICE DE CUADROS.....	viii
ÍNDICE DE ANEXOS	ix
RESUMEN	x
ABSTRACT.....	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	4
GENERALIDADES	4
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.2 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	5
1.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	7
1.4 OBJETO DE ESTUDIO.....	7
1.5 OBJETIVOS.....	8
1.5.1 Objetivo general	8
1.5.2 Objetivos específicos.....	8
1.6 DELIMITACIÓN.....	8
1.6.1 Delimitación Temática	8
1.6.2 Delimitación Temporal	9
1.6.3 Delimitación Espacial	9
1.7 JUSTIFICACIÓN.....	9
1.7.1 Justificación social	9
1.7.2 Justificación académica.....	10
CAPÍTULO II	12

REFERENCIA TEÓRICA Y CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN	12
2.1 ESTADO DEL ARTE.....	12
2.2 MARCO LEGAL.....	16
2.2.1 Constitución Política del estado plurinacional de Bolivia	16
2.2.2 Ley de educación 070 Avelino Siñani y Elizardo Pérez.....	17
2.2.3 Estatuto Orgánico del Sistema Universitario Boliviano	17
2.2.4 El Modelo de formación superior universitaria en la Universidad Amazónica de Pando	18
2.3 MARCO TEÓRICO.....	19
2.3.1 Teoría del Aprendizaje Experiencial-Kolb	19
2.3.2 Teoría constructivista.....	22
2.3.3 Teoría del Aprendizaje Situado	24
2.3.4 Modelo por competencias	26
2.3.5 Aprendizaje autónomo y auto dirigido	29
2.4 MARCO CONCEPTUAL	31
2.4.1 Simulación	31
2.4.2 Estrategia Didáctica	31
2.4.3 Aprendizaje Experiencial.....	31
2.4.4 Competencias Profesionales	31
2.4.5 Contextualización	31
2.4.6 Aprendizaje Activo	32
2.4.7 Diseño Curricular.....	32
2.4.8 Toma de Decisiones.....	33
2.4.9 Resolución de Problemas.....	33
2.4.10 Trabajo en Equipo.....	33
2.5 MARCO CONTEXTUAL	34
2.5.1 Universidad Amazónica de Pando	34
2.5.2 Carrera de Administración de Empresas.....	36
CAPÍTULO III.....	40
MARCO METODOLÓGICO.....	40
3.1 ENFOQUE METODOLÓGICO.....	40

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN	40
3.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	41
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	42
3.4.1 Encuesta	42
3.4.2 Entrevista semi estructurada	42
3.4.3 Revisión documental.....	43
3.5 UNIDAD DE ANÁLISIS	43
3.6 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	44
3.6.1 Población.....	44
3.6.2 Muestra	44
CAPÍTULO IV.....	45
DIAGNÓSTICO	45
4.1 CONTEXTO DE LA ASIGNATURA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA I.....	45
4.2 RESULTADOS DE LA ENTREVISTA A DOCENTE.....	47
4.3 RESULTADOS DE LA ENCUESTA A ESTUDIANTES	50
CAPÍTULO V	62
PROPUESTA.....	62
5.1 INTRODUCCIÓN	62
5.2 OBJETIVOS DEL PROGRAMA	63
5.3 FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA.....	63
5.3.1 La simulación en los procesos de enseñanza-aprendizaje.....	63
5.3.2 El diseño de simuladores para la formación	64
5.3.3 La simulación como recurso didáctico	64
5.4 DISEÑO DE ESCENARIOS DE SIMULACIÓN	66
5.5 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	95
5.6 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA.....	100
5.6.1 Método de validación.....	100
5.6.2 Conclusión de la validación de la propuesta.....	101

CAPÍTULO VI.....	103
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	103
6.1 CONCLUSIONES	103
6.2 RECOMENDACIONES.....	104
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	105
ANEXOS	111
Glosario.....	119

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Estructura organizacional de la carrera de Administración de Empresas	37
Figura 2 Conocimiento sobre el reglamento formal de prácticas en la carrera de Administración de Empresas	50
Figura 3 Impacto de la ausencia de un reglamento de prácticas en la formación estudiantil.....	51
Figura 4 Obstáculos en la implementación de prácticas laborales efectivas	52
Figura 5 El equilibrio entre la formación teórica y practica en la carrera	53
Figura 6 Impacto de la falta de experiencias prácticas en la preparación laboral.....	54
Figura 7 Interés en participar en un programa de simulación empresarial	55
Figura 8 Beneficios esperados de un programa de simulación empresarial	56
Figura 9 Recursos esenciales para el éxito de un programa de simulación empresarial	57
Figura 10 Métodos de evaluación efectivos para medir el aprendizaje en un programa de simulación empresarial	58
Figura 11 Sugerencias para mejorar las oportunidades de aprendizaje practico en la carrera de Administración de Empresas	59

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Características de las dimensiones del aprendizaje	29
Cuadro 2 Contexto de la asignatura Administración Pública I	39
Cuadro 3 Resumen del Proyecto Formativo.....	45
Cuadro 4 Preguntas y respuestas de la entrevista.....	47

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexos 1 Guía de entrevista N°1 Coordinadora de Carrera	112
Anexos 2 Guía de entrevista N°1 Docente.....	114
Anexos 3 Encuesta Estudiantes	116

RESUMEN

La presente investigación propone la simulación como estrategia didáctica en la asignatura "Administración Pública I" de la carrera de Administración de Empresas, con el objetivo de fortalecer la formación práctica de los estudiantes y potenciar sus competencias profesionales. Se fundamenta en teorías como el Aprendizaje Experiencial de Kolb, el constructivismo, el aprendizaje situado y el modelo por competencias. La metodología adoptada es de enfoque mixto; el diagnóstico reveló la necesidad de incorporar estrategias didácticas que compensen la falta de prácticas laborales. La propuesta incluye una microcurrícula de la asignatura y su vinculación con la simulación, abordando criterios de desempeño 2 y 3, acompañada de ejemplos de problemas nacionales y contextuales. También, se presentan instrumentos de evaluación mediante rúbricas. Las conclusiones destacan el logro de los objetivos planteados y recomiendan la actualización continua de los docentes en estrategias didácticas, así como la creación de un banco de casos con problemas reales para sustentar las simulaciones. Aunque esta propuesta está diseñada para una asignatura específica, puede servir de base para su aplicación en otras, alineadas con las competencias y desempeños a alcanzar.

Palabras Clave: Simulación, Aprendizaje Experiencial, Competencias, Microcurrícula, Estrategias Didácticas

ABSTRACT

The present research proposes simulation as a didactic strategy in the course "Public Administration I" of the Business Administration program, aiming to strengthen the practical training of students and enhance their professional competencies. It is grounded in theories such as Kolb's Experiential Learning, constructivism, situated learning, and the competency model. The adopted methodology is mixed; the diagnosis revealed the need to incorporate didactic strategies that address the lack of practical work experience. The proposal includes a microcurriculum for the course and its connection to simulation, addressing performance criteria 2 and 3, along with examples of national and contextual problems. Additionally, evaluation instruments are presented through rubrics. The conclusions highlight the achievement of the proposed objectives and recommend the continuous updating of teachers in didactic strategies, as well as the creation of a case bank with real problems to support the simulations. Although this proposal is designed for a specific course, it can serve as a basis for application in others, aligned with the competencies and performance goals to be achieved.

Keywords: Simulation, Experiential Learning, Competencies, Microcurriculum, Didactic Strategies

INTRODUCCIÓN

El Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) representa una transformación profunda en las universidades, no solo en la formulación de nuevos planes de estudio, sino también en las innovaciones pedagógicas que impactan directamente el proceso de enseñanza. Este cambio implica el abandono del modelo tradicional de clases magistrales en favor de metodologías activas que fomentan la participación y la curiosidad de los estudiantes en su aprendizaje (Blumenfeld et al., 1991). Como resultado, se promueve el desarrollo de competencias profesionales que permiten a los estudiantes involucrarse activamente en su propio proceso educativo. En este contexto, los docentes enfrentan el desafío de adaptarse a estas nuevas metodologías, lo que requiere un ajuste en su enfoque didáctico para convertir a los estudiantes en protagonistas de su aprendizaje. Este enfoque implica un cambio de perspectiva: ya no se trata solo de impartir conocimientos, sino de facilitar el aprendizaje a través de las asignaturas (Jauregi, 2020).

La simulación, un concepto clave en este nuevo paradigma educativo, se define como el proceso de crear un modelo de un sistema real para generar experiencias que ayuden a comprender el comportamiento de sus componentes (Gough y Whitehall, 1962). Al establecer un entorno simulado, se facilita el aprendizaje en situaciones reales. Según Brown et al. (1989), el conocimiento se construye en contextos específicos, y la simulación se presenta como una estrategia educativa que complementa o sustituye experiencias reales por experiencias guiadas. Estas experiencias permiten a los participantes familiarizarse con diversas realidades, favoreciendo aprendizajes que promueven tanto la comprensión como la aplicación de nuevos mecanismos. En el ámbito universitario, se ha demostrado que la simulación es una herramienta metodológica efectiva que incrementa el interés, eleva la motivación y apoya el desarrollo de competencias (Fernández March, 2006), lo que explica su creciente adopción.

En este marco, surge la presente investigación, que propone la simulación como estrategia didáctica para la carrera de Administración de Empresas en la Universidad Amazónica de Pando. El objeto de estudio es la asignatura de Administración Pública I del cuarto semestre. La elección de la simulación se fundamenta en un trabajo empírico realizado a través de una entrevista con la Coordinadora de la Carrera, quien destacó la falta de un marco práctico que

limitaba la capacidad de los estudiantes para desarrollar su práctica institucional en escenarios reales. Para abordar esta situación, se llevaron a cabo entrevistas con docentes y estudiantes, lo que permitió identificar necesidades y plantear una respuesta adecuada. Así, se formuló el objetivo general: elaborar un programa de simulación como estrategia didáctica en la asignatura de Administración Pública I, con el propósito de fortalecer la formación práctica de los estudiantes y potenciar sus competencias profesionales. Para alcanzar este objetivo, se establecieron los siguientes objetivos específicos: diseñar escenarios de simulación que reflejen situaciones reales del entorno empresarial, establecer instrumentos de evaluación para valorar el desempeño de los estudiantes en las simulaciones y validar el programa de simulación empresarial como estrategia didáctica en la asignatura mencionada.

Para lograr estos objetivos, se utilizó un enfoque metodológico mixto y se aplicaron técnicas de investigación como la entrevista y la encuesta, que permitieron responder al problema de investigación y a los objetivos planteados. Además, el diseño de la propuesta se basó en ejemplos a nivel nacional y en problemáticas actuales de la ciudad de Cobija, en el departamento de Pando. Las conclusiones de la investigación reflejan los hallazgos obtenidos en respuesta a los objetivos planteados.

La tesis se organiza en los siguientes capítulos:

Capítulo I: Presenta las generalidades del problema abordado, incluyendo la situación problemática, la formulación del problema y los objetivos generales y específicos. También, se detallan el sujeto de estudio, la delimitación y la justificación.

Capítulo II: Describe la referencia teórica de la investigación y el contexto institucional, en este capítulo se proporcionan datos como el estado del arte, el marco teórico, marco legal, el marco conceptual y de la Universidad Amazónica de Pando y la carrera de Administración de Empresas.

Capítulo III: Se enfoca en el marco metodológico, donde se detallan el diseño, el tipo de investigación, las técnicas empleadas, la unidad de análisis, la población y la muestra.

Capítulo IV: Presenta el diagnóstico situacional realizado con la docente de la asignatura de Administración pública I y los estudiantes.

Capítulo V: Se expone la propuesta de un programa de simulación como estrategia didáctica para la asignatura de Administración pública I y sus instrumentos de evaluación.

Capítulo VI: Concluye con las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

GENERALIDADES

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La educación práctica se entiende como un enfoque que contrasta con la educación basada en el aprendizaje teórico, y se vincula a una mayor integración de conocimientos en la resolución de problemas y en la aplicación práctica de lo aprendido. Este enfoque refleja tanto una conexión más estrecha entre la teoría y la práctica como una mayor valorización de esta última en la formación de competencias personales. Históricamente, el conocimiento práctico ha estado separado del ámbito universitario, que se ha centrado en impartir conocimientos abstractos y teóricos, los cuales usualmente se organizan en disciplinas y tienen un periodo de validez más prolongado. La modernidad y el modelo universitario de origen napoleónico en América Latina establecieron un paradigma enfocado en el conocimiento teórico y en el aula como el principal lugar de aprendizaje. En contraste, la educación práctica, que se asocia a la rápida evolución y obsolescencia de los saberes, no siempre se sustenta en teorías formales; en cambio, se caracteriza por su naturaleza experimental, su enfoque en la resolución de problemas, su interdisciplinariedad y su relación con el trabajo real, lo que facilita la integración de aprendizajes y la estructuración de conceptos teóricos. (Rama, 2011, p. 33).

Esta dimensión educativa Rama (2011), refiere que se conecta con una pedagogía centrada en la problemática, ya que se enfoca en buscar soluciones mediante la identificación práctica de los problemas. No se presenta como una modalidad aislada o marginal del proceso de enseñanza, sino que se integra como un eje fundamental de los aprendizajes, actuando como herramienta para consolidar la adquisición de competencias. Así, tanto en la educación de grado, en el posgrado como en la educación continua, se están incorporando cada vez más conocimientos prácticos que se basan en una lógica epistemológica de "aprender haciendo" a través de la resolución de problemas, lo que fortalece tanto el conocimiento experimental como el práctico. Esta educación orientada a problemas se convierte en uno de los vínculos más relevantes entre la educación y las situaciones reales del mercado laboral y la sociedad.

Según Rama (2011), las competencias genéricas se descomponen y clasifican para facilitar distintas organizaciones del currículo y estructurar modalidades de enseñanza-aprendizaje que sean diferenciadas y específicas para la adquisición de cada una de ellas.

Si bien algunas de las competencias pudieran ser pensadas bajo los tradicionales modelos de enseñanza catedráticos, en general todas requieren para su más eficaz aprendizaje, dinámicas pedagógicas con fuertes componentes prácticos para encarar su adquisición. Igualmente, no es posible la construcción de estas competencias en un sólo momento del proceso de formación, sino que, más allá de las cualidades innatas de los individuos, esas competencias genéricas se van adquiriendo en un proceso continuo asociado a la educación permanente, a la educación especializada de postgrado, a la actualización de competencias, en las cuales se debe incluir la práctica profesional. (Rama, 2011, p. 35).

El desarrollo de competencias genéricas en los estudiantes es fundamental para un aprendizaje eficaz, y esto implica la necesidad de dinámicas pedagógicas que incluyan componentes prácticos. Según Rama (2011, p. 35), aunque algunas competencias pueden ser abordadas mediante modelos de enseñanza tradicionales, en general, requieren un enfoque que favorezca la práctica. Además, la adquisición de estas competencias no ocurre en un solo momento del proceso formativo; más bien, es un proceso continuo que está relacionado con la educación permanente, la especialización en posgrado y la actualización de competencias, incluyendo la práctica profesional. Por ello, al elaborar un programa de simulación como estrategia didáctica en la asignatura Administración Pública I, se busca precisamente fortalecer la formación práctica de los estudiantes y potenciar sus competencias profesionales, alineando la teoría con la práctica real en un entorno que simule situaciones del mundo laboral.

1.2 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

De acuerdo a datos empíricos relevados con la Coordinadora de la carrera de Administración de Empresas de la Universidad Amazónica de Pando, se conoce que, dicha carrera enfrenta una serie de desafíos significativos en la implementación de prácticas laborales efectivas para sus estudiantes. Una de las principales razones por las que no existe un reglamento formal de prácticas es la falta de un Reglamento de Prácticas Macro a nivel institucional, así como la

carencia de personal administrativo que se encargue de elaborar los procedimientos académicos necesarios. Estos factores limitan la estructuración de un marco claro que regule las prácticas, lo que a su vez dificulta la integración de experiencias laborales en la formación académica de los estudiantes.

Entre los obstáculos que se presentan, destaca la disponibilidad de horario de los estudiantes. La implementación de prácticas laborales efectivas requiere que estas no se superpongan con las clases, lo que complica aún más su realización. Sin un reglamento que haga las prácticas obligatorias, éstas se consideran opcionales, lo que disminuye la motivación de los estudiantes para participar. (Apaza Nakashima, comunicación personal, 26 de marzo del 2024).

La coordinadora señala que la formación teórica y práctica debería ser un complemento, dependiente de la familia laboral a la que responda cada asignatura. Sin embargo, la falta de experiencia práctica impacta negativamente en la preparación de los estudiantes para un mercado laboral cada vez más exigente, donde los empleadores buscan especialistas capacitados, y no solo profesionales junior.

Pese a que la carrera está abierta a implementar innovaciones, como un programa de simulación empresarial, la adopción de tales iniciativas depende de factores financieros, técnicos y de recursos humanos especializados. Un programa de simulación podría ofrecer a los estudiantes la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos adquiridos, ejercitando habilidades para tomar decisiones estratégicas.

Por último, se sugieren estrategias a corto plazo, como la implementación de un plan de prácticas de campo obligatorias para las asignaturas troncales, que podrían ser un paso crucial hacia la mejora de la formación práctica en la carrera, ayudando a cerrar la brecha entre la teoría y la práctica en la educación de Administración de Empresas. (Apaza Nakashima, comunicación personal, 26 de marzo del 2024).

En este contexto, la limitación de recursos financieros presenta una oportunidad para tomar acciones inmediatas, como la implementación de estrategias didácticas que fomenten la práctica en el aula. Una opción efectiva sería la utilización de simulaciones que recreen escenarios

futuros a los que los estudiantes se enfrentarán en su vida profesional. Estas simulaciones no solo enriquecerían la experiencia de aprendizaje, sino que también prepararían a los estudiantes de manera más efectiva para el mercado laboral.

1.3 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

A partir de esta situación, se plantea la pregunta de investigación:

¿Qué elementos y características deben incluirse en un programa de simulación como estrategia didáctica en la asignatura de Administración Pública I, para la carrera de Administración de Empresas, con el fin de fortalecer la formación práctica de los estudiantes y potenciar sus competencias profesionales?

1.4 OBJETO DE ESTUDIO

La simulación es una metodología de aprendizaje que ha sido empleada en la formación de profesionales en diversas disciplinas científicas durante más de un siglo. Su efectividad ha dejado huella en los distintos contextos donde se ha aplicado. (Hernández, et al, 2021).

De igual modo, la simulación ha adquirido importancia en la formación de profesionales, ya que promueve un aprendizaje involucrado, permitiendo a los estudiantes involucrarse emocionalmente y vivir una experiencia singular. Esta metodología ofrece la oportunidad de practicar habilidades y aplicar el conocimiento adquirido. Además, fomenta el aprendizaje reflexivo, ya que los estudiantes pueden identificar sus áreas de mejora a través de un proceso de reflexión y análisis. (Hernández, et al, 2021).

Por otra parte, es importante mencionar que la asignatura de Administración pública I, tiene como competencia a lograr en estudiantes del cuarto semestre de la carrera de Administración de Empresas: Implementar el proceso administrativo en una organización publica de una manera eficiente y eficaz con el fin de mejorar la gestión pública tomando en cuenta la estructura y las normativas vigentes.

Es así que, la implementación de un programa de simulación en la asignatura de Administración Pública I puede ser altamente beneficiosa, ya que permite a los estudiantes del cuarto semestre

de la carrera de Administración de Empresas experimentar de manera práctica el proceso administrativo en un entorno simulado. Esta metodología de aprendizaje, como se ha mencionado, fomenta un aprendizaje involucrado y emocional, lo que resulta en una experiencia educativa más rica y significativa (Hernández et al., 2021). Al permitir que los estudiantes apliquen el conocimiento adquirido en situaciones reales o simuladas, se les ofrece la oportunidad de practicar habilidades críticas y reflexionar sobre su desempeño, identificando áreas de mejora. Esto no solo facilita el entendimiento de la estructura y normativas vigentes en la gestión pública, sino que también prepara a los futuros administradores para enfrentar los desafíos reales en sus carreras, mejorando así la eficiencia y eficacia en la gestión pública.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo general

Elaborar un programa de simulación como estrategia didáctica en la asignatura Administración pública I, para la carrera de Administración de Empresas, con el propósito de fortalecer la formación práctica de los estudiantes y potenciar sus competencias profesionales.

1.5.2 Objetivos específicos

- Diseñar escenarios de simulación para la asignatura de Administración Pública I que reflejen situaciones reales del entorno empresarial en contextos específicos.
- Establecer instrumentos de evaluación para valorar el desempeño de los estudiantes en las simulaciones realizadas en la asignatura de Administración Pública I.
- Validar el programa de simulación empresarial como estrategia didáctica en la asignatura de Administración Pública I para la carrera de Administración de Empresas.

1.6 DELIMITACIÓN

1.6.1 Delimitación Temática

Adaptación de una estrategia didáctica innovadora que integre la simulación como herramienta de aprendizaje. Este programa tiene como objetivo principal fortalecer la formación práctica de los estudiantes, permitiéndoles aplicar teorías y conceptos administrativos en contextos simulados que reflejen situaciones reales del entorno público.

1.6.2 Delimitación Temporal

El estudio abarca desde agosto del año 2023 hasta el primer trimestre de la gestión 2025. Esto implica que todas las actividades, recolección de datos y diseño del programa de simulación y validación se llevarán a cabo dentro de este periodo específico.

1.6.3 Delimitación Espacial

El estudio se centra en la Universidad Amazónica de Pando, específicamente en la Facultad de Ciencias Administrativas y Financieras. La propuesta se dirige a los estudiantes de la carrera de Administración de Empresas, particularmente en la asignatura de Administración Pública I, correspondiente al cuarto semestre.

1.7 JUSTIFICACIÓN

1.7.1 Justificación social

El presente estudio surge ante la creciente necesidad de preparar a los futuros profesionales en el ámbito de la administración pública. En un contexto donde la gestión eficiente de los recursos públicos se volvió esencial, se hizo evidente que los métodos tradicionales de enseñanza no eran suficientes para dotar a los estudiantes de las competencias necesarias para enfrentar los retos del mundo real. Por lo tanto, se propuso la elaboración de un programa de simulación como estrategia didáctica en la asignatura Administración Pública I.

Para ello, se reconoció que la simulación permite a los estudiantes experimentar situaciones prácticas que reflejan desafíos reales en la administración pública. Al involucrarse en escenarios simulados, los estudiantes pueden aplicar los conceptos teóricos aprendidos en clase, lo que facilita un aprendizaje más significativo y profundo. Además, esta metodología fomenta un aprendizaje activo, en el que los estudiantes se convirtieron en protagonistas de su proceso educativo, promoviendo así una mayor motivación y compromiso con su formación.

Asimismo, el programa de simulación contribuye al desarrollo de habilidades clave, como la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Estas competencias son fundamentales en el ámbito de la administración pública, donde los profesionales deben colaborar con diversos actores y enfrentar situaciones complejas. Al ofrecer un entorno seguro

para practicar y reflexionar sobre sus acciones, se permite a los estudiantes identificar sus áreas de mejora y crecer profesionalmente.

Por lo que, la implementación de este programa de simulación no solo beneficia a los estudiantes, sino que también tiene un impacto positivo en el contexto. Al formar administradores más capacitados y competentes, se busca contribuir a una gestión pública más eficiente y transparente. De esta manera, se justifica la necesidad de desarrollar un programa de simulación, ya que no solo fortalece la formación práctica de los estudiantes, sino que también promueve un cambio social en la administración pública, alineándose con las demandas actuales de la sociedad.

1.7.2 Justificación académica

En lo académico la presente investigación busca innovar en los métodos de enseñanza dentro de la educación superior, específicamente en la carrera de Administración de Empresas. La asignatura Administración Pública I, al ser crucial para la formación de profesionales en un ámbito tan dinámico y complejo, requería una innovación que trascendiera los métodos tradicionales. Por lo tanto, se propuso la elaboración de un programa de simulación como estrategia didáctica.

Es así que, se reconoció que la simulación se ha consolidado como una herramienta eficaz en la educación, permitiendo a los estudiantes aplicar conocimientos teóricos en contextos prácticos. Esta metodología no solo facilita la comprensión de conceptos abstractos, sino que también promueve un aprendizaje experiencial que es esencial para el desarrollo de competencias profesionales. Al involucrar a los estudiantes en situaciones simuladas, se propicia un entorno de aprendizaje activo, donde pueden experimentar y reflexionar sobre su desempeño.

Además, se argumenta que la simulación fomenta el desarrollo de habilidades críticas necesarias en el ámbito laboral, como la toma de decisiones, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva. Estas competencias son fundamentales para los futuros administradores, quienes deben ser capaces de enfrentar desafíos complejos en la gestión pública. Al implementar un programa de simulación, se busca preparar a los estudiantes de manera integral, asegurando que no solo

adquieran conocimientos, sino que también desarrollen las habilidades prácticas necesarias para su ejercicio profesional.

Asimismo, la relevancia de esta investigación recae en alinear el currículo de la carrera de Administración de Empresas con las demandas del entorno laboral actual. La incorporación de un programa de simulación en la asignatura Administración Pública I responde a la necesidad de formar profesionales competentes que puedan contribuir a una gestión pública más eficiente y efectiva.

Es así que, la elaboración de este programa de simulación no solo representa una innovación en la enseñanza de la administración pública, sino que también responde a un imperativo académico de fortalecer la formación práctica de los estudiantes, asegurando su preparación para enfrentar los retos del mundo real y contribuyendo así a la mejora de la calidad educativa en la universidad.

CAPÍTULO II

REFERENCIA TEÓRICA Y CONTEXTUAL DE LA INVESTIGACIÓN

2.1 ESTADO DEL ARTE

Pérez y Gonzales (2012), presentan un proyecto pedagógico que aborda *la simulación de negocios como una estrategia para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera de Administración de Empresas en la Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra, Republica Dominicana*. Se implementó en dos asignaturas simultáneas: Estrategia Competitiva y Preparación y Evaluación de Proyectos. El objetivo es que este estudio permita fundamentar la toma de decisiones pedagógicas dentro del Departamento Pedagógico. La simulación de negocios por computadora es una estrategia pedagógica que reproduce el funcionamiento de un negocio mediante modelos matemáticos, lo que permite analizar diversas situaciones que requieren decisiones racionales. Esta metodología ayuda a desarrollar competencias gerenciales y de liderazgo estratégico, como motivar a otros, gestionar información, delegar tareas y mantener el orden. Su principal ventaja educativa es que los riesgos son mínimos, lo que permite a los estudiantes experimentar con diferentes enfoques sin consecuencias graves, recibiendo retroalimentación sobre la efectividad de sus decisiones. Además, fomenta el trabajo en equipo, simulando la dinámica de la gerencia en un entorno real. La simulación virtual de negocios se implementó en dos asignaturas del bloque especializado de la carrera de Administración de Empresas: ADM-325 Estrategia Competitiva y EC-412 Preparación y Evaluación de Proyectos, ambas cursadas en el penúltimo año. La primera asignatura abarca siete unidades, con un enfoque especial en la unidad sobre estrategias a nivel de negocios, donde se profundizó el contenido y se asignaron actividades para mejorar las habilidades de los estudiantes en simulación. En la segunda asignatura, que consta de seis unidades, los estudiantes desarrollan un proyecto final que implica la creación de un nuevo negocio, integrando conocimientos a medida que avanzan en el curso.

Para la evaluación de ambos cursos, se modificó el sistema de puntajes, reduciendo la importancia de las pruebas tradicionales y asignando un total de 60 puntos a la estrategia de simulación. Esto incluye 30 puntos para la estrategia de simulación de negocios, 20 puntos para la ejecución del caso simulado y 10 puntos para un texto reflexivo sobre la experiencia. Este

enfoque busca fortalecer las destrezas prácticas de los estudiantes y fomentar una comprensión más amplia de las estrategias empresariales. Como conclusión se conoció que las asignaturas centradas en el emprendimiento fomentan en los estudiantes el desarrollo de habilidades y conocimientos para crear nuevos negocios, promoviendo una mentalidad emprendedora en lugar de la inclinación a ser empleados. La simulación en el área de negocios se alinea con la era de la información, incentivando un aprendizaje autónomo que fortalece competencias clave. El estudio también destacó la importancia de sentirse parte de una comunidad de aprendizaje, donde la calidad y mejora son responsabilidades compartidas. Además, el proyecto reafirmó que la práctica docente del siglo XXI debe ser facilitadora y guiadora, invitando a una reflexión constante sobre el proceso educativo. Es así que, esta experiencia ha permitido la integración de nuevas técnicas participativas, enriqueciendo la labor docente y promoviendo una superación continua.

León y Cañas (2014) publicaron un artículo en Costa Rica titulado *Modelos de Simulación en la Escuela de Administración de Negocios*, cuyo objetivo fue determinar cómo el simulador contribuye al reforzamiento de conocimientos, al desarrollo de habilidades analíticas, al uso de herramientas informáticas y a la mejora de capacidades blandas, como el trabajo en equipo y la comunicación. La población estudiada estuvo compuesta por 70 estudiantes del segundo semestre de 2013. Para evaluar la percepción de los estudiantes sobre el simulador y su impacto en el aprendizaje, se llevó a cabo un trabajo de campo mediante encuestas en línea.

Uno de los hallazgos más destacados fue que los estudiantes lograron aplicar la teoría aprendida en clase, lo que resultó en un aprendizaje más efectivo y gratificante. Sin embargo, la duración del simulador, que se extendió por 30 horas continuas, fue considerada excesiva por más del 80% de los encuestados.

La mayoría de los estudiantes valoró positivamente la experiencia, resaltando el aprendizaje colectivo y el trabajo en equipo. No obstante, se identificaron áreas de mejora, como la necesidad de una mayor intervención del docente y la reducción del tiempo de simulación. El uso del simulador demostró ser exitoso en términos de aprendizaje y desarrollo de habilidades. Sin embargo, la persistencia de la cultura de clases magistrales puede limitar la implementación de metodologías más interactivas y efectivas.

La investigación subraya la importancia de adoptar metodologías activas en la educación, evidenciando que los estudiantes responden favorablemente a enfoques que les permiten aplicar el conocimiento de manera práctica. Sin embargo, también pone de manifiesto la resistencia al cambio en los métodos tradicionales de enseñanza, sugiriendo que cualquier innovación debe ser implementada con cuidado para maximizar su efectividad.

Orozco et. al (2020) presentaron una investigación denominada: *La Simulación como estrategia didáctica en las prácticas de formación docente. Experiencia en la carrera Ciencias Sociales*. La investigación presentada se basa en una experiencia didáctica de la asignatura Práctica de Especialización en la carrera de Ciencias Sociales de la UNAN-Managua. Surge de la necesidad de desarrollar competencias docentes en futuros docente, que deben aplicar conocimientos teóricos en aulas de secundaria. Debido a las dificultades sociopolíticas en Nicaragua, la práctica educativa se transformó en simulaciones en el aula, permitiendo a los estudiantes implementar sus aprendizajes teóricos. Se revisaron estudios previos que validan el uso de la simulación como herramienta efectiva en la formación docente y se concluyó que esta metodología fomenta la confianza, la toma de decisiones y la empatía en el proceso de aprendizaje. El objetivo del equipo investigador fue, por lo tanto, integrar la simulación en el currículo para potenciar las competencias docentes en Ciencias Sociales. Basándose en Hernández, Fernández y Baptista (2014), la investigación utiliza un enfoque mixto, combinando métodos sistemáticos, empíricos y críticos para la recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos. Se considera mixta porque incluye un cuestionario para evaluar las competencias adquiridas por los estudiantes durante la asignatura y entrevistas a 10 estudiantes, las cuales permiten un análisis más profundo sobre el impacto de la simulación como estrategia didáctica en la formación docente en Ciencias Sociales. Además, se llevaron a cabo observaciones y se utilizaron listas de cotejo para documentar las competencias desarrolladas a lo largo del proceso de aprendizaje.

El estudio refleja un contexto social complicado que ha limitado los procesos de aprendizaje, pero destaca la importancia del docente como investigador y agente de innovación en la enseñanza. Con el objetivo de alcanzar los fines educativos de cada asignatura, el equipo de investigadores reconsideró la metodología utilizada y descubrió que la simulación es una

estrategia didáctica efectiva para la formación de futuros docentes. Esta metodología permite a los estudiantes asumir roles similares a los que enfrentarán en la realidad, facilitando así la adquisición de conocimientos, actitudes y habilidades necesarias para su desempeño profesional.

Las conclusiones del estudio indican que la simulación no solo favorece la formación de docentes en diversas áreas, sino que también permite a los estudiantes experimentar y evaluar la efectividad de distintas estrategias didácticas. Esto promueve una renovación en las prácticas docentes, desafiando las metodologías tradicionales en la enseñanza de las ciencias sociales. Además, se resalta la función crucial del docente tutor, quien proporciona retroalimentación constante y guía a los estudiantes en el desarrollo de competencias. En este sentido, las limitaciones externas deben ser vistas como oportunidades para innovar y mejorar la calidad del aprendizaje a través de nuevas metodologías.

Freire y Gallardo (2023), presentaron un estudio denominado: *Simulación Empresarial como Herramienta de Innovación en Aprendizaje Universitario*, que tuvo como objetivo presentar una estrategia de simulación empresarial como una herramienta innovadora para el aprendizaje universitario. Se identificó un problema relacionado con la falta de desarrollo de habilidades que afectan el desempeño académico, ya que los módulos o asignaturas se imparten de manera empírica. La metodología utilizada fue descriptiva correlacional y se basa en un enfoque cuantitativo, empleando encuestas para la recolección de datos. Se aplicó el estadístico de Kolmogorov-Smirnov para verificar la normalidad de los datos y el estadístico de Wilcoxon para comparar dos muestras y evaluar la estrategia implementada en los estudiantes. Los resultados mostraron que la estrategia de simulación empresarial, estructurada en cinco pasos, tuvo un impacto positivo en el aprendizaje universitario. La investigación reveló que el 70% de los estudiantes analizados no ha utilizado un simulador de negocios, aunque están familiarizados con ellos, mientras que el 30% sí lo ha utilizado, pero fuera del contexto universitario. La satisfacción general con la experiencia fue regular, con un 54.21% de los estudiantes expresando este nivel, especialmente en áreas como conocimientos sobre el mercado (85.3%) y alianzas estratégicas (54.2%). Santa et al. (2017) argumentan que las universidades deben centrarse en fomentar competencias que ayuden a los estudiantes a enfrentar problemas prácticos y tomar decisiones ante desafíos. En este estudio, todos los estudiantes coincidieron

en que los simuladores de negocios son herramientas pedagógicas esenciales para la educación superior. La investigación también mostró que la mayoría de los estudiantes considera importante una estrategia pedagógica que aplique los conocimientos adquiridos en sus carreras, especialmente en trabajo colaborativo en áreas como diseño de productos y estrategias de mercado. Por ello, se propone una estrategia de simulación empresarial en cinco pasos: 1) diagnóstico de la situación actual de los estudiantes, 2) selección del simulador, 3) definición del contenido para el simulador, 4) aplicación del simulador, y 5) evaluación de la estrategia. En conclusión, se constató que esta herramienta es eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje en carreras relacionadas con la administración de empresas.

2.2 MARCO LEGAL

2.2.1 Constitución Política del estado plurinacional de Bolivia

En su artículo 77, establece que la educación superior debe ser de calidad, inclusiva y pertinente, y que debe fomentar la investigación, la innovación y el desarrollo de competencias en los estudiantes.

Además, la Constitución promueve la vinculación de las instituciones de educación superior con la realidad social y productiva del país, lo que implica que la formación debe incluir escenarios prácticos que permitan a los estudiantes aplicar sus conocimientos en contextos reales. Esto busca garantizar que la educación superior no solo sea teórica, sino que también responda a las necesidades del entorno y contribuya al desarrollo del país.

El artículo 78, establece que la educación tiene como objetivo la formación integral de las personas y el fortalecimiento de la conciencia social crítica en la vida y para la vida; está orientada a la formación individual y colectiva; al desarrollo de competencias, aptitudes y habilidades físicas e intelectuales que vincule la teoría con la práctica productiva; a la conservación y protección del medio ambiente, la biodiversidad y el territorio para el vivir bien; contribuirá al fortalecimiento de la unidad e identidad de todas y todos como parte del Estado Plurinacional, así como a la identidad y desarrollo cultural de los miembros de cada nación o pueblo indígena originario campesino, y al entendimiento y enriquecimiento intercultural dentro del Estado.

2.2.2 Ley de educación 070 Avelino Siñani y Elizardo Pérez

La Educación Superior de Formación Profesional es un ámbito educativo dedicado a la formación profesional, así como a la recuperación, generación y recreación de conocimientos y saberes. Se manifiesta a través del avance en la ciencia, la tecnología, la investigación y la innovación, y busca atender las necesidades y demandas sociales, económicas, productivas y culturales de la sociedad y del Estado Plurinacional (Art. 28).

Los objetivos de la Educación Superior incluyen: 1. Formar profesionales con compromiso social y pensamiento crítico al servicio de la comunidad, capaces de abordar problemas y transformar la realidad mediante la integración de teoría, práctica y producción. 2. Fomentar la investigación, la ciencia, la tecnología y la innovación para satisfacer las necesidades y demandas sociales, culturales, económicas y productivas del Estado Plurinacional, conectando los conocimientos de los pueblos indígenas originarios campesinos con los saberes universales. 3. Asegurar un acceso democrático al conocimiento, promoviendo un enfoque crítico y reflexivo. 4. Ofrecer programas de formación profesional que respondan a las necesidades sociales y a las políticas públicas. 5. Recuperar y desarrollar los saberes y conocimientos de las naciones y pueblos indígenas originarios campesinos, así como de comunidades interculturales y afrobolivianas (Art. 29).

2.2.3 Estatuto Orgánico del Sistema Universitario Boliviano

La Universidad Boliviana lleva a cabo sus actividades en consonancia con el Plan Nacional de Desarrollo Universitario, cuyo objetivo es formar profesionales competentes con una destacada calidad humana y excelencia científica. Estos profesionales deben poseer una conciencia crítica y la capacidad de crear, adaptar y enriquecer la ciencia y la tecnología universales para lograr un desarrollo sostenible, promoviendo el progreso y la integración nacional, así como la interacción social. También se busca fomentar la investigación científica y los estudios humanísticos, recuperando saberes ancestrales, participar en procesos sociales defendiendo los recursos y los derechos humanos, y difundir y fortalecer el patrimonio cultural, contribuyendo a la defensa de la soberanía del país y al compromiso con la liberación nacional y social (Art. 4).

Uno de los principios fundamentales de la Universidad Boliviana es la Autonomía, que se entiende como la libre gestión de sus recursos, el nombramiento de sus autoridades y personal docente y administrativo, así como la elaboración y aprobación de sus estatutos, planes de estudio y presupuestos anuales, en función de los principios, fines y objetivos de la Universidad Boliviana, bajo la dirección del Comité Ejecutivo de la Universidad Boliviana (Art. 5, inciso a).

La Universidad Pública Boliviana, en la implementación de su política educativa, se caracteriza por ser plurinacional, científica, democrática, popular, antiimperialista y transparente, estableciendo un proceso dialéctico de vinculación y mutua influencia entre la Universidad y la sociedad (Art. 6).

Entre los objetivos de la Universidad Boliviana se destaca la formación de profesionales competentes en diversas áreas del conocimiento científico, humanístico, tecnológico y cultural, que respondan a las necesidades del desarrollo nacional y regional, y que cuenten con una conciencia crítica. También se busca asimilar, crear y desarrollar la ciencia y la tecnología a través de la investigación objetiva de la realidad para su transformación, respetando los saberes y conocimientos pluriculturales, e identificar la labor científico-cultural con los intereses populares, integrándose a ellos en la lucha por la liberación nacional y social (Art. 9).

2.2.4 El Modelo de formación superior universitaria en la Universidad Amazónica de Pando

El Modelo de Formación Superior Universitaria de la Universidad Amazónica de Pando se presenta como una construcción teórica integral que interpreta y dirige la educación superior mediante un enfoque que abarca los modelos Educativo, Pedagógico, Académico, Curricular y Didáctico. La coherente articulación de estos cinco modelos es esencial para definir criterios que van desde las bases filosóficas y pedagógicas hasta los aspectos específicos de gestión, currículo y práctica docente en las instituciones de educación superior.

Dentro de las prácticas formativas se establecen tres tipos:

- a) Práctica de Asignatura
- b) Práctica Laboral
- c) Practica Pre – Profesional

La práctica de asignatura se refiere a cualquier actividad que los estudiantes llevan a cabo, ya sea de manera individual o en grupo, dentro de una asignatura relacionada con su formación profesional. Esta actividad es supervisada por un docente e incluye observaciones, asistencia técnica académica, social, o servicios de investigación e intervención. Cabe destacar que esta práctica no tiene carga horaria. (Modelo de formación superior universitaria UAP, 2024).

Por otro lado, la práctica de asignatura es tanto investigativa como formativa, lo que permite a los estudiantes cultivar habilidades, destrezas, conocimientos y actitudes, que servirán como base para el desarrollo de competencias.

Así también, la práctica laboral se define como el trabajo vinculado al ámbito profesional, llevado a cabo en instituciones públicas o privadas, las cuales son asesoradas, supervisadas, fiscalizadas y evaluadas. Estas prácticas cuentan con carga horaria y tienen un enfoque tutorial, abarcando un campo de acción que incluye entornos urbanos, periurbanos y comunidades rurales. (Modelo de formación superior universitaria UAP, 2024).

De igual modo, la práctica pre-profesional consiste en el trabajo autónomo realizado por estudiantes de octavo y noveno semestre en instituciones públicas, privadas y organizaciones sociales, en cumplimiento de las normas universitarias y los convenios establecidos, y con una carga horaria obligatoria. Esta práctica tiene un enfoque tutorial y abarca un campo de acción que incluye entornos urbanos, periurbanos y comunidades rurales. (Modelo de formación superior universitaria UAP, 2024).

2.3 MARCO TEÓRICO

2.3.1 Teoría del Aprendizaje Experiencial-Kolb

La teoría de Kolb se fundamenta en la noción de que el aprendizaje es un proceso cíclico que abarca cuatro etapas fundamentales. En este ciclo, las personas integran experiencias concretas con reflexiones abstractas para generar nuevos conocimientos que pueden aplicar en situaciones futuras. Las etapas son: experiencia concreta (EC), observación reflexiva (OR), conceptualización abstracta (CA) y experimentación activa (EA). A través de este proceso, los individuos desarrollan un estilo de aprendizaje preferido, que puede ser clasificado como convergente, divergente, asimilador o acomodador. (Gómez, s/f).

2.3.1.1 Etapas del Ciclo de Aprendizaje

Las Cuatro Etapas del Ciclo de Aprendizaje Experiencial

1. **Experiencia Concreta (EC):** Esta etapa implica la interacción directa con situaciones reales o problemas. Los individuos que prefieren esta fase tienden a ser activos y orientados a la acción, aprendiendo mejor al participar en actividades prácticas y experimentar nuevas realidades.
2. **Observación Reflexiva (OR):** En esta fase, los estudiantes reflexionan sobre sus experiencias, analizando eventos desde diferentes ángulos. Aquellos que se inclinan por esta etapa suelen ser observadores y analíticos, mejorando su aprendizaje a través de la contemplación y la reflexión antes de actuar.
3. **Conceptualización Abstracta (CA):** Durante esta etapa, los individuos construyen teorías y conceptos basados en sus observaciones y reflexiones. Quienes prefieren esta fase son pensadores conceptuales que disfrutan analizar información y buscar patrones, aprendiendo mejor al sintetizar datos y desarrollar modelos teóricos.
4. **Experimentación Activa (EA):** En esta última etapa, los estudiantes aplican sus teorías y conceptos en situaciones prácticas. Aquellos que se destacan en esta fase son prácticos y experimentadores, aprendiendo más eficazmente al probar teorías en escenarios reales y desarrollar soluciones efectivas.

2.3.1.2 Estilos de Aprendizaje según Kolb

Kolb identificó cuatro estilos de aprendizaje asociados a diferentes etapas del ciclo:

1. **Convergente:** Las personas con este estilo sobresalen en la conceptualización abstracta y la experimentación activa. Son hábiles en la resolución de problemas y la toma de decisiones lógicas, prefiriendo abordar situaciones concretas desde una perspectiva teórica.
2. **Divergente:** Los individuos que adoptan este estilo tienen fortalezas en la experiencia concreta y la observación reflexiva. Son creativos e imaginativos, con una capacidad natural para generar ideas innovadoras, y prefieren explorar diversas perspectivas antes de decidir.

3. **Asimilador:** Aquellos con este estilo brillan en la observación reflexiva y la conceptualización abstracta. Son analíticos y excelentes organizadores de información en teorías coherentes, prefiriendo la lectura y la investigación antes de actuar.
4. **Acomodador:** Las personas que se identifican con este estilo destacan en la experiencia concreta y la experimentación activa. Son prácticos y orientados a la acción, aprendiendo mejor al enfrentarse directamente a desafíos y problemas.

La teoría de Kolb tiene importantes implicaciones para la educación, sugiriendo que los métodos de enseñanza deben adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes para optimizar su proceso de aprendizaje. Para los estudiantes convergentes, por ejemplo, es beneficioso proporcionar oportunidades para resolver problemas prácticos y aplicar teorías en situaciones reales. Para los divergentes, se debe fomentar la creatividad y la exploración de múltiples perspectivas. En el caso de los asimiladores, se recomienda el uso de métodos estructurados y recursos teóricos, mientras que, para los acomodadores, las actividades prácticas y la resolución de problemas son cruciales para su aprendizaje. (Gómez, s/f).

A pesar de su popularidad, la teoría de Kolb ha enfrentado críticas. Algunos detractores argumentan que la evidencia empírica que respalda la teoría es insuficiente. Además, se ha cuestionado la rigidez de la clasificación de los estilos de aprendizaje, ya que estas preferencias pueden variar con el tiempo y la experiencia.

Sin embargo, a pesar de estas críticas, la teoría de los estilos de aprendizaje de Kolb ha sido ampliamente utilizada en el ámbito educativo, contribuyendo a una mejor comprensión de la diversidad en los enfoques de aprendizaje. Al combinar la experiencia con la reflexión, la conceptualización y la experimentación, esta teoría ofrece un enfoque integral para mejorar la efectividad del proceso de aprendizaje.

Es así que, la Teoría de los Estilos de Aprendizaje de Kolb es una herramienta valiosa para comprender cómo las personas adquieren conocimientos y habilidades a través de la experiencia y la reflexión. Su énfasis en el Ciclo de Aprendizaje Experiencial y los diferentes estilos de aprendizaje proporcionan una base sólida para desarrollar estrategias pedagógicas más efectivas y personalizadas. A pesar de las críticas que ha recibido, su influencia en la educación es

innegable, y su aplicación puede enriquecer el ambiente de aprendizaje, beneficiando a todos los estudiantes. (Gómez, s/f).

La Teoría del Aprendizaje Experiencial de Kolb fundamenta la presente investigación para elaborar un programa de simulación en la asignatura Administración Pública I, al proponer un ciclo de aprendizaje que incluye la experiencia concreta, la reflexión, la conceptualización y la experimentación activa. Este enfoque resalta que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando participan activamente en experiencias prácticas, como simulaciones, que les permiten aplicar conocimientos teóricos y desarrollar competencias profesionales esenciales, como la toma de decisiones y el trabajo en equipo. Además, la teoría enfatiza la importancia de la reflexión crítica sobre las decisiones tomadas durante la simulación, lo que facilita el aprendizaje de los errores y aciertos en un contexto realista, preparando mejor a los estudiantes para desafíos futuros en su carrera profesional.

2.3.2 Teoría constructivista

Cuando se vincula el constructivismo con la educación, frecuentemente se encuentra que se malinterpreta este enfoque como un permiso para que los estudiantes aprendan a su propio ritmo. Esto a menudo implica que el docente no participa activamente en el proceso, limitándose a proporcionar materiales y luego dejando que los estudiantes trabajen de manera independiente para llegar a sus propias conclusiones, lo que algunos educadores denominan "construcción del conocimiento". (Ortiz, 2015).

Sin embargo, esta interpretación del constructivismo es incorrecta. En realidad, este enfoque enfatiza la interacción entre el docente y los estudiantes, promoviendo un intercambio dialéctico que combina los conocimientos del educador con los de los estudiantes, lo que permite alcanzar una síntesis productiva para ambos y facilita un aprendizaje significativo. Por lo tanto, es fundamental revisar el constructivismo como un marco teórico que respalde la práctica pedagógica, subrayando la relación esencial entre la metodología y la concepción de la enseñanza y el aprendizaje, así como otros aspectos vinculados como los objetivos, contenidos, métodos, técnicas y recursos, culminando en el proceso de evaluación. (Ortiz, 2015).

Es crucial abordar este tema en el contexto actual para corregir las ideas erróneas sobre el uso o más bien, el "mal uso" del constructivismo en la educación. No se puede separar la metodología de enseñanza del aprendizaje, ya que el método elegido por un educador está intrínsecamente relacionado con su visión del aprendizaje, existiendo una relación dialéctica entre ambos. Desde una perspectiva constructivista, el aprendizaje se considera un proceso que desarrolla habilidades cognitivas y afectivas, que se logran en diferentes niveles de maduración. Este proceso implica la asimilación y acomodación de la información percibida, la cual debe ser lo más significativa posible para facilitar su aprendizaje. Este desarrollo ocurre en interacción con otros participantes, ya sean compañeros o docentes, para lograr un cambio que permita una mejor adaptación al entorno. (Ortiz, 2015).

Un buen docente debe organizar sus actividades de manera que promuevan el aprendizaje de todos los involucrados en el proceso. La tarea principal del educador es enseñar, como se indica en los Lineamientos para la Educación Media en Colombia (Ministerio de Educación Nacional, 2010, p. 42). Dada la importancia del rol del docente, es crucial que exista coherencia entre lo que dice y lo que hace, ya que los estudiantes son muy sensibles a esta discrepancia. Si un docente tiene un discurso específico, sus acciones deben reflejar fielmente sus ideas. De lo contrario, los estudiantes notarán la incoherencia y se convertirán en críticos severos de esta situación. Por lo tanto, es esencial que el docente practique una reflexión continua sobre su discurso y sus acciones, sirviendo como un ejemplo de que siempre es posible mejorar en credibilidad y así convertirse en una figura de confianza para los estudiantes. (Ortiz, 2015).

Así, se han expuesto de manera concisa ciertos aspectos clave del constructivismo en la enseñanza. Cuando un docente elige un marco teórico como el constructivismo, es fundamental que reflexione sobre los objetivos del proceso educativo.

La Teoría Constructivista fundamenta la investigación para elaborar un programa de simulación en la asignatura Administración Pública I al enfatizar que el aprendizaje es un proceso activo y contextual en el que los estudiantes construyen su conocimiento a partir de experiencias previas y nuevas interacciones. Esta teoría sostiene que los estudiantes no son receptores pasivos de información, sino que construyen su comprensión mediante la exploración y la reflexión sobre situaciones reales o simuladas. Un programa de simulación permite a los estudiantes enfrentar

escenarios prácticos de administración pública, facilitando la aplicación de conceptos teóricos en contextos relevantes. Además, fomenta el trabajo colaborativo y la discusión, lo que enriquece el aprendizaje a través de la interacción social. Al involucrar a los estudiantes en la toma de decisiones y la resolución de problemas en un entorno controlado, el programa potencia sus competencias profesionales, ya que les brinda la oportunidad de experimentar, reflexionar y ajustar su desempeño en función de los resultados obtenidos. De este modo, la Teoría Constructivista proporciona un marco que respalda la creación de un ambiente de aprendizaje dinámico y significativo, orientado al desarrollo integral de los futuros profesionales.

2.3.3 Teoría del Aprendizaje Situado

Según Hernández y Díaz (2020), el Aprendizaje Situado es "un proceso tanto cognitivo como conductual que permite a una persona comprender la realidad de su entorno, abordándola desde una perspectiva epistemológica y reafirmandose en la aplicación de conocimientos en dicha realidad".

Los principios del aprendizaje situado provienen de diversas disciplinas y enfoques. Este concepto se deriva de una amalgama de contribuciones variadas, pero convergentes, de la filosofía del lenguaje, la antropología, la fenomenología, el constructivismo, la sociología del conocimiento, la etnometodología y la psicología cognitiva.

Sin embargo, el desarrollo de aprendizajes situados en el ámbito escolar presenta requisitos adicionales: primero, las experiencias educativas deben organizarse según las capacidades de desarrollo cognitivo de los estudiantes, lo que Vygotsky denominó la zona de desarrollo próximo; en segundo lugar, la experiencia debe ser guiada y respaldada a través de un proceso de "andamiaje", que ayude a los alumnos a adquirir habilidades para enfrentar la complejidad de los problemas mediante la colaboración con otros.

Así también, Hernández y Díaz (2020) indican que el desarrollo del Aprendizaje Situado debe realizarse en cuatro etapas: 1) Comenzar desde la realidad, 2) Realizar un análisis y reflexión, 3) Resolver de manera colaborativa, 4) Comunicar y transferir.

Por otra parte, Sagásteguí (2004) refiere que la a educación escolar ha tenido como objetivo principal la formación de individuos en consonancia con su época. Esta definición es amplia y variable; su significado está vinculado a la sociedad y la cultura en las que se encuentran los estudiantes y las instituciones educativas. Se puede afirmar que la escuela hoy en día debe contribuir al desarrollo de una inteligencia crítica en los estudiantes. Aunque los indicadores de esta habilidad son diversos, se puede acordar que, en la educación superior, los estudiantes y futuros profesionales necesitan adquirir un profundo conocimiento de su entorno, así como la capacidad de identificar necesidades y oportunidades en sus respectivos campos, para determinar las intervenciones más adecuadas ante problemas sociales relacionados con su profesión.

Actuar como individuos de nuestro tiempo implica algo más que aprender teoría y técnica. Los desafíos que enfrenta un profesional son complejos, con múltiples dimensiones e implicaciones, y requieren soluciones desde diversas perspectivas. Por ello, es crucial que los estudiantes adopten posturas éticas claras ante los dilemas que surgen en su desempeño profesional. A pesar de un contexto social globalizado donde coexisten múltiples valores, hay opciones como la democracia, la equidad y la sostenibilidad que siguen siendo referencias comunes para toda la humanidad. (Sagástegui, 2004).

Así, es comprensible que las estrategias y modelos pedagógicos se hayan centrado progresivamente en tres grandes objetivos interrelacionados: el primero es superar las prácticas educativas tradicionales que se enfocan en la transmisión de información fragmentada; el segundo consiste en enfocar el éxito escolar en el desarrollo de competencias, en lugar de solo en la adquisición de conocimientos; y el tercero es fomentar la capacidad de los estudiantes para anticipar, formular e influir en problemas de contextos sociales cada vez más desiguales e inciertos. Tanto los objetivos de la educación superior como los criterios pedagógicos actuales están directamente relacionados con el contexto social e implican, de alguna forma, el aprendizaje situado. (Sagástegui, 2004).

La Teoría del Aprendizaje Situado fundamenta la investigación para elaborar un programa de simulación en la asignatura Administración Pública I al enfatizar que el aprendizaje es más efectivo cuando se contextualiza en situaciones reales y relevantes. Esta teoría sostiene que el

conocimiento se construye a través de la interacción con el entorno y que los estudiantes aprenden mejor cuando participan en actividades que reflejan prácticas auténticas de su futura profesión. Un programa de simulación permite a los estudiantes experimentar situaciones de administración pública en un contexto seguro y controlado, donde pueden aplicar teorías y conceptos en escenarios prácticos. Además, fomenta la colaboración y el aprendizaje social, ya que los estudiantes trabajan en equipo para resolver problemas complejos, lo que refleja las dinámicas del mundo laboral. Al involucrar a los estudiantes en experiencias que imitan la realidad profesional, se fortalece su formación práctica y se potencian competencias clave, como la toma de decisiones, el liderazgo y la gestión de recursos. Así, la Teoría del Aprendizaje Situado proporciona un marco que respalda el diseño de un programa de simulación, alineando el proceso educativo con las necesidades y desafíos del contexto profesional de los estudiantes.

2.3.4 Modelo por competencias

2.3.4.1 Modelo educativo por competencias

Según García (2011), el nuevo modelo educativo se fundamenta en el concepto de competencias, que combina habilidades, conocimientos, actitudes y la disposición para aprender. Este enfoque busca que los estudiantes desarrollen un capital cultural, social y humano, permitiéndoles ser productivos y participar activamente en la sociedad. Las competencias son fundamentales para adaptarse a las demandas sociales e individuales, por lo que el modelo educativo debe centrarse en la resolución de problemas en ambos niveles.

Las competencias permiten dominar herramientas socio-culturales, interactuar en grupos diversos y actuar de manera autónoma. Además, el aprendizaje debe ser integral, conectando conocimientos y habilidades con el contexto real del estudiante. Sin embargo, este modelo enfrenta desafíos, como la resistencia a dejar atrás enfoques educativos tradicionales y la necesidad de redefinir el aprendizaje. (García, 2011).

La implementación de este modelo requiere un cambio significativo en las creencias y prácticas educativas, promoviendo la creatividad y la innovación. Es esencial que los docentes reconozcan y respeten los estilos de aprendizaje de sus alumnos, ayudándolos a resolver problemas concretos y a gestionar sus emociones y relaciones sociales. Es así que, desarrollar

competencias implica un enfoque holístico que prepare a los estudiantes para enfrentar los retos del mundo actual.

Las competencias se adquieren a través de situaciones y actividades concretas, involucrando a personas en contextos específicos. Su desarrollo está ligado a la asimilación de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, lo que requiere que los individuos actúen de manera consciente y ética. El modelo educativo basado en competencias busca integrar aspectos sociales, afectivos y cognitivos, fomentando la comunicación y el manejo de emociones, tanto propias como ajenas. (Ortega, 2008).

Este enfoque enfrenta dos desafíos principales: primero, la herencia de una visión occidental que divide las disciplinas en categorías rígidas, ignorando la diversidad de inteligencias; y segundo, la resistencia al modelo tradicional de educación, donde el docente es visto como la única fuente de conocimiento, y el estudiante como un receptor pasivo. (Aguerrondo, 2009).

2.3.4.2 La urgencia de implementar un currículo basado en competencias

El currículo representa el núcleo de la educación, actuando como el elemento normativo y regulador de los procesos educativos (Ibáñez, 2006). Según Frade (2009), el desarrollo curricular se define como un proceso sistemático que transforma los principios de aprendizaje y mediación en planes de trabajo, actividades, recursos informativos y métodos de evaluación, fundamentados en aspectos filosóficos, psicológicos, socio históricos, culturales, pedagógicos, administrativos, financieros y de recursos humanos.

Este proceso requiere la participación activa de diversos actores, lo cual es esencial para una gestión eficaz y para fomentar un ambiente de liderazgo y colaboración (Tobón, 2007). Yanes (2005) sostiene que el currículo es un proceso educativo integral, interconectado con otros contextos de desarrollo personal, como el social e histórico, la relevancia de la ciencia y el humanismo, así como las necesidades del estudiante, que contribuyen a la formación de su personalidad. Esto implica que el desarrollo curricular abarca desde una visión filosófica de los objetivos educativos hasta detalles sobre su implementación.

El compromiso de asegurar que la humanidad pueda sobrevivir y adaptarse en un entorno cada vez más desafiante, con recursos limitados, pero con acceso a tecnología avanzada, exige un currículo que potencie las capacidades individuales para maximizar el uso de los recursos disponibles. Esto implica redescubrir el contexto a partir de la principal riqueza de la humanidad: las capacidades humanas (Filmus, 1994).

En la sociedad actual y futura, el conocimiento se convierte en el recurso clave, ya que reduce la dependencia de recursos materiales, trabajo, tiempo y espacio, facilitando la automatización y la utilización de tecnologías avanzadas, lo que permite mayor versatilidad en las actividades (Filmus, 1994). El nuevo modelo educativo debe buscar cualificar al individuo para que pueda llevar a cabo acciones de planificación, ejecución y control de manera autónoma (Rial, 2007), así como utilizar y relacionar conocimientos y habilidades con procesos y productos motivacionales (Frade, 2009). Esto implica fomentar un proyecto ético que refuerce la unidad e identidad de cada persona, desarrollar un espíritu emprendedor a nivel individual y social, orientar las actividades de aprendizaje, enseñanza y evaluación, y facilitar el desarrollo de habilidades y pensamiento complejo, contribuyendo así a formar individuos integrales y holísticos (Tobón, 2007).

El modelo por competencias fundamenta la presente investigación para elaborar un programa de simulación en la asignatura Administración Pública I al centrarse en el desarrollo de habilidades y actitudes que los estudiantes necesitan para desempeñarse eficazmente en su futura profesión. Este enfoque educativo se basa en la idea de que el aprendizaje debe ir más allá de la mera adquisición de conocimientos teóricos, fomentando en cambio la capacidad de los estudiantes para aplicar lo aprendido en situaciones prácticas y reales. Un programa de simulación permite a los estudiantes practicar competencias específicas, como la toma de decisiones, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la comunicación efectiva, en un entorno que simula los desafíos del mundo laboral en el ámbito de la administración pública. Además, este modelo promueve la autoevaluación y la reflexión crítica, lo que ayuda a los estudiantes a identificar sus fortalezas y áreas de mejora. Al diseñar el programa de simulación en función de las competencias requeridas en el campo profesional, se asegura que la formación sea pertinente y alineada con las demandas del mercado laboral, potenciando así la preparación integral de los futuros administradores de empresas.

2.3.5 Aprendizaje autónomo y auto dirigido

El aprendizaje autodirigido se refiere a un proceso en el que las personas toman la iniciativa, ya sea con o sin el apoyo de otros, para identificar sus necesidades educativas, establecer sus objetivos de aprendizaje, reconocer los recursos humanos y materiales que requieren, seleccionar y utilizar las estrategias de aprendizaje apropiadas, y evaluar los resultados obtenidos. (Brock et y Hiemstra, 1993).

Según Ross (1999), el concepto de aprendizaje autodirigido admite diversas interpretaciones que se sitúan en un espectro. Por un lado, abarca las habilidades, técnicas y procedimientos necesarios para definir metas y objetivos, localizar recursos, planificar estrategias y evaluar resultados. Por otro lado, Mezirow (citado en Ross, 1999) añade la conciencia crítica, entendida como la capacidad para reconocer y cuestionar prejuicios antes de aceptarlos como ciertos.

2.3.5.1 Definición y características de las dimensiones del aprendizaje autodirigido

Cuadro 1

Características de las dimensiones del aprendizaje

	Definición	Características
Meta cognición	Conciencia de pensamiento efectivo y análisis de los propios hábitos de pensamiento, “autoaprecio”, “autodirección”, guiar los planes que nos disponemos hacer.	Involucra un proceso de autorregulación, que incluye: • Autoobservación • Autoevaluación • Autorreacción
Uso de estrategias	Se enfatiza más en “ser estratégico” que en “tener una estrategia”	Tres aspectos metacognitivos de las estrategias: 1. Conocimiento declarativo (¿qué es la estrategia?) 2. Conocimiento procedimental (¿Cómo opera la estrategia?) 3. Conocimiento condicional (¿Cuándo y por qué debe ser aplicada la estrategia?)
Motivación sostenida	El aprendizaje requiere esfuerzo y elecciones.	Este involucra decidir sobre: • Metas de una actividad • Percibir el valor o dificultad para realizar una tarea. • Potenciales beneficios de éxito o probabilidad de fracaso

Fuente: Adaptado de Paris y Winograd (2001).

Para que los estudiantes tengan éxito en su aprendizaje, es fundamental enseñarles a gestionar adecuadamente cada una de estas habilidades. Muchos estudiantes con bajo rendimiento no logran controlar su comportamiento, por lo que en estos casos es crucial investigar qué factores pueden motivar a estos estudiantes a asumir mayor responsabilidad en su aprendizaje ya desarrollar el autocontrol sobre las habilidades mencionadas anteriormente.

2.3.5.2 Modelos del Aprendizaje Autodirigido o Autorregulado

Merriam y Caffarella (1999) identifican tres tipos de modelos: lineales, interactivos e instruccionales, que reflejan una combinación conceptual, empírica y experiencial, resultando en perspectivas particulares sobre los procesos de aprendizaje autodirigido. Para este estudio, consideramos especialmente útiles e interesantes los modelos instruccionales.

Modelos Instruccionales

Esta categoría proporciona valiosas contribuciones para los educadores en entornos formales, quienes pueden integrar métodos de aprendizaje autodirigido en sus programas y actividades de enseñanza. Según Grow (1991), la disposición hacia el aprendizaje autodirigido es una mezcla de habilidad y motivación, y también señala que esta disposición es situacional. Destaca los siguientes principios fundamentales sobre el aprendizaje autodirigido y su enseñanza:

- La educación debería fomentar aprendices autodirigidos permanentes, pero a menudo genera dependencia.
- Existen múltiples maneras de enseñar de manera efectiva.
- La capacidad de ser autodirigido depende del contexto; una persona puede ser autodirigida en una asignatura y dependiente en otra.
- No hay nada incorrecto en ser un aprendiz dependiente, es decir, alguien que requiere instrucción.
- La autodirección es una habilidad que se puede aprender y, por lo tanto, también se puede enseñar.

2.4 MARCO CONCEPTUAL

2.4.1 Simulación

La simulación implica colocar a un estudiante en un entorno que reproduzca ciertos aspectos de la realidad y crear en ese contexto situaciones, problemas o dinámicas que sean semejantes a las que tendrá que afrontar con otras personas. (Salas y Ardanza, 1995).

2.4.2 Estrategia Didáctica

Se concibe como la estructura de actividad en la que se hacen reales los objetivos y contenidos. Esta estructura implica un proceso que comienza desde un punto de partida, que son los contenidos de información, ya sean nuevos o conocimientos previos que los participantes ya tengan sobre el tema. Desde este punto inicial, se avanza hacia el objetivo final, es decir, se busca concretar lo que se desea lograr al desarrollar una estrategia. (Mancilla y Beltrán, 2013).

2.4.3 Aprendizaje Experiencial

Kolb (2014) define el aprendizaje experiencial como un enfoque que establece un marco para fortalecer las conexiones entre la educación, el trabajo y el desarrollo personal. Este método no solo aborda las competencias requeridas en el ámbito laboral, sino que también se alinea con los objetivos educativos, facilitando así la integración del trabajo en el aula con la realidad externa. Además, el autor señala que los estudiantes incorporan las experiencias del mundo real en sus vidas personales al interpretar dichas experiencias y otorgarles un significado propio, lo que les permite planificar futuras acciones.

2.4.4 Competencias Profesionales

La competencia profesional se refiere al nivel de aplicación de los conocimientos, habilidades y buen juicio relacionados con una profesión en diversas situaciones que pueden surgir durante el ejercicio de la práctica profesional. (Gómez, 2015).

2.4.5 Contextualización

Contextualizar la enseñanza implica integrar experiencias concretas y diversas, así como aplicar lo aprendido en nuevas situaciones. No se trata solo de dar ejemplos, sino de adoptar una postura

constante en la enseñanza, reconociendo que todo conocimiento establece una relación entre el sujeto y el objeto.

Contextualizar significa construir significados, que no son neutros, ya que incorporan valores al revelar lo cotidiano, ayudar a comprender problemas del entorno social y cultural, y facilitar el proceso de descubrimiento. Es buscar el significado del conocimiento a partir de los contextos del mundo o de la sociedad en general, llevando al estudiante a entender la relevancia de lo aprendido y aplicarlo para interpretar los hechos, tendencias, fenómenos y procesos que lo rodean. (Wharta y Faljoni, 2004).

2.4.6 Aprendizaje Activo

Es un método de enseñanza que involucra a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, fomentando el desarrollo de su conocimiento y comprensión. El Aprendizaje Activo implica que los estudiantes reflexionen y apliquen nuevos conocimientos y habilidades para cultivar recuerdos a largo plazo y lograr una comprensión más profunda. Esta comprensión les facilitará también establecer conexiones entre diferentes ideas y fomentar el pensamiento creativo. (Cambridge International, 2019)

2.4.7 Diseño Curricular

El diseño curricular es un proceso que las instituciones de educación superior deben realizar con regularidad para ampliar o actualizar su oferta académica. El resultado de este proceso es un documento que detalla la organización, operación y evaluación integral de la formación propuesta, conocido como currículo. La fase de planificación en el diseño curricular es crucial, ya que su éxito influye en el funcionamiento correcto del currículo y minimiza los riesgos de error, además de permitir una evaluación adecuada. La planificación estratégica proporciona un marco metodológico que puede aplicarse en la estructura y desarrollo del currículo. Incorporar elementos conceptuales de la planificación estratégica en el diseño curricular facilita la organización de la información necesaria para la creación de un currículo en la educación superior. (Aranda y Salgado, 2005).

2.4.8 Toma de Decisiones

Es el proceso que implica seleccionar entre diversas opciones o maneras de abordar diferentes situaciones en la vida. Varios factores pueden afectar las decisiones que hacemos a diario, utilizando diversas técnicas y actividades prácticas. (Universidad de Guadalajara, s/f).

2.4.9 Resolución de Problemas

Es un proceso que combina aspectos cognitivos, afectivos y conductuales, en el cual una persona busca identificar o encontrar una solución efectiva o una manera de enfrentar un problema específico. (Becoña, 1996).

2.4.10 Trabajo en Equipo

Un equipo es una manera específica de organizar el trabajo, que tiene como objetivo potenciar el talento colectivo y la energía de sus miembros. Este tipo de organización es especialmente eficaz para lograr altos estándares de calidad en la gestión de una institución o empresa. (Gómez y Acosta, 2003),

2.4.11 Innovación Educativa

Según Zaltman et. al (1973), el concepto de innovación se refiere a tres usos interconectados. Primero, se entiende como "una invención", es decir, el proceso creativo que combina dos o más conceptos o entidades existentes de manera novedosa, generando una configuración que antes no existía. En segundo lugar, se describe como el proceso mediante el cual una innovación ya existente se integra en la percepción y el comportamiento de un usuario. Finalmente, la innovación puede ser una idea, práctica o artefacto material que se considera nuevo, independientemente de si ha sido adoptado o no.

Así, el concepto de innovación abarca estos tres aspectos: la creación de algo inédito, la percepción de lo creado como novedoso y la integración de ese elemento como algo nuevo. La innovación educativa está más relacionada con los dos últimos aspectos, como el uso del trabajo en grupo como estrategia de enseñanza y la implementación de nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

2.5 MARCO CONTEXTUAL

2.5.1 Universidad Amazónica de Pando

La Universidad Amazónica de Pando es una institución de educación superior, autónoma y de derecho público, que forma parte del sistema de universidades bolivianas en igualdad de jerarquía con otras universidades públicas, tal como establece el artículo 92 de la Constitución Política del Estado y el artículo 1 del Estatuto Orgánico de la Universidad Boliviana. Su domicilio legal se encuentra en la ciudad de Cobija, con jurisdicción en todo el departamento de Pando, proyectando su presencia académica y administrativa tanto a nivel nacional como internacional, en colaboración con otras universidades e instituciones públicas.

La creación de la universidad fue aprobada como una demanda de la clase trabajadora en beneficio de Pando, inicialmente presentada en el “I Congreso de la Central Obrera Departamental de Pando”, realizado del 4 al 6 de diciembre de 1979. En 1983, esta petición fue elevada al “VI Congreso de Universidades” en Tarija, donde se aprobó su creación con el nombre de Universidad Técnica de Pando. Finalmente, en 1984, bajo el gobierno del Dr. Hernán Siles Suazo, se consolidó su creación mediante la Ley de la Nación No. 653, estableciendo su sede en Cobija. Desde entonces, el Comité de Funcionamiento decidió denominarla Universidad Amazónica de Pando (UAP), nombre que fue oficializado el 1 de marzo de 2023 con la promulgación de la Ley 1498 por la presidencia de Luis Arce Catacora.

En 1993, el Comité Ejecutivo de la Universidad Boliviana otorgó la credencial a la primera rectora, Dra. Lila Quiroga de Mérida, quien se convirtió en la representante legal de la universidad. A partir de esa gestión, se comenzaron a ofrecer las carreras de Biología y Enfermería desde el 3 de diciembre de ese año, fecha que se conmemora como el aniversario de la institución.

La base de su constitución es una comunidad educativa democráticamente organizada, compuesta por docentes y estudiantes que, de manera paritaria, conforman todas las instancias de decisión y cogobierno universitario. El primer Estatuto Orgánico de la UAP fue aprobado en la VI Conferencia Nacional de Universidades en octubre de 1997 y por el Congreso Nacional de Universidades en mayo de 1999, ambos eventos celebrados en la ciudad de Trinidad, Beni.

En agosto de 1996, se incorporó la carrera de Informática a nivel de Técnico Superior. Posteriormente, en el año 2000, se diversificó la oferta curricular con la creación de programas académicos en Construcción Civil y Pesca y Acuicultura a nivel de Técnico Superior, así como Ingeniería Agroforestal y Derecho a nivel de Licenciatura. También se aprobó el cambio del grado académico de la carrera de Informática a nivel de Licenciatura como Ingeniería Informática.

En 2001, se abrió el Área de Ciencias Económicas y Financieras, ofreciendo las carreras de Economía, Administración de Empresas y Contaduría Pública a nivel de Licenciatura, además de la Carrera de Formación Docente a nivel de Técnico Superior, en convenio con el Ministerio de Educación, Cultura y Deportes. En 2002, se creó la Carrera de Fisioterapia a nivel de Técnico Superior.

En 2004, se aprobó la creación del Área de Ciencias Sociales, que incluyó las carreras de Ciencias de la Comunicación Social y Trabajo Social a nivel de Licenciatura, con el apoyo financiero de la Prefectura del Departamento de Pando. En la gestión académica de 2006, se abrieron las carreras de Ingeniería Civil e Ingeniería en Tecnología de la Madera a nivel de Licenciatura, así como la implementación del Centro Tecnológico Puerto Rico, que ofrece las carreras de Guardabosques, Pesca y Acuicultura, y Sistemas de Producción Agropecuaria, todas a nivel de Técnico Superior. Este año se considera un hito en infraestructura, gracias a un proyecto con FOM-CALIDAD que equipó las aulas con video proyectores, pantallas, internet, equipos de sonido e inmobiliario.

En 2007, se inauguró la Unidad Académica Las Piedras, en el municipio de Gonzalo Moreno, con las carreras de Turismo Sostenible y Administración de Empresas, ampliando así las opciones de formación profesional en el área rural. Esta expansión continuó con la apertura de la Unidad Académica de El Sena en 2012 y Santa Rosa en 2014.

En Cobija, la oferta formativa también se amplió con la apertura de las carreras de Ingeniería Civil (2006), Ingeniería Industrial (2006), Odontología (2007), Ciencias Políticas y Gestión Pública (2007), Ingeniería Ambiental (2009), Ingeniería de Sistemas (2009), Ingeniería Comercial (2011), Medicina (2012) y Medicina Veterinaria y Zootecnia (2016), además de la

reapertura de la carrera de Ciencias de la Comunicación Social, que había estado inactiva durante cinco años.

Con el objetivo de evaluar y garantizar la calidad de las carreras, a partir de 2010 la universidad inició procesos de acreditación, comenzando con la carrera de Enfermería, que obtuvo su primera acreditación internacional del MERCOSUR. Desde entonces, la UAP ha avanzado firmemente para que todas sus carreras logren esta distinción; hasta 2023, se han acreditado 13 carreras, de las cuales dos tienen acreditación internacional y 11 acreditación nacional otorgada por el CEUB, mientras que el resto se encuentra en proceso.

Un reciente hito en la historia de la UAP es la significativa ampliación de su oferta formativa, con la apertura de siete carreras y programas en solo dos años: en 2022 se introdujeron Sociología e Ingeniería Financiera, y en 2023, Arquitectura, Relaciones Internacionales y Diplomacia, Comercio Internacional y Aduanas, así como los programas de Ingeniería Agropecuaria e Ingeniería Agroindustrial en el área rural, el 2024 se abrieron los programas de Psicología, bioquímica y farmacia y biomédica. (Modelo de formación superior universitaria, UAP, 2024).

2.5.2 Carrera de Administración de Empresas

La carrera fue creada mediante la Resolución del Consejo Académico No. 04/2001, del 24 de enero de 2001, y homologada en el Honorable Consejo Universitario mediante la Resolución No. 017/2001. Su funcionamiento comenzó con la programación y ejecución del Preuniversitario y la Prueba de Suficiencia Académica el 26 de marzo de 2001, abarcando las asignaturas de Lenguaje, Matemáticas y Técnicas de Estudio. Además, se impartieron en calendario las asignaturas de Introducción a la Economía, Introducción a la Administración de Empresas e Introducción a la Contaduría Pública, concluyendo con los exámenes finales el 29 de junio de 2001.

Las clases del primer semestre iniciaron sus cursos regulares el 16 de julio de 2001 y finalizaron el 19 de diciembre del mismo año, destacando que la asignatura de Cálculo I extendió sus contenidos hasta mediados de enero de 2002. La carrera de Administración de Empresas forma

parte del Área de Ciencias Económicas y Financieras y se complementa con otros programas, como Contaduría Pública, Turismo Sostenible e Ingeniería Comercial.

Actualmente, la carrera de Administración de Empresas cuenta con un Plan Estratégico de Desarrollo Institucional (PDI 2015-2019), el cual está siendo actualizado en función del Plan de Desarrollo Institucional de la universidad. (Rediseño curricular de Administración de Empresas, UAP, 2021).

Estructura organizacional

Figura 1

Estructura organizacional de la carrera de Administración de Empresas



Fuente: Rediseño curricular de Administración de Empresas, UAP, 2021

Misión de la Carrera

Formar profesionales en Administración de Empresas competentes con conocimientos técnicos y científicos, valores éticos y morales, comprometidos con el desarrollo sustentable de la región y del

país, capaces de aplicar el proceso administrativo en las áreas de finanzas, mercadotecnia, operaciones, recursos humanos y gerencia en las organizaciones, garantizando el aprovechamiento óptimo de los recursos de la empresa para mejorar la calidad, competitividad y eficiencia de la misma.

Visión de la Carrera

Ser una Carrera con certificación de calidad a nivel nacional e internacional que forme profesionales en Administración de Empresas emprendedores, innovadores y creativos capaces de promover e impulsar el desarrollo sustentable de la región y del país.

Objetivos de la Carrera

Formar profesionales en Administración de empresas con dominio teórico-práctico de las áreas del conocimiento económico, administrativo, financiero y de la producción de bienes y servicios; preparados para proyectar y contribuir al desarrollo de las organizaciones a través de la eficiente planificación, organización, dirección y control de las empresas públicas o privadas, entidades con o sin fines de lucro, de nivel nacional o internacional; profesional líder y emprendedor, especialista en Recursos Humanos, administración financiera, mercadotecnia, administración de producción y operaciones, de acuerdo a sus intereses o inclinaciones profesionales.

Perfil profesional

El Administrador de Empresas formado en la Universidad Amazónica de Pando, es un profesional idóneo, emprendedor, creativo e innovador capaz de aplicar con liderazgo el proceso administrativo en las áreas de finanzas, mercadotecnia, operaciones, recursos humanos y gerencia en las organizaciones, diseñando proyectos, negocios y emprendimientos con responsabilidad social y ética profesional para impulsar el desarrollo sustentable de la región y del país.

Familias laborales

1. Gerencia
2. Administración financiera
3. Administración de la producción de operaciones
4. Mercadotecnia

5. Administración de recursos humanos

Cuadro 2*Contexto de la asignatura Administración Pública I*

SIGLA	ASIGNATURA	HORAS			CARGA HORARIA	PRE-REQUISITO
		SEMANA	MES	SEMESTRE		
ADM-131	Administración Pública I	4	16	80	32	ADM-013
Competencia: Implementar el proceso administrativo en una organización pública de una manera eficiente y eficaz con el fin de mejorar la gestión pública tomando en cuenta la estructura y las normativas vigentes.						
C.D.1. Analiza el aporte de las Administraciones públicas en el marco de las relaciones entre Estado, mercado y sociedad.		C.D.2. Interpreta los resultados de la Gestión Pública tomando en cuenta el análisis de competencia del gobierno.		C.D.3. Planifica la gestión pública en el marco del Sistema de Planificación Nacional contemplando los reglamentos de inversión y preinversión en el contexto boliviano, tomando en cuenta las normas básicas del SNIP		

Fuente: Rediseño curricular de la carrera de Administración de Empresas, UAP (2021)

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 ENFOQUE METODOLÓGICO

La investigación actual utiliza un enfoque mixto. Johnson y Onwuegbuzie (2004) definen los diseños mixtos como "el tipo de estudio en el que el investigador combina o integra técnicas de investigación, métodos, enfoques, conceptos o lenguajes cuantitativos y cualitativos en un único trabajo" (p. 17).

Este enfoque metodológico mixto se mostró especialmente útil para abordar el problema sobre los elementos y características que debían incluirse en un programa de simulación como estrategia didáctica en la asignatura de Administración Pública I. Se realizaron entrevistas a la coordinadora de la carrera y a la docente de la asignatura, lo que permitió obtener información valiosa sobre las necesidades y expectativas en relación con la formación práctica de los estudiantes.

Además, en el periodo II-2023, se aplicó una encuesta a los estudiantes programados en dicha asignatura, lo que proporcionó datos cuantitativos sobre su percepción y experiencia. Al combinar las técnicas cualitativas de las entrevistas con los datos cuantitativos de la encuesta, se logró una comprensión más completa y enriquecedora de las dinámicas del entorno laboral y de cómo las simulaciones podrían impactar el desarrollo de competencias profesionales.

Este enfoque no solo facilitó la identificación de aspectos clave para el diseño del programa de simulación, sino que también permitió validar los hallazgos a través de la triangulación de datos, contribuyendo así a la formulación de una estrategia didáctica que responda efectivamente a las necesidades formativas de los estudiantes en la carrera de Administración de Empresas.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La investigación descriptiva puede llevarse a cabo utilizando un enfoque cuantitativo o cualitativo. Según Guevara et al., "El objetivo de la investigación descriptiva consiste en

conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción precisa de las actividades, objetos, procesos y personas” (2020, p. 171).

Este tipo de investigación permitió identificar y analizar en detalle las realidades educativas y las dinámicas del aula, así como las percepciones y necesidades de los estudiantes y docente. Al describir con precisión estas situaciones, se pudieron detectar las áreas que requerían atención y mejora, lo que contribuyó a diseñar un programa de simulación que respondiera efectivamente a las necesidades de formación práctica de los estudiantes. De este modo, la investigación descriptiva proporcionó la base necesaria para fundamentar y estructurar un programa que potenciara las competencias profesionales de los futuros egresados de la carrera de Administración de Empresas.

3.3 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN

El método inductivo se inicia con un estudio individual de los hechos y se formulan conclusiones universales que se postulan como leyes, principios o fundamentos de una teoría. Este enfoque permite observar patrones y regularidades en los datos específicos, a partir de los cuales se generan generalizaciones que pueden ser aplicadas a contextos más amplios. A medida que se recopilan y analizan más casos, las conclusiones se vuelven más robustas, facilitando el desarrollo de teorías que reflejan la realidad observada y contribuyen a la comprensión del fenómeno en estudio. (Rodríguez, 2007).

Desde esta concepción, el método inductivo coadyuvó a lograr el objetivo de elaborar un programa de simulación como estrategia didáctica en la asignatura de Administración Pública I al permitir un análisis detallado de las experiencias y necesidades específicas de los estudiantes y docentes. Al iniciar con un estudio individual de los hechos, como entrevistas y encuestas, se pudieron identificar patrones y regularidades en las percepciones sobre la formación práctica. A medida que se recopilaron y analizaron más datos, las conclusiones se volvieron más sólidas, facilitando la formulación de generalizaciones aplicables a un contexto más amplio dentro de la carrera de Administración de Empresas. Este enfoque inductivo no solo ayudó a comprender la realidad educativa, sino que también permitió desarrollar un programa de simulación basado en

evidencias concretas, garantizando que respondiera efectivamente a las necesidades formativas de los estudiantes y potenciara sus competencias profesionales. Así, el método inductivo contribuyó a la creación de un marco teórico y práctico que fundamentó la estrategia didáctica propuesta.

3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

3.4.1 Encuesta

La técnica de encuesta es un método de investigación ampliamente utilizado que facilita la obtención y el análisis de datos de manera rápida y eficiente. Este procedimiento permite recopilar información de un gran número de personas en poco tiempo, lo que resulta útil para identificar tendencias, opiniones y comportamientos en diversas áreas de estudio. Además, las encuestas pueden ser diseñadas de diferentes formas, como cuestionarios en línea o entrevistas telefónicas, lo que las hace versátiles y adaptables a las necesidades específicas de cada investigación. Su capacidad para generar datos cuantitativos y cualitativos contribuye a una comprensión más profunda del fenómeno en cuestión. (Casas, et. al. 2002).

La técnica de encuesta, como método de investigación ampliamente utilizado, coadyuvó a lograr los objetivos de diseñar escenarios de simulación para la asignatura de Administración Pública I y establecer instrumentos de evaluación para valorar el desempeño de los estudiantes. Al facilitar la obtención y el análisis de datos de manera rápida y eficiente, las encuestas permitieron recopilar información valiosa sobre las percepciones y necesidades de los estudiantes respecto a situaciones reales del entorno empresarial. Esto fue esencial para crear escenarios de simulación que reflejaran contextos específicos y relevantes. Además, al ofrecer la posibilidad de generar tanto datos cuantitativos como cualitativos, las encuestas contribuyeron a desarrollar instrumentos de evaluación adecuados que midieron efectivamente el desempeño de los estudiantes en las simulaciones, garantizando así una formación práctica alineada con los requerimientos del ámbito laboral.

3.4.2 Entrevista semi estructurada

La entrevista fue un recurso fundamental en la investigación cualitativa para la recolección de información; se distinguió como una conversación orientada hacia un propósito específico, que

fue más allá de un simple intercambio verbal. Este método técnico se presentó como un diálogo informal. Según Canales, se describió como "la comunicación interpersonal que se establece entre el investigador y el participante, con el objetivo de obtener respuestas verbales a las preguntas formuladas sobre el problema en cuestión" (Canales, 2006). Esta técnica contribuyó a lograr el objetivo de elaborar un programa de simulación como estrategia didáctica en la asignatura Administración Pública I, para la carrera de Administración de Empresas, con el propósito de fortalecer la formación práctica de los estudiantes y potenciar sus competencias profesionales. La entrevista se aplicó a la Coordinadora de la carrera, lo que permitió describir el problema de la investigación y a los datos propiciados por la docente coadyuvaron al diseño de la propuesta.

3.4.3 Revisión documental

La revisión bibliográfica es un método que consiste en familiarizarse con el conocimiento previo relacionado con un tema o problema de investigación, a partir de los estudios y observaciones realizados por otros investigadores. Este proceso permite establecer un vínculo con una porción de la realidad que se va a investigar y actuar en función de ello (Ander-Egg, 2003, p. 58).

Esta técnica se aplicó de manera transversal a lo largo de todo el proceso de investigación. Desde la validación del problema hasta la construcción del perfil, el estado del arte, el marco teórico y la fundamentación de la propuesta, se utilizó de forma responsable y organizada. Además, se respetó la ética de citación de fuentes bibliográficas en cada etapa.

3.5 UNIDAD DE ANÁLISIS

Según Babbie (2010), la unidad de análisis se define como los componentes que se examinan y que servirán de fundamento para la recolección de datos. Esta unidad puede abarcar individuos, grupos, organizaciones, eventos o cualquier fenómeno que se desee estudiar. Al determinar la unidad de análisis, se establece el alcance del estudio, lo que permite al investigador enfocar sus esfuerzos en la recolección de datos pertinentes y relevantes

La unidad de análisis de esta investigación se centró en los elementos y características que se incluyeron en el programa de simulación como estrategia didáctica en la asignatura de Administración Pública I. Esto abarcó una evaluación detallada de componentes específicos, tales como la interactividad, la relevancia contextual, la accesibilidad, la retroalimentación oportuna y la alineación con los objetivos de aprendizaje. Se buscó comprender cómo cada una de estas características contribuyó al fortalecimiento de la formación práctica de los estudiantes y a la potenciación de sus competencias profesionales. A través de esta unidad de análisis, se identificaron los aspectos clave que facilitaron el proceso de enseñanza-aprendizaje en la carrera de Administración de Empresas.

3.6 POBLACIÓN Y MUESTRA

3.6.1 Población

La población de estudio estuvo compuesta por 73 estudiantes de la carrera de Administración de Empresas de la Universidad Amazónica de Pando, quienes estaban programados en la asignatura de Administración Pública I durante el periodo académico II-2023.

3.6.2 Muestra

Dado que la información era accesible, se aplicó la encuesta a los 73 estudiantes inscritos en la asignatura de Administración Pública I, lo que constituye una muestra de población completa.

CAPÍTULO IV

DIAGNÓSTICO

Con el objetivo de obtener datos relevantes y contextuales, se llevó a cabo el presente diagnóstico mediante un cuestionario con preguntas estructuradas, dirigido a los estudiantes de cuarto semestre de la carrera de Administración de Empresas, específicamente a aquellos programados en la asignatura de Administración Pública I durante el periodo académico II-2023. Asimismo, se realizó una entrevista con la Lic. Eilen Saavedra Pessa, docente a cargo de dicha asignatura en esa gestión académica.

4.1 CONTEXTO DE LA ASIGNATURA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA I

Cuadro 3

Resumen del Proyecto Formativo

COMPETENCIA	CRITERIOS DE DESEMPEÑO	CONTENIDO PROGRAMÁTICO	CONTENIDO ANALÍTICO
Implementar el proceso administrativo en una organización pública de una manera eficiente y eficaz con el fin de mejorar la gestión pública tomando en cuenta la estructura y las normativas vigentes.	C.D1 Analiza el aporte de las Administraciones públicas en el marco de las relaciones entre Estado, mercado y sociedad	U.A.1. DESARROLLO HISTÓRICO DEL ESTADO	1.1 Teorías acerca del origen del Estado 1.2 Grupos Estructurales de la Sociedad 1.3 El Estado en la historia 1.4 Globalización y Estadonación 1.5 El desarrollo del pensamiento político sobre el Estado. 1.6 Doctrinas Modernas sobre el Estado
		U.A.2. NATURALEZA DEL ESTADO	2.1 Comunidad-Nación, 2.2 Sociedad Estado Naturaleza del Estado 2.3 Finalidades, estructura, funciones y roles del Estado 2.4 Elementos del Estado 2.5 Formas del Estado 2.6 Formas de Gobierno

2.7 Estado y Constitución

C.D2 Interpreta los resultados de la Gestión Pública tomando en cuenta el análisis de competencia del gobierno.	U.A.3. LA ORGANIZACIÓN DE LA ADMINISTRACIÓN PÚBLICA BOLIVIANA	3.1 Organización del poder público 3.2 Análisis competencial del gobierno nacional y los gobiernos sub nacionales 3.3 El modelo de gestión pública por resultados 3.4 La formulación de resultados 3.5 La medición de resultados 3.6 El modelo de gestión pública intercultural
C.D3 Planifica la gestión pública en el marco del Sistema de Planificación Nacional contemplando los reglamentos de inversión y pre-inversión en el contexto boliviano, tomando en cuenta las normas básicas del SNIP	U.A.4. LOS MACROSISTEMAS DE LA GESTIÓN PÚBLICA SISPLAN – SNIP	4.1 La planificación estratégica nacional 4.2 El Sistema de Planificación Nacional (SISPLAN) 4.3 Organización y niveles del SISPLAN 4.4 De la articulación de los planes 4.5 El Plan Nacional de Desarrollo 4.6 La matriz PND 4.7 El Sistema de Inversión Pública (SNIP) 4.8 Norma Básica del SNIP 4.9 Reglamento de Inversión 4.10 Reglamento de Pre-Inversión 4.11 Introducción a los sistemas de la Ley SA 4.12 FCO

Fuente: Rediseño curricular Administración de Empresas UAP (2021).

4.2 RESULTADOS DE LA ENTREVISTA A DOCENTE

Cuadro 4

Preguntas y respuestas de la entrevista

PREGUNTAS	RESPUESTAS
¿Cuáles considera que son los objetivos principales de un programa de simulación en la enseñanza de Administración Pública I?	Los programas de simulación en la enseñanza de Administración Pública I tienen varios objetivos fundamentales, entre los cuales se destaca la promoción del trabajo en equipo. La simulación fomenta la colaboración entre los estudiantes, ya que deben trabajar juntos para resolver problemas y tomar decisiones. Este enfoque ayuda a desarrollar habilidades interpersonales y de comunicación, esenciales en el ámbito de la administración pública.
¿Qué elementos específicos cree que son esenciales para incluir en un programa de simulación?	Las actividades interactivas son fundamentales en un programa de simulación, ya que fomentan la participación activa de los estudiantes. De igual modo, Es crucial que los escenarios utilizados en la simulación sean realistas y relevantes para el contexto actual de la administración pública. Esto implica la creación de situaciones que reflejen problemas y desafíos reales que enfrentan las instituciones gubernamentales.
¿Cómo podría un programa de simulación contribuir a la formación práctica de los estudiantes en esta asignatura?	Un programa de simulación puede mejorar significativamente la retención del conocimiento al transformar el aprendizaje pasivo en una experiencia activa. Cuando los estudiantes participan en simulaciones, no solo reciben información teórica, sino que la aplican en situaciones prácticas. Las simulaciones permiten a los estudiantes aplicar conceptos teóricos en un entorno controlado. Por ejemplo, pueden utilizar modelos de gestión pública, teorías de comportamiento organizacional o principios de política pública en escenarios simulados.
¿Qué características debería tener un programa de simulación para adaptarse a las necesidades de los estudiantes?	La accesibilidad es una característica fundamental que todo programa de simulación debe tener para adaptarse a las necesidades de todos los estudiantes. Un programa accesible permite que estudiantes con diferentes habilidades y contextos puedan participar plenamente en las actividades, además, debe ser flexible en su diseño y ejecución.
¿Qué tipo de situaciones o escenarios considera que serían	Los casos de estudio histórico son una excelente opción para incluir en un programa de simulación, ya que ofrecen a los estudiantes la oportunidad de

más relevantes para incluir en el programa de simulación?	aprender de situaciones reales que han moldeado la administración pública. Ejemplo: • Situaciones que simulen crisis de gestión pública, como desastres naturales, epidemias o crisis económicas. • Pueden simular la creación y evaluación de programas que buscan reducir la desigualdad y mejorar la calidad de vida de diversos grupos sociales. • Pueden participar en campañas electorales, debates y negociaciones políticas, lo que les brinda una comprensión práctica del funcionamiento del sistema democrático. • Simulaciones que aborden la asignación de presupuestos, la planificación de proyectos y la evaluación de políticas. • Simular la gestión de conflictos y la búsqueda de soluciones pacíficas, aprendiendo sobre la importancia de la mediación y el diálogo en la resolución de problemas. • Simular el diseño y la implementación de soluciones innovadoras para problemas contemporáneos, como el cambio climático o la digitalización de servicios públicos. • Analizar cómo diferentes países abordan problemas similares y qué lecciones se pueden aprender de sus experiencias.
¿Cómo podría la retroalimentación de los estudiantes mejorar el diseño del programa de simulación?	La retroalimentación de los estudiantes es fundamental para identificar áreas de mejora en un programa de simulación. A través de encuestas, grupos de discusión y entrevistas, los estudiantes pueden expresar sus opiniones sobre diversos aspectos del programa, como la relevancia de los escenarios, la claridad de las instrucciones y la eficacia de las herramientas utilizadas.
¿Qué competencias profesionales específicas deberían potenciarse a través de un programa de simulación?	En el contexto de la administración pública, los estudiantes deben aprender a enfrentar y resolver situaciones complejas y multifacéticas que pueden surgir en la gestión de políticas y recursos.
¿Qué recursos o materiales considera necesarios para implementar un programa de simulación efectivo?	Proporcionar material de lectura y recursos de apoyo que estén alineados con los temas de la simulación es vital para preparar a los estudiantes. Esto puede incluir artículos académicos, informes, libros de texto y guías prácticas sobre temas relevantes como políticas públicas, gestión de crisis y resolución de conflictos.

	También, se debe integrar herramientas de evaluación es crucial para medir el progreso y el desempeño de los estudiantes durante el programa de simulación.
¿Cómo evalúa la efectividad de un programa de simulación en comparación con otros métodos de enseñanza?	Evaluar el nivel de comprensión de conceptos clave a través de pruebas escritas, cuestionarios o trabajos escritos después de la simulación y en comparación con grupos que no participaron en la misma. Observar la capacidad de los estudiantes para aplicar lo aprendido en escenarios del mundo real o en situaciones prácticas posteriores a la simulación.
¿Qué sugerencias tiene para asegurar que el programa de simulación se mantenga actualizado y relevante?	• Realizar investigaciones regulares sobre las últimas políticas, tecnologías y prácticas en la administración pública. • Establecer un calendario para revisar y actualizar los escenarios de simulación, asegurando que reflejen problemas y situaciones actuales en la administración pública. • Utilizar casos recientes de escenarios en la simulación, permitiendo a los estudiantes analizar y discutir situaciones actuales y aprender de ellas. • Implementar encuestas y grupos de reflexión después de cada simulación para recoger información sobre la experiencia de los estudiantes y su percepción de la relevancia del contenido. • Evaluar los resultados de aprendizaje de los estudiantes y utilizar estos datos para identificar áreas en las que la estrategia didáctica puede necesitar ajustes o mejoras. • Proporcionar espacios y oportunidades para que los estudiantes propongan nuevas ideas y enfoques para la simulación.

Fuente: Entrevista docente de asignatura Administración pública I

Los programas de simulación en la enseñanza de Administración Pública son herramientas educativas valiosas que promueven el desarrollo de competencias esenciales, como el trabajo en equipo y la comunicación efectiva, en un entorno práctico y colaborativo.

Al integrar escenarios realistas y relevantes, estos programas permiten a los estudiantes aplicar conceptos teóricos a situaciones del mundo real, mejorando así la retención del conocimiento. La accesibilidad y flexibilidad son cruciales para asegurar la participación de todos los

estudiantes, mientras que la retroalimentación continua a través de encuestas y grupos de discusión permite identificar áreas de mejora.

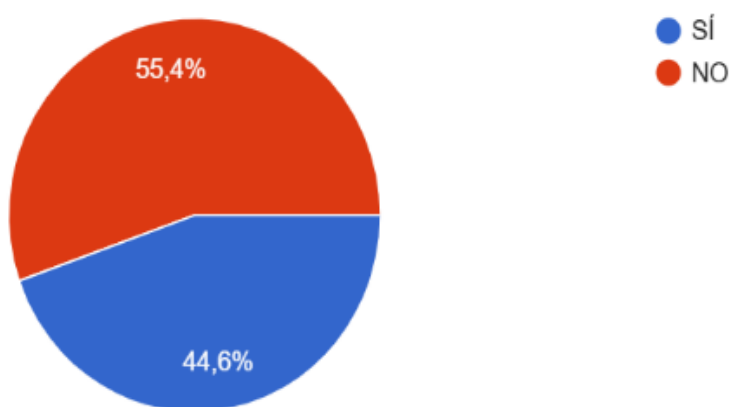
Además, es fundamental actualizar constantemente los contenidos y recursos para adaptarse a las nuevas tendencias en la administración pública. Fomentar un ambiente de innovación y creatividad, donde los estudiantes puedan proponer nuevas ideas, también enriquece la experiencia de aprendizaje y asegura que el programa permanezca relevante y eficaz en la preparación de los futuros profesionales del sector.

4.3 RESULTADOS DE LA ENCUESTA A ESTUDIANTES

De acuerdo con la propuesta establecida para el trabajo de campo, se aplicó una encuesta estructurada a los estudiantes matriculados en el período académico II-2023 en la asignatura de Administración Pública I. A continuación, se presenta los resultados:

Figura 2

Conocimiento sobre el reglamento formal de prácticas en la carrera de Administración de Empresas



Fuente: Encuesta a estudiantes de la asignatura Administración pública I (2023)

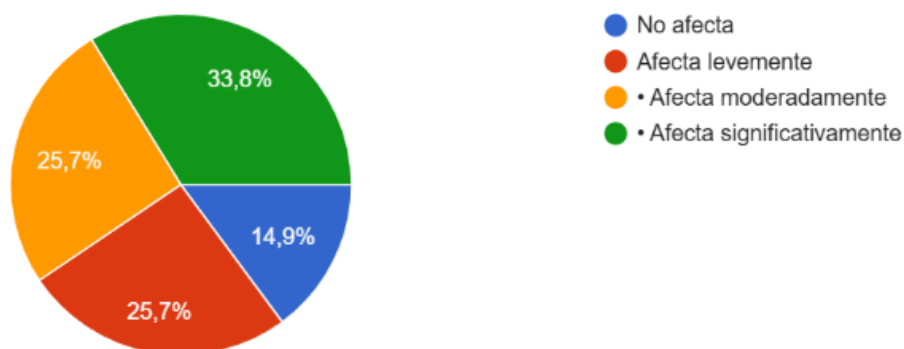
Se llevó a cabo una consulta a los estudiantes para explorar su conocimiento sobre la existencia de un reglamento de prácticas en la carrera de Administración de Empresas. Este reglamento,

en teoría, debería definir los procedimientos que deben seguir tanto los docentes como los estudiantes en las prácticas de asignaturas, laborales y pre-profesionales.

Los resultados de la encuesta revelaron una división notable en las percepciones de los estudiantes: el 44.6% de ellos afirmó que la carrera efectivamente cuenta con dicho reglamento, mientras que un 55.4% sostuvo lo contrario. Esta discrepancia es particularmente interesante, dado que la Coordinadora de la carrera, en una entrevista previa, había indicado que no existe un reglamento formal al respecto. La diferencia entre la percepción de los estudiantes y la información oficial sugiere un posible desajuste en la comunicación o en la implementación de normativas dentro de la carrera.

Figura 3

Impacto de la ausencia de un reglamento de prácticas en la formación estudiantil



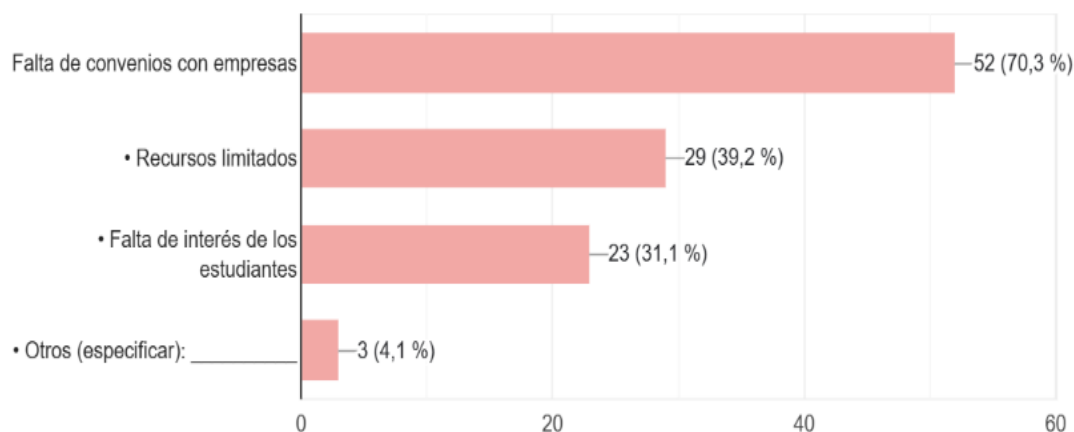
Fuente: Encuesta a estudiantes de la asignatura Administración pública I (2023)

Se consultó a los estudiantes sobre su percepción acerca de la falta de una normativa que defina los procesos prácticos y su integración en la planificación micro-curricular de cada asignatura. Los resultados mostraron que el 25.7% de los encuestados considera que esta ausencia afecta de manera moderada, mientras que un porcentaje similar opina que el impacto es leve. Por otro lado, el 33.8% de los estudiantes afirmó que la falta de normativa tiene un efecto significativo, y un 14.9% indicó que no siente que esta situación les afecte en absoluto.

Esta diversidad de opiniones refleja una notable preocupación entre los estudiantes sobre la calidad y efectividad de su formación práctica. La percepción de que la ausencia de una normativa clara puede influir en su aprendizaje sugiere que los estudiantes valoran la estructuración y organización de los procesos prácticos como elementos clave para su desarrollo académico y profesional. La discrepancia en las respuestas también podría señalar una falta de comunicación o entendimiento sobre cómo se implementan actualmente las prácticas en su formación.

Figura 4

Obstáculos en la implementación de prácticas laborales efectivas



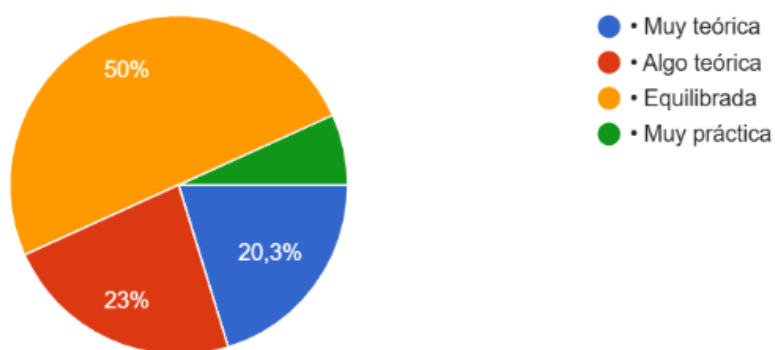
Fuente: Encuesta a estudiantes de la asignatura Administración pública I (2023)

Así también, se preguntó a los estudiantes sobre los factores que, en su opinión, contribuyen a la ausencia de prácticas formativas institucionales y a la falta de programas de simulación como estrategias para compensar esta situación. Los resultados revelaron que el 52% de los encuestados atribuye esta problemática a la falta de convenios con empresas de la región. Además, el 29% señaló que los recursos limitados por parte de la carrera son un obstáculo significativo. Un 23% de los estudiantes opinó que la falta de interés por parte de los compañeros también influye en esta situación, mientras que un 3% consideró que existen otros factores no especificados.

Esta variedad de respuestas pone de manifiesto la complejidad del problema. La percepción predominante de que la falta de convenios con empresas es un factor crítico, lo que sugiere que los estudiantes ven una conexión directa entre la colaboración institucional y las oportunidades de aprendizaje práctico. La mención de recursos limitados indica una posible necesidad de mayor inversión en infraestructura o en programas de formación. Por otro lado, la opinión sobre la falta de interés por parte de los estudiantes podría señalar una desconexión entre la oferta académica y las expectativas o motivaciones de los estudiantes. Por lo que, estos factores reflejan un contexto que podría beneficiarse de una revisión y fortalecimiento tanto de la infraestructura como de las estrategias de involucramiento estudiantil.

Figura 5

El equilibrio entre la formación teórica y practica en la carrera



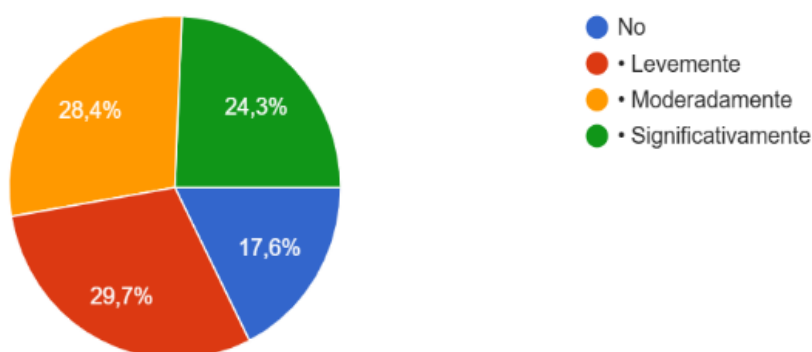
Fuente: Encuesta a estudiantes de la asignatura Administración pública I (2023)

En relación con cómo los estudiantes describen el equilibrio entre la formación teórica y práctica en su experiencia académica, el 50% de ellos considera que este equilibrio es adecuado. Esta percepción podría atribuirse a las estrategias implementadas por los docentes en sus asignaturas, las cuales buscan compensar la falta de prácticas en escenarios reales. Por otro lado, el 23% de los encuestados indicó que la formación es predominantemente teórica, mientras que el 20.3% opinó que es más teórica que práctica. Solo un 7% de los estudiantes considera que la formación es muy práctica.

Esta distribución de opiniones sugiere una percepción generalizada de que, aunque hay esfuerzos por parte de los docentes para integrar la teoría con la práctica, aún persiste una sensación de que la formación está desbalanceada hacia lo teórico. La alta proporción de estudiantes que califica su experiencia como equilibrada puede reflejar un reconocimiento de los esfuerzos docentes, mientras que las cifras que indican una formación más teórica que práctica ponen de relieve la necesidad de reforzar las oportunidades de aprendizaje práctico. Esto sugiere que, a pesar de las buenas intenciones, podría ser beneficioso explorar más a fondo cómo se pueden implementar experiencias prácticas que enriquezcan la formación académica de los estudiantes.

Figura 6

Impacto de la falta de experiencias prácticas en la preparación laboral



Fuente: Encuesta a estudiantes de la asignatura Administración pública I (2023)

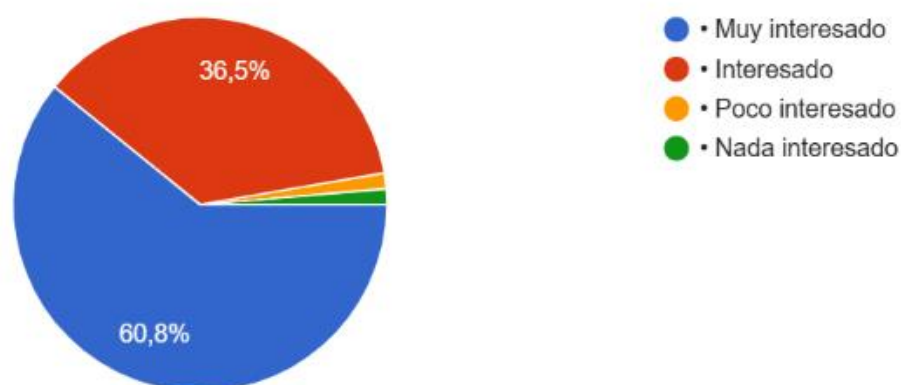
En cuanto a la percepción de los estudiantes sobre cómo la falta de experiencias prácticas ha impactado su preparación para el mundo laboral, los resultados fueron variados. El 29.7% de los encuestados indicó que esta falta ha tenido un efecto leve en su preparación, mientras que un 28.4% manifestó que el impacto ha sido moderado. Un 24.3% consideró que la ausencia de experiencias prácticas ha afectado significativamente su preparación, y un 17.6% afirmó que no ha sentido ningún efecto.

Este conjunto de respuestas refleja una preocupación palpable entre los estudiantes sobre la importancia de las experiencias prácticas en su desarrollo profesional. La mayoría de los

encuestados que reconocen un impacto, ya sea leve, moderado o significativo, sugiere que la formación teórica, aunque valiosa, no puede sustituir la experiencia práctica necesaria para enfrentar el entorno laboral. La menor proporción de estudiantes que no percibe ningún efecto podría indicar que algunos se sienten adecuadamente preparados a través de otros medios, como la teoría o el aprendizaje auto-dirigido. Sin embargo, el predominio de respuestas que indican algún grado de impacto resalta la necesidad de integrar más oportunidades prácticas en la micro-curricula, lo que podría contribuir a una preparación más completa y efectiva para el futuro profesional de los estudiantes.

Figura 7

Interés en participar en un programa de simulación empresarial



Fuente: Encuesta a estudiantes de la asignatura Administración pública I (2023)

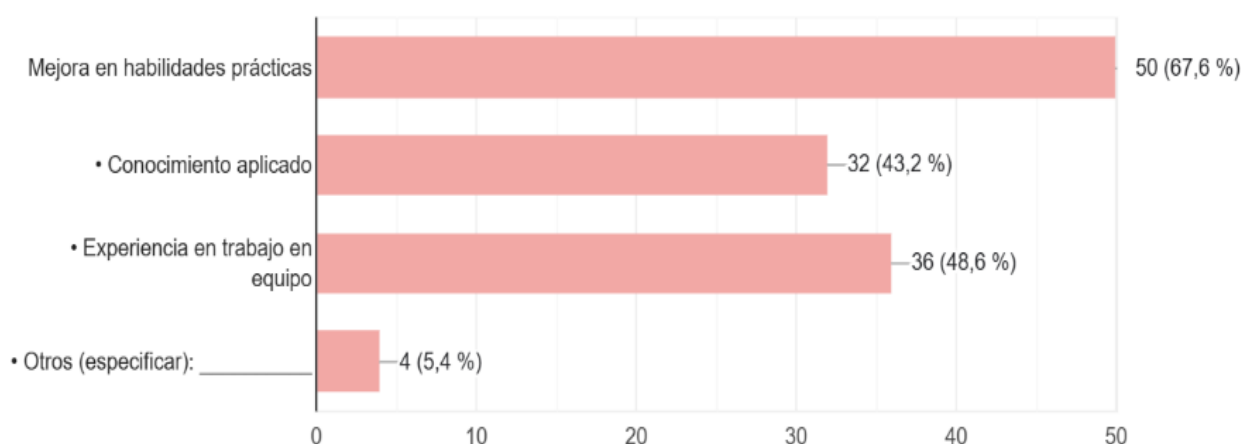
En relación con el interés de los estudiantes en participar en un programa de simulación, los resultados mostraron una respuesta mayoritariamente positiva. Un 60.8% de los encuestados expresó que está "muy interesado" en participar, mientras que un 36.5% se declaró "interesado". Solo un 1.7% indicó que está "poco interesado", y un 1% manifestó que no está interesado en absoluto.

Esta tendencia hacia un alto nivel de interés sugiere que los estudiantes valoran las oportunidades de aprendizaje práctico que los programas de simulación pueden ofrecer. La fuerte demanda de tales programas puede interpretarse como un reconocimiento de la

importancia de adquirir habilidades prácticas y experiencias que complementen la formación teórica. La escasa proporción de estudiantes que muestra poco o ningún interés podría señalar una falta de información sobre los beneficios de estas simulaciones o una desconexión entre lo que se ofrece y lo que los estudiantes consideran relevante para su desarrollo profesional. Es así que, estos resultados subrayan la necesidad de implementar programas de simulación que respondan a este evidente interés, lo que podría enriquecer la experiencia educativa y preparar mejor a los estudiantes para el mercado laboral.

Figura 8

Beneficios esperados de un programa de simulación empresarial



Fuente: Encuesta a estudiantes de la asignatura Administración pública I (2023)

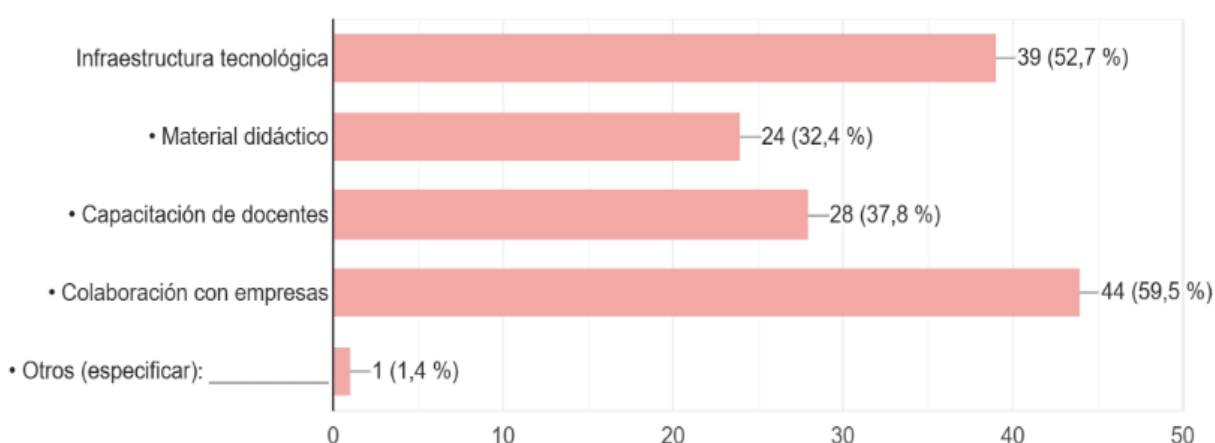
En relación con los beneficios que los estudiantes esperan obtener de un programa de simulación, los resultados indican que el 50% considera que mejorará sus habilidades prácticas, el 36% espera adquirir conocimiento aplicado, y el 32% valora la experiencia en trabajo en equipo. Solo un 4% mencionó la posibilidad de obtener "otros beneficios". Este panorama destaca una clara expectativa de que los programas de simulación puedan proporcionar herramientas valiosas para su desarrollo profesional.

El análisis de estos resultados revela que la mejora de habilidades prácticas es la prioridad para la mitad de los estudiantes, indicando una necesidad urgente de adquirir competencias aplicables en el ámbito laboral. Además, el deseo de obtener conocimiento aplicado sugiere un

reconocimiento de la importancia de conectar la teoría con la práctica. La valoración de la experiencia en trabajo en equipo resalta la importancia de las habilidades interpersonales en el entorno profesional actual. Por lo que, estos hallazgos subrayan la necesidad de diseñar programas de simulación que integren estos elementos, contribuyendo así a una formación más integral y efectiva que prepare a los estudiantes para los desafíos del mercado laboral.

Figura 9

Recursos esenciales para el éxito de un programa de simulación empresarial



Fuente: Encuesta a estudiantes de la asignatura Administración pública I (2023)

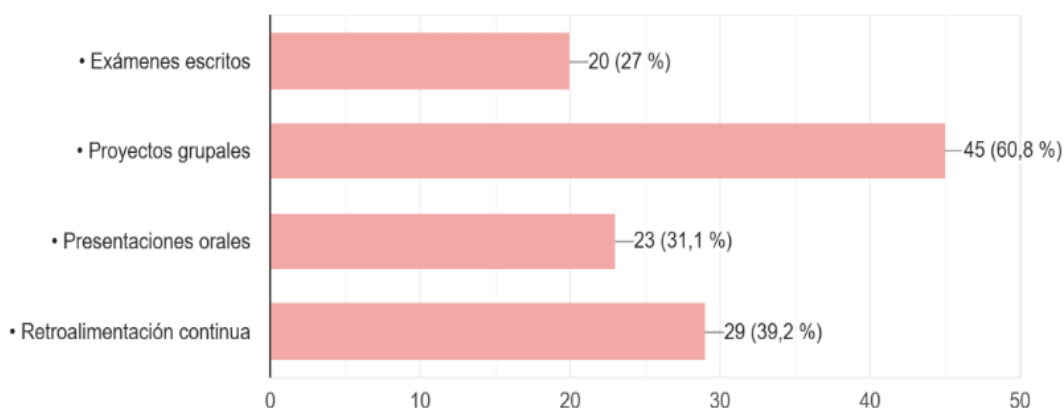
Los resultados muestran que la colaboración con empresas es vista como el recurso más crítico, con un 44% de los estudiantes resaltando su importancia. Esto sugiere que los estudiantes reconocen el valor de establecer vínculos con el sector empresarial, lo que podría facilitar la creación de escenarios de simulación más realistas y relevantes, así como oportunidades de networking y aprendizaje práctico.

La infraestructura tecnológica, mencionada por el 39%, también se considera esencial, destacando la necesidad de contar con herramientas y plataformas adecuadas que permitan una experiencia de simulación efectiva. La capacitación de docentes, que fue mencionada por un 28%, subraya la importancia de que los educadores estén preparados para guiar y facilitar estas experiencias, asegurando que se aprovechen al máximo. Además, el 24% que señaló la necesidad de material didáctico indica que contar con recursos adecuados es también fundamental para enriquecer el proceso de aprendizaje. En conjunto, estos resultados subrayan

la importancia de una planificación integral que incluya la colaboración con el sector empresarial, el fortalecimiento de la infraestructura tecnológica, y el desarrollo profesional de los docentes, elementos que son clave para el éxito de un programa de simulación.

Figura 10

Métodos de evaluación efectivos para medir el aprendizaje en un programa de simulación empresarial



Fuente: Encuesta a estudiantes de la asignatura Administración pública I (2023)

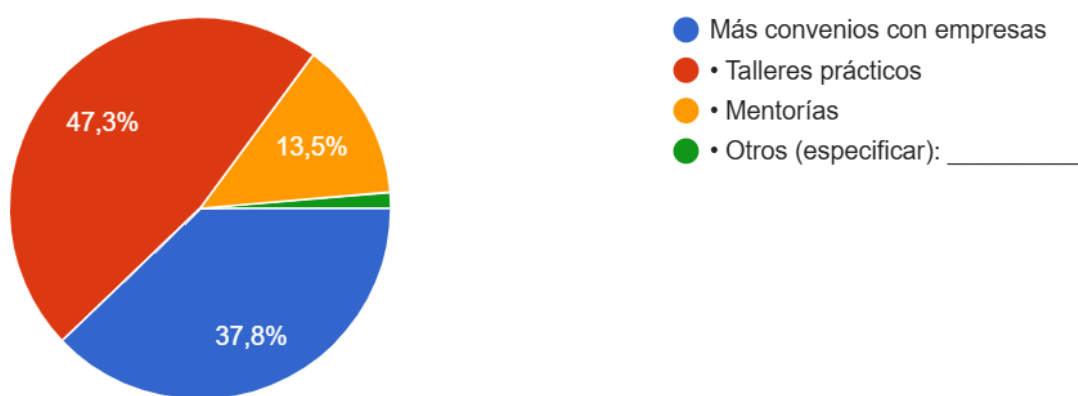
Los resultados indican que los proyectos grupales son percibidos como el método más eficaz, con un 45% de los estudiantes respaldando esta opción. Esta preferencia sugiere que los estudiantes valoran el aprendizaje colaborativo y reconocen que trabajar en equipo no solo fomenta la creatividad, sino que también les permite aplicar conocimientos en un contexto práctico y relevante. La naturaleza dinámica de los proyectos grupales puede facilitar una comprensión más profunda de los conceptos tratados en el programa de simulación.

La retroalimentación continua, mencionada por el 29% de los encuestados, resalta la necesidad de un proceso de evaluación que sea formativo y no solo sumativo. Este enfoque permite a los estudiantes recibir orientación y ajustes en su desempeño a lo largo del programa, promoviendo un aprendizaje más efectivo y adaptativo. Las presentaciones orales, elegidas por el 23%, indican un reconocimiento de la importancia de la comunicación efectiva y la capacidad de expresar ideas de manera clara, habilidades cruciales en el entorno laboral. Por último, aunque los exámenes escritos fueron mencionados por el 20%, su menor preferencia sugiere que los

estudiantes pueden percibirlos como menos relevantes en comparación con métodos más interactivos y colaborativos. Es así que, estos resultados subrayan la necesidad de implementar métodos de evaluación que se alineen con las dinámicas de aprendizaje activo y colaborativo, lo que podría enriquecer la experiencia educativa en los programas de simulación.

Figura 11

Sugerencias para mejorar las oportunidades de aprendizaje practico en la carrera de Administración de Empresas



Fuente: Encuesta a estudiantes de la asignatura Administración pública I (2023)

Los resultados indican que la mayoría de los estudiantes (47.3%) considera que los talleres prácticos son una de las estrategias más efectivas para enriquecer su formación. Esta preferencia sugiere que los estudiantes valoran la oportunidad de aprender a través de la práctica directa, lo que les permitiría aplicar teorías y conceptos en un entorno controlado y dinámico. Los talleres pueden fomentar no solo el aprendizaje activo, sino también la colaboración y el intercambio de ideas entre los participantes.

La segunda propuesta más citada, con un 37.8%, fue la necesidad de establecer más convenios con empresas. Esto refleja un reconocimiento de la importancia de la vinculación con el sector empresarial, lo que podría facilitar experiencias de aprendizaje en contextos reales y ofrecer a los estudiantes acceso a oportunidades de prácticas y networking. Por otro lado, el 13% que aboga por la implementación de mentorías resalta la relevancia de contar con guías experimentados que puedan orientar a los estudiantes en su desarrollo profesional y académico.

Por lo que, aunque solo un 1.4% mencionó "otros cambios", esto sugiere que hay un margen para explorar diversas estrategias que puedan complementar las sugerencias más comunes. Es así que, estos resultados subrayan la necesidad de adoptar un enfoque más práctico y colaborativo en la educación de Administración de Empresas, integrando talleres, alianzas con el sector empresarial y programas de mentoría para preparar mejor a los estudiantes para los desafíos del mundo laboral

El diagnóstico realizado a los estudiantes de cuarto semestre en la asignatura de Administración Pública I revela la importancia de un enfoque estructurado en la enseñanza. Se identifican diversas competencias y criterios de desempeño que destacan la necesidad de un aprendizaje integral que vincule la teoría con la práctica.

La discrepancia entre las percepciones de los estudiantes sobre la existencia de un reglamento formal de prácticas indica una posible falta de comunicación entre la administración de la carrera y los estudiantes. Este desajuste podría afectar la implementación de prácticas efectivas, lo que subraya la necesidad de mejorar la comunicación institucional.

Por otra parte, la percepción de que la falta de un reglamento afecta la formación práctica refleja una preocupación sobre la calidad de la educación. Los estudiantes valoran la estructura y organización de los procesos prácticos, lo que indica que una mayor claridad en las normativas podría mejorar su experiencia académica.

Así también, los resultados muestran que la falta de convenios con empresas es vista como un obstáculo significativo. Esto pone de manifiesto la necesidad de fortalecer los vínculos entre la academia y el sector empresarial para facilitar oportunidades de aprendizaje práctico.

De igual modo, el balance entre la formación teórica y práctica es un tema recurrente en las respuestas de los estudiantes. Aunque muchos consideran que el equilibrio es adecuado, una proporción significativa siente que la formación es predominantemente teórica. Esto sugiere que, a pesar de los esfuerzos docentes, aún hay espacio para mejorar la integración de experiencias prácticas.

El alto interés de los estudiantes en participar en programas de simulación indica una disposición a involucrarse en experiencias que mejoren su aprendizaje. La claridad en los beneficios esperados, como el desarrollo de habilidades prácticas y el trabajo en equipo, resalta la necesidad de diseñar programas que respondan a estas expectativas.

El diagnóstico pone de relieve la importancia de un enfoque holístico en la educación de Administración Pública. Los resultados sugieren que, si bien hay esfuerzos por parte de los docentes para integrar la teoría con la práctica, es fundamental abordar las áreas de mejora identificadas. Esto incluye mejorar la comunicación sobre normativas, establecer convenios con empresas, y diseñar programas de simulación que respondan a las necesidades y expectativas de los estudiantes.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

Con base en los objetivos previamente establecidos y en respuesta a los hallazgos del diagnóstico realizado, se presenta a continuación una propuesta integral. Esta propuesta busca abordar las áreas de mejora identificadas y fomentar un aprendizaje más efectivo y significativo para los estudiantes de la carrera de Administración de Empresas. A través de estrategias innovadoras y colaborativas, se pretende optimizar la enseñanza de la asignatura de Administración Pública I, asegurando que los estudiantes no solo adquieran conocimientos teóricos, sino que también desarrollen habilidades prácticas que les permitan enfrentar los desafíos del entorno laboral actual.

5.1 INTRODUCCIÓN

La educación en la carrera de Administración de Empresas enfrenta el desafío de preparar a los estudiantes para un entorno laboral dinámico y complejo, especialmente en el ámbito de la administración pública. Con el fin de abordar esta necesidad, se propone el "Programa de Simulación como Estrategia Didáctica para la Asignatura de Administración Pública I". Este programa tiene como objetivo principal desarrollar habilidades prácticas en la gestión pública, fomentar el trabajo en equipo y mejorar la toma de decisiones en situaciones simuladas, proporcionando a los estudiantes experiencias relevantes que reflejan los desafíos reales del campo.

La fundamentación del programa se apoya en la idea de que la simulación y el aprendizaje son componentes interrelacionados en el proceso educativo. La simulación, como recurso didáctico, permite la creación de diversos escenarios que responden a parámetros establecidos por los usuarios, facilitando así un aprendizaje más interactivo y significativo (Mason y Rennie, 2006). Además, el diseño de simuladores, basado en el Modelo de Entornos de Aprendizaje Constructivista propuesto por Jonassen (2000), involucra a los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento, comenzando con problemas y proyectos que les permiten acceder a la información de manera contextualizada.

Asimismo, la simulación se reconoce como una herramienta clave en la enseñanza, no solo para ilustrar conceptos, sino también para mejorar la comprensión de los procesos de toma de decisiones en situaciones complejas. De acuerdo con el Conocimiento Didáctico del Contenido (CDC) de Shulman (1986), es esencial que los docentes desarrollen un conocimiento profundo tanto del contenido como de las estrategias didácticas que faciliten el aprendizaje efectivo de sus estudiantes.

En este contexto, el programa de simulación se convierte en un recurso valioso para la formación de futuros administradores públicos, capacitando a los estudiantes para enfrentar crisis de gestión, evaluar políticas públicas y participar en campañas electorales y negociaciones políticas. A través de este enfoque, se busca no solo adquirir conocimientos teóricos, sino también desarrollar competencias prácticas que serán fundamentales en su desempeño profesional.

5.2 OBJETIVOS DEL PROGRAMA

- Desarrollar estrategias de simulación que faciliten la toma de decisiones en la gestión de una organización pública, teniendo en cuenta variables como el presupuesto, los recursos humanos y las normativas vigentes.
- Definir y representar roles dentro de una organización pública (por ejemplo, director, auditor, ciudadano) para simular reuniones en las que se debatan políticas o proyectos.
- Proponer casos reales relacionados con la implementación de procesos administrativos en organizaciones públicas.

5.3 FUNDAMENTACIÓN DEL PROGRAMA

5.3.1 La simulación en los procesos de enseñanza-aprendizaje

La simulación y el aprendizaje son conceptos estrechamente interrelacionados en el proceso educativo. Desde una perspectiva puramente instrumental, podemos afirmar que la mayoría de las actividades de aprendizaje se basan en entidades de simulación. Como recurso didáctico, la simulación tiene la capacidad de generar una variedad de escenarios en respuesta a los cambios en los parámetros que el usuario establece para categorizarla. Además, puede producir animaciones que ilustran los resultados del modelo. La simulación puede utilizarse para ampliar

un estudio de caso e incluir elementos como clips de audio y video, juegos de rol, gráficos interactivos y la construcción de escenarios (Mason y Rennie, 2006, p. 106).

5.3.2 El diseño de simuladores para la formación

Uno de los modelos más relevantes para el diseño de simuladores es el propuesto por Jonassen (2000), conocido como "Entornos de Aprendizaje Constructivista" (EAC), que tiene como objetivo involucrar a los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento. Aunque fue desarrollado hace algún tiempo, este modelo sigue siendo pertinente en la actualidad (Zhong-Zheng, 2013).

El Modelo EAC se basa en un problema, pregunta o proyecto que actúa como el eje central del entorno de aprendizaje, ofreciendo al estudiante diversos sistemas de interpretación y apoyo intelectual relacionados con su contexto. El estudiante debe abordar el problema, completar el proyecto o responder a las preguntas planteadas. A diferencia de los modelos objetivistas, que se centran en conceptos e información, el modelo EAC comienza con problemas, ejemplos o proyectos y, a través de estos, se accede a la información y se desarrollan los conceptos pertinentes.

5.3.3 La simulación como recurso didáctico

Batanero (2001) sostiene que la aplicación de modelos y simulaciones en contextos específicos es un paso fundamental en la construcción del conocimiento científico, especialmente en la enseñanza de la probabilidad, y representa una herramienta clave. Entre sus ideas estocásticas esenciales, incluye la simulación mediante modelos aleatorios (Heitele, 1975). La simulación puede emplearse en diversos contextos: a) como un modelo pseudo-concreto en situaciones reales, actuando como un intermediario entre la realidad y el modelo matemático; b) como una herramienta matemática que mejora la intuición probabilística de los estudiantes; c) para enseñar procesos de modelación relacionados con fenómenos aleatorios; y d) para facilitar la diferenciación entre el modelo y la realidad.

Desde el marco del Conocimiento Didáctico del Contenido (CDC) propuesto por Shulman (1986), se sostiene que el docente debe aprender a enseñar y comprender el contenido de la

materia que impartirá, integrando el conocimiento de la disciplina con la didáctica para favorecer el aprendizaje del estudiante. Por ello, el maestro debe desarrollar su CDC, que se conceptualiza como "las formas más útiles de representación del contenido, las analogías, ilustraciones, ejemplos, explicaciones y demostraciones más efectivas; en resumen, las maneras de representar y formular la materia que la hagan comprensible para otros" (p. 9).

El CDC del docente abarca tres componentes esenciales: el conocimiento del contenido a enseñar, el conocimiento de las representaciones instruccionales y el entendimiento de cómo aprenden los estudiantes. Estas representaciones pueden ser generales, como las preguntas y explicaciones del docente, o específicas, relacionadas con la naturaleza de la disciplina o el tema en cuestión, como la simulación o gráficos estadísticos (Pinto, 2010). Las estrategias y representaciones empleadas en la enseñanza de un tema específico forman parte de las didácticas particulares de la disciplina correspondiente (Bolívar, 2005). En la enseñanza de conceptos relacionados con la probabilidad, algunas representaciones útiles incluyen la simulación de fenómenos aleatorios, diagramas de árbol, secuencias aleatorias y análisis combinatorio, entre otros (Landín y Sánchez, 2011). Así, la simulación debe ser entendida como un recurso didáctico para el aprendizaje del concepto de probabilidad.

Además, el CDC se refiere a la capacidad del profesor para transformar el conocimiento de un tema específico en representaciones didácticas que sean significativas, comprensibles y asimilables para los estudiantes. Por lo tanto, un profesional que enseña contenido probabilístico en el nivel preuniversitario debe poseer tanto un conocimiento profundo del contenido a enseñar como un "conocimiento didáctico" de ese contenido; la función de las didácticas específicas, junto con la didáctica general, debe ser proporcionar este tipo de conocimiento (Bolívar, 2005).

Según Lucio (2009), al desarrollar una didáctica, es fundamental considerar diversos elementos, tales como: los estudiantes a los que se va a enseñar, los temas a abordar, el enfoque metodológico que se planea utilizar y el docente, quien debe tener conocimientos sobre el tema específico y sobre la didáctica relacionada con dicho contenido. En definitiva, es importante tener claridad sobre a quién se va a enseñar, qué se va a enseñar, cómo se hará y quién será el encargado de impartir la temática, todo en alineación con los aspectos curriculares.

5.4 DISEÑO DE ESCENARIOS DE SIMULACIÓN

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE SIMULACIÓN	
C.D2 Interpreta los resultados de la Gestión Pública tomando en cuenta el análisis de competencia del gobierno.	
Ejemplo: Implementación de Políticas de Salud Pública. Enfoque en la respuesta a una epidemia (por ejemplo, COVID-19) y la evaluación de políticas de vacunación, acceso a atención médica y comunicación con la ciudadanía.	
Paso a Paso de la Simulación Preparación del Docente Definir Objetivos: Establecer los objetivos de aprendizaje, como entender la gestión pública en crisis de salud, evaluar políticas de vacunación y mejorar la comunicación con la ciudadanía. Seleccionar Materiales: Reunir datos sobre la epidemia, informes de políticas de salud pública, estadísticas de vacunación y ejemplos de comunicación gubernamental. Diseñar Roles: Crear roles específicos para los estudiantes (funcionarios de salud, ciudadanos, representantes de ONGs, medios de comunicación). Introducción a la Simulación Presentar el Escenario: El docente introduce la situación de una epidemia de COVID-19, describiendo el contexto y los desafíos que enfrenta el gobierno. Explicar la Dinámica: Detallar cómo se desarrollará la simulación, los roles de los participantes y las expectativas para la toma de decisiones. Formación de Grupos Asignar Roles: Dividir a los estudiantes en grupos y asignarles roles específicos. Por ejemplo: ✓ Grupo de funcionarios de Salud: Encargados de diseñar y evaluar políticas de vacunación. ✓ Grupo de Ciudadanos: Representan a la población que debe recibir la vacuna y expresar sus inquietudes.	

- ✓ **Grupo de ONGs:** Abogan por el acceso equitativo a la atención médica.
- ✓ **Grupo de Medios de Comunicación:** Informan sobre las políticas y comunican con la ciudadanía.

Desarrollo de Estrategias

- ✓ **Trabajo en Grupo:** Cada grupo discute y desarrolla sus estrategias basadas en su rol. Por ejemplo:
- ✓ **Funcionarios de Salud:** Diseñan una campaña de vacunación, establecen criterios de distribución y planifican la comunicación.
- ✓ **Ciudadanos:** Analizan sus preocupaciones y expectativas sobre la vacuna y la atención médica.
- ✓ **ONGs:** Proponen medidas para garantizar el acceso equitativo a la atención de salud.
- ✓ **Medios de Comunicación:** Crean un plan para informar a la ciudadanía sobre las políticas y la importancia de la vacunación.

Simulación de la toma de decisiones

- ✓ **Reuniones Simuladas:** Organizar reuniones donde cada grupo presente sus propuestas y se discutan. El docente actúa como moderador, guiando las discusiones y asegurando que todos los grupos participen.
- ✓ **Debate:** Fomentar un debate sobre las diferentes estrategias propuestas, permitiendo que los grupos respondan a preguntas y preocupaciones de los demás.

Evaluación de Resultados

Análisis de Consecuencias: Después de la simulación, el docente guía una discusión sobre las decisiones tomadas y sus posibles consecuencias en la gestión de la epidemia.

Reflexión Grupal: Cada grupo reflexiona sobre lo aprendido y cómo sus decisiones podrían impactar en la salud pública y la percepción ciudadana.

Cierre y Retroalimentación

El docente cierra la actividad resumiendo los puntos clave y resaltando la importancia de la colaboración y la comunicación en la gestión de crisis.

Proporcionar retroalimentación a cada grupo sobre su desempeño, resaltando fortalezas y áreas de mejora.

Consigna para los Estudiantes

- Investigar sobre el COVID-19 y las políticas de vacunación implementadas en diferentes contextos. Preparar argumentos y propuestas basadas en el rol asignado.
- Trabajar en equipo para desarrollar estrategias que aborden la situación de forma efectiva y equitativa.
- Presentar propuestas durante las reuniones simuladas y participar en el debate, defendiendo su posición y escuchando las inquietudes de los demás.
- Al final de la simulación, reflexionar sobre lo aprendido y cómo se puede aplicar en la vida real en la gestión de la salud pública.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE SIMULACIÓN

C.D2 Interpreta los resultados de la Gestión Pública tomando en cuenta el análisis de competencia del gobierno.

Simulación: Gestión de Crisis por desbordamiento de Ríos

Contexto

Un río en una región determinada ha experimentado un desbordamiento significativo debido a lluvias intensas, lo que ha provocado inundaciones en áreas urbanas y rurales. Como resultado, es necesario que el gobierno implemente estrategias de respuesta y recuperación. Los estudiantes asumirán el rol de un equipo de administradores de empresas que trabaja en coordinación con diversas entidades gubernamentales y comunitarias para gestionar la crisis.

Objetivos de la Simulación

- Evaluar la efectividad de la gestión pública en la respuesta a desastres naturales.
- Analizar cómo las competencias del gobierno influyen en la recuperación comunitaria.
- Desarrollar habilidades de toma de decisiones en situaciones de crisis.

Roles Asignados

- **Administradores de Empresas (Estudiantes):** Diseñan estrategias de gestión para coordinar la respuesta a la crisis, incluyendo la logística de ayuda, la comunicación con la comunidad y la colaboración con el gobierno.
- **Gobierno Local:** Representa a las autoridades que deben tomar decisiones sobre la asignación de recursos y la implementación de políticas de recuperación.
- **Organizaciones No Gubernamentales (ONGs):** Se enfocan en brindar asistencia humanitaria y evaluar las necesidades de la comunidad afectada.
- **Ciudadanos Afectados:** Representan la voz de la comunidad, expresando sus preocupaciones y necesidades durante la crisis.

Desarrollo de la Simulación

Introducción al escenario

El docente presenta el contexto del desbordamiento del río, describiendo la magnitud del desastre y las consecuencias inmediatas, como la evacuación de ciudadanos y la destrucción de infraestructuras.

Análisis de la Situación

Los estudiantes, como Administradores de Empresas, deben analizar la situación actual, incluyendo:

- **Recursos Disponibles:** Evaluar los recursos que tienen a su disposición para ayudar (financieros, humanos y materiales).
- **Impacto en la Comunidad:** Identificar las áreas más afectadas y las necesidades urgentes de la población.

Desarrollo de Estrategias

- Cada grupo de Administradores de Empresas elabora un plan de respuesta que incluya:
 - **Logística de Ayuda:** Estrategias para distribuir alimentos, agua y suministros de emergencia.
 - **Comunicación:** Un plan para informar a la comunidad sobre los recursos disponibles y cómo acceder a ellos.
 - **Colaboración:** Propuestas para trabajar con el gobierno y las ONGs en la implementación de soluciones.

Simulación de toma de Decisiones

- Realizar reuniones simuladas donde los Administradores de Empresas presenten sus planes al Gobierno Local y a las ONGs. Cada grupo debate la viabilidad de las estrategias propuestas y toma decisiones sobre la implementación.

Evaluación de Resultados

- Al final de la simulación, el docente guía una discusión sobre:
 - **Efectividad de las Estrategias:** Evaluar cómo las decisiones tomadas afectaron la recuperación de la comunidad.
 - **Análisis de Competencia:** Reflexionar sobre cómo la competencia del gobierno en la gestión de crisis influyó en la respuesta y en la percepción de la ciudadanía.

Reflexión Final

Los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido, discutiendo cómo la colaboración entre administradores de empresas, el gobierno y la comunidad puede mejorar la gestión de desastres. Se enfoca en la importancia de la planificación y la comunicación en la gestión pública.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE SIMULACIÓN

C.D2 Interpreta los resultados de la Gestión Pública tomando en cuenta el análisis de competencia del gobierno.

Simulación: Manejo de Sobreprecios en la Canasta Familiar

Contexto

Debido a diversas circunstancias, como la inflación, problemas de suministro y políticas económicas ineficaces, los precios de los productos de la canasta familiar han aumentado drásticamente. Esto ha generado un impacto negativo en la economía de las familias y ha requerido la intervención del gobierno para regular y controlar estos precios. Los estudiantes asumirán el rol de un equipo de administradores de empresas que trabajan con el gobierno y el sector privado para abordar esta problemática.

Objetivos de la Simulación

- Evaluar la efectividad de las políticas públicas en el control de precios y la protección del poder adquisitivo de los ciudadanos.
- Analizar cómo las competencias del gobierno y del sector empresarial influyen en la estabilización de precios.
- Desarrollar habilidades de toma de decisiones en un entorno económico desafiante.

Roles Asignados

- **Administradores de Empresas (Estudiantes):** Diseñan estrategias para mitigar el impacto de los sobrepuestos en la canasta familiar, incluyendo propuestas para la regulación de precios y la mejora de la cadena de suministro.
- **Gobierno Local:** Representa a las autoridades que deben tomar decisiones sobre políticas de control de precios y medidas de apoyo a las familias.
- **Productores y Comerciantes:** Se enfocan en la producción y venta de bienes de la canasta familiar, considerando sus costos y márgenes de ganancia.
- **Ciudadanos Afectados:** Representan la voz de la comunidad, expresando sus preocupaciones y necesidades respecto a los precios de los productos básicos.

Desarrollo de la Simulación

Introducción al Escenario

- El docente presenta el contexto de la crisis de los sobrepuestos, describiendo cómo ha afectado a las familias y las posibles respuestas del gobierno.

Análisis de la Situación

- Los estudiantes, como Administradores de Empresas, deben analizar la situación actual, incluyendo:
 - **Datos de Precios:** Revisión de los precios actuales de la canasta familiar y comparación con los precios históricos.
 - **Causas de los Sobrepuestos:** Identificación de factores como la inflación, problemas logísticos y políticas fiscales que han llevado al aumento de precios.

Desarrollo de Estrategias

- Cada grupo de Administradores de Empresas elabora un plan que incluya:
 - **Regulación de Precios:** Propuestas para establecer precios máximos en productos esenciales.
 - **Mejora de la Cadena de Suministro:** Estrategias para optimizar la distribución y reducir costos.

- **Programas de Apoyo:** Ideas para implementar subsidios o ayudas directas a las familias más afectadas.

Simulación de Toma de Decisiones

- Realizar reuniones simuladas donde los Administradores de Empresas presenten sus propuestas al Gobierno Local y a los Productores y Comerciantes. Cada grupo discute la viabilidad de las estrategias y toma decisiones sobre la implementación.

Evaluación de Resultados

- Al final de la simulación, el docente guía una discusión sobre:
 - **Efectividad de las Estrategias:** Evaluar cómo las decisiones tomadas afectaron los precios y el bienestar de las familias.
 - **Análisis de Competencia:** Reflexionar sobre cómo la competencia del gobierno y del sector privado influyó en la estabilización de precios y en la percepción pública.

Reflexión Final

Los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido, discutiendo cómo la colaboración entre administradores de empresas, el gobierno y la comunidad puede mejorar la gestión de crisis económicas. Se enfoca en la importancia de la planificación, la regulación y la comunicación en la gestión pública.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE SIMULACIÓN

C.D2 Interpreta los resultados de la Gestión Pública tomando en cuenta el análisis de competencia del gobierno.

Simulación: Intervención del Gobierno Municipal ante los Sobreprecios de la Carne en la ciudad de Cobija

Contexto

En la ciudad de Cobija, los precios de la carne han aumentado drásticamente, afectando el acceso a este alimento básico para muchas familias. El gobierno municipal, junto con los concejales, debe tomar decisiones para abordar esta crisis, equilibrando la regulación del mercado con el apoyo a los productores locales. Esta simulación permitirá a los estudiantes

entender cómo las decisiones del gobierno impactan en la economía local y en la vida de los ciudadanos.

Objetivos de la Simulación

- Evaluar el papel del gobierno municipal y de los concejales en la regulación de precios y la protección del poder adquisitivo de los ciudadanos.
- Analizar las competencias del gobierno local en la gestión de crisis económicas.
- Desarrollar habilidades de toma de decisiones en un contexto de presión social y económica.

Roles Asignados

- **Gobierno Municipal (Estudiantes):** Incluye al alcalde y a los concejales, responsables de diseñar políticas para controlar los precios y apoyar a la comunidad.
- **Productores y Comerciantes de Carne:** Representan a quienes producen y venden carne, considerando sus costos y la necesidad de mantener márgenes de ganancia.
- **Ciudadanos Afectados:** Representan a la comunidad, expresando sus preocupaciones y necesidades en relación con los precios de la carne.

Desarrollo de la Simulación

Introducción al Escenario

- El docente presenta el contexto de la crisis de sobrepuestos de la carne en Cobija, explicando el impacto en la economía familiar y la necesidad de intervención del gobierno.

Análisis de la Situación

- Los estudiantes en el rol de Gobierno Municipal analizan la situación actual, incluyendo:
 - **Datos de Precios:** Revisión de los precios actuales de la carne en comparación con años anteriores.
 - **Causas de los Sobrepuestos:** Identificación de factores que contribuyen al aumento de precios, como la demanda, problemas logísticos y políticas fiscales.

Desarrollo de Estrategias

- El Gobierno Municipal elabora un plan que incluya:
 - **Regulación de Precios:** Propuestas para establecer precios máximos en la venta de carne.

- **Programas de Apoyo a Productores:** Estrategias para apoyar a los productores locales, como subsidios o asistencia técnica.
- **Campañas de Concienciación:** Iniciativas para educar a la población sobre el consumo responsable y alternativas a la carne.

Simulación de toma de decisiones

- Realizar reuniones simuladas donde el Gobierno Municipal presente sus propuestas a los productores y comerciantes de Carne, así como a los ciudadanos afectados. Los concejales deben escuchar y considerar las opiniones de todos los grupos antes de tomar decisiones.

Evaluación de Resultados

- Al final de la simulación, el docente guía una discusión sobre:
 - **Efectividad de las Estrategias:** Evaluar cómo las decisiones tomadas afectaron los precios de la carne y el acceso de las familias a este alimento.
 - **Responsabilidad del Gobierno Municipal:** Reflexionar sobre cómo las competencias del gobierno local influyeron en la estabilización de precios y en la satisfacción de las necesidades de la comunidad.

Reflexión Final

Los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido, discutiendo cómo el gobierno municipal y los concejales pueden trabajar en conjunto con la comunidad y los productores para abordar problemas económicos. Se enfoca en la importancia de la regulación, la comunicación y la colaboración en la gestión pública.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE SIMULACIÓN

C.D2 Interpreta los resultados de la Gestión Pública tomando en cuenta el análisis de competencia del gobierno.

Simulación: Gestión de Recursos en el Hospital Roberto Galindo Terán

Contexto

El Hospital Roberto Galindo Terán enfrenta una crisis significativa debido a la falta de especialistas médicos, medicamentos, equipos e insumos necesarios para brindar atención adecuada a los pacientes. Esta situación ha generado un aumento en la insatisfacción de la comunidad y ha puesto presión sobre el gobierno local para resolver estos problemas. Los

estudiantes asumirán el rol de un equipo de administradores de empresas que trabajan en colaboración con el gobierno y el personal del hospital para abordar esta crisis.

Objetivos de la Simulación

- Evaluar el papel de los administradores de empresas en la gestión de recursos en el sector salud.
- Analizar cómo las decisiones del gobierno afectan la disponibilidad de servicios médicos y la calidad de atención en el hospital.
- Desarrollar habilidades de planificación y toma de decisiones en un entorno de crisis.

Roles Asignados

- **Administradores de Empresas (Estudiantes):** Diseñan estrategias para mejorar la gestión de recursos en el hospital, incluyendo la contratación de personal y la adquisición de insumos.
- **Gobierno Local:** Representa a las autoridades responsables de asignar presupuestos y políticas para mejorar la atención médica.
- **Personal del Hospital:** Incluye médicos y enfermeras que expresan sus necesidades y desafíos en la atención a los pacientes.
- **Ciudadanos Afectados:** Representan a la comunidad que depende del hospital para sus necesidades de salud.

Desarrollo de la Simulación

Introducción al Escenario

El docente presenta el contexto de la crisis en el Hospital Roberto Galindo Terán, describiendo la falta de especialistas, medicamentos y equipos, así como el impacto en la comunidad.

Análisis de la Situación

Los estudiantes, en el rol de Administradores de Empresas, analizan la situación actual, incluyendo:

- **Datos sobre Recursos:** Revisión de la disponibilidad actual de médicos, medicamentos y equipos en el hospital.
- **Causas de la Falta de Recursos:** Identificación de factores como la falta de financiamiento, problemas de logística y escasez de personal especializado.

Desarrollo de estrategias

Cada grupo de Administradores de Empresas elabora un plan que incluya:

- **Contratación de Personal:** Propuestas para atraer y retener a especialistas médicos mediante incentivos y mejoras en las condiciones de trabajo.
- **Adquisición de Insumos:** Estrategias para establecer relaciones con proveedores de medicamentos y equipos, buscando reducir costos y mejorar la calidad.
- **Colaboración con el Gobierno:** Ideas para trabajar con el gobierno local en la obtención de financiamiento y recursos adicionales.

Simulación de toma de Decisiones

Realizar reuniones simuladas donde los Administradores de Empresas presenten sus propuestas al Gobierno Local y al Personal del Hospital. Los estudiantes deben discutir la viabilidad de las estrategias propuestas y tomar decisiones sobre su implementación.

Evaluación de Resultados

- Al final de la simulación, el docente guía una discusión sobre:
 - **Efectividad de las Estrategias:** Evaluar cómo las decisiones tomadas afectaron la disponibilidad de servicios médicos y la satisfacción de la comunidad.
 - **Análisis de Competencia:** Reflexionar sobre cómo las competencias del gobierno local y la gestión empresarial influyeron en la mejora de la atención en el hospital.

Reflexión Final

Los estudiantes reflexionan sobre lo aprendido, discutiendo cómo los administradores de empresas pueden desempeñar un papel clave en la gestión de recursos en el sector salud. Se enfoca en la importancia de la planificación y la colaboración en la gestión pública, desde su perfil profesional.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE SIMULACIÓN

C.D3 Planifica la gestión pública en el marco del Sistema de Planificación Nacional contemplando los reglamentos de inversión y pre-inversión en el contexto boliviano, tomando en cuenta las normas básicas del SNIP.

Simulación: Diseño de un Proyecto de Inversión Pública para Adolescentes Infractores

Contexto

En Bolivia, la reintegración social de adolescentes infractores es un desafío importante. El gobierno busca implementar un programa que ofrezca educación, formación profesional y apoyo psicológico para ayudar a estos jóvenes a reintegrarse a la sociedad. Los participantes asumirán el rol de un equipo de administradores de empresas encargados de diseñar un proyecto de inversión pública que cumpla con las normas del SNIP.

Objetivos de la Simulación

- Planificar un proyecto de inversión pública desde la etapa de pre-inversión hasta la evaluación.
- Aplicar las normas del SNIP en el diseño de proyectos.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, planificación y análisis crítico.

Roles Asignados

- **Administradores de Empresas (Estudiantes):** Diseñan y planifican el proyecto de inversión pública, asegurando que cumpla con las normativas del SNIP.
 1. Ley N° 1178 (Ley de Administración Financiera del Estado)
 2. Decreto Supremo N° 29894
 3. Normas Técnicas del SNIP
 4. Reglamento del SNIP
 5. Instrucciones Técnicas Específicas
 6. Lineamientos de Monitoreo y Evaluación
 7. Normativa de Gestión de Riesgos
- **Representantes del Gobierno Local:** Proporcionan orientación y requisitos sobre las políticas públicas y necesidades de la sociedad.
- **Psicólogos y Educadores:** Ofrecen su experiencia sobre el enfoque educativo y terapéutico que se debe implementar en el programa.
- **Adolescentes Infractores:** Representan la perspectiva de los beneficiarios del proyecto, expresando sus necesidades y expectativas.

Desarrollo de la Simulación

Introducción al Escenario

El docente presenta el contexto del proyecto, explicando la situación de los adolescentes infractores en la sociedad y la necesidad de un programa integral de reintegración.

Análisis de la Situación

Los estudiantes, en el rol de Administradores de Empresas, realizan un análisis inicial que incluye:

- **Identificación de Necesidades:** Evaluar las necesidades de los adolescentes infractores en términos de educación, salud mental y habilidades laborales.
- **Investigación de Recursos:** Identificar recursos disponibles y posibles socios (ONGs, instituciones educativas, entre otros.).

Etapas de Pre-Inversión

Los estudiantes desarrollan las siguientes etapas según las normas del SNIP:

- **Formulación del Proyecto:** Definir los objetivos, metas y actividades del programa.
- **Análisis de Mercado:** Investigar la demanda de formación profesional y otros servicios para adolescentes.
- **Estudio Técnico:** Evaluar la viabilidad técnica del proyecto, incluyendo la infraestructura necesaria y el personal requerido.
- **Análisis Financiero:** Presupuestar costos y fuentes de financiamiento, considerando la sostenibilidad del proyecto.

Evaluación de Proyectos

- Una vez formulado el proyecto, los estudiantes deben realizar una evaluación que incluya:
 - **Análisis de Impacto:** Evaluar cómo el proyecto contribuirá a la reintegración social de los adolescentes.
 - **Indicadores de Éxito:** Definir métricas para medir el éxito del proyecto a corto y largo plazo.

- **Riesgos y Mitigación:** Identificar posibles riesgos y planificar estrategias de mitigación.

Presentación del Proyecto

- Los grupos presentan su propuesta de proyecto a los Representantes del Gobierno Local y otros interesados, defendiendo su enfoque y metodología.
- Se fomenta el debate sobre las fortalezas y debilidades de cada propuesta, así como la viabilidad de su implementación.

Reflexión Final

El docente guía una discusión sobre:

Lecciones Aprendidas: Reflexionar sobre la importancia de la planificación y evaluación en la gestión pública.

Rol del Administrador de Empresas: Discutir cómo los administradores pueden influir en la formulación y ejecución de políticas públicas efectivas.

Cumplimiento Normativo: Analizar cómo las normas del SNIP ayudan a garantizar que los proyectos de inversión pública sean viables y sostenibles.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE SIMULACIÓN

C.D3 Planifica la gestión pública en el marco del Sistema de Planificación Nacional contemplando los reglamentos de inversión y pre-inversión en el contexto boliviano, tomando en cuenta las normas básicas del SNIP.

Simulación: Diseño de un proyecto de inversión pública para un Hospital del Cancer en la ciudad de Cobija

Contexto

En Cobija, Pando, la incidencia del cáncer ha aumentado en los últimos años, y el acceso a tratamientos especializados es limitado. La creación de un hospital especializado en oncología es fundamental para mejorar la atención médica y la calidad de vida de los pacientes en la región. Los participantes asumirán el rol de un equipo de administradores de empresas encargados de diseñar un proyecto de inversión pública que cumpla con las normas del Sistema Nacional de Inversión Pública (SNIP).

Objetivos de la Simulación

- Planificar un proyecto de inversión pública desde la etapa de pre-inversión hasta la evaluación.
- Aplicar las normas del SNIP en el diseño de proyectos de salud pública en el contexto de Cobija.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, planificación y análisis crítico.

Roles Asignados

- **Administradores de Empresas (Estudiantes):** Diseñan y planifican el proyecto de inversión pública, asegurando que cumpla con las normativas del SNIP.
- **Representantes del Gobierno Municipal de Cobija:** Proporcionan orientación sobre las políticas públicas y necesidades de salud de la comunidad.
- **Médicos Oncólogos y Personal de Salud:** Ofrecen su experiencia sobre los requerimientos técnicos y humanos necesarios para el hospital.
- **Ciudadanos Afectados:** Representan a la comunidad de Cobija que se beneficiará del nuevo hospital, expresando sus necesidades y expectativas.

Desarrollo de la Simulación

Introducción al Escenario

- El docente presenta el contexto del proyecto, explicando la situación actual del tratamiento del cáncer en Cobija y la necesidad de un hospital especializado en oncología.

Análisis de la situación por parte de los estudiantes:

Identificación de Necesidades

Evaluar las necesidades de tratamiento para pacientes con cáncer en Cobija y sus alrededores.

Pasos a seguir:

Recolección de Datos Demográficos:

- Investigar la población de Cobija y áreas circundantes, incluyendo estadísticas sobre la incidencia del cáncer.
- Analizar datos de salud pública disponibles en informes gubernamentales o de organizaciones de salud.

Consulta con Expertos:

- Realizar entrevistas o encuestas a médicos oncólogos, enfermeras y otros profesionales de salud que trabajen en la región para obtener información sobre las necesidades de los pacientes.
- Preguntar sobre tipos de cáncer más comunes, etapas de diagnóstico y tratamientos disponibles actualmente.

Encuestas a Pacientes y Familiares:

- Diseñar encuestas para pacientes que han recibido tratamiento oncológico y sus familiares, preguntando sobre sus experiencias, necesidades no satisfechas y expectativas para un nuevo hospital.
- Recoger datos sobre la accesibilidad a tratamientos, tiempos de espera y calidad de la atención.

Análisis de Recursos Actuales:

- Evaluar la infraestructura existente para el tratamiento del cáncer en Cobija (hospitales, clínicas, centros de salud) y sus capacidades.
- Identificar la disponibilidad de personal especializado en oncología y su distribución en la región.

Identificación de Brechas:

- Analizar la información recopilada para determinar las brechas en la atención oncológica, como la falta de servicios de diagnóstico, tratamiento y apoyo psicológico.
- Preparar un informe que resuma las necesidades identificadas y las áreas críticas que el nuevo hospital debería abordar.

Investigación de Recursos

Identificar recursos disponibles y posibles socios que puedan colaborar en el proyecto.

Pasos a seguir:**Investigación de Fondos Públicos y Privados:**

- Investigar posibles fuentes de financiamiento público, como fondos del gobierno nacional y local, así como organismos internacionales que apoyen proyectos de salud.
- Considerar donaciones y financiamiento de fundaciones privadas y ONG que trabajen en el ámbito de la salud y el cáncer.

Identificación de Socios Estratégicos:

- Elaborar una lista de organizaciones no gubernamentales (ONGs), universidades y centros de investigación que trabajen en salud pública o cáncer.
- Contactar a estas organizaciones para discutir posibles colaboraciones en el proyecto, como la provisión de personal, capacitación o equipamiento.

Evaluación de Recursos Humanos:

- Investigar la disponibilidad de personal calificado en Cobija y alrededores, incluyendo médicos, enfermeras y técnicos en oncología.
- Analizar la posibilidad de atraer profesionales de otras regiones mediante incentivos, como salarios competitivos o condiciones laborales favorables.

Identificación de Equipos e Insumos:

- Investigar proveedores de equipos médicos y farmacéuticos que puedan abastecer al nuevo hospital, evaluando la calidad y costos de sus productos.
- Considerar la posibilidad de establecer alianzas con empresas de tecnología médica para la donación o financiamiento de equipos.

Análisis de Infraestructura:

- Evaluar la infraestructura necesaria para el hospital, incluyendo espacio físico, equipos médicos, y tecnologías de la información.
- Identificar terrenos disponibles y analizar su viabilidad para la construcción del nuevo hospital.

Elaboración de un Informe de Recursos:

- Preparar un documento que detalle los recursos disponibles, posibles socios y estrategias de financiación.
- Incluir un análisis de la capacidad de los socios identificados para contribuir al proyecto y cómo se alinean con los objetivos del hospital.

Etapas de Pre-Inversión

- Los estudiantes desarrollan las siguientes etapas según las normas del SNIP:
 - **Formulación del Proyecto:** Definir los objetivos, metas y actividades del hospital, incluyendo servicios de diagnóstico, tratamiento y apoyo psicológico.
 - **Análisis de Mercado:** Investigar la demanda de servicios oncológicos en Cobija y las expectativas de los pacientes.
 - **Estudio Técnico:** Evaluar la viabilidad técnica del proyecto, incluyendo la infraestructura necesaria, equipos médicos y el personal requerido.

- **Análisis Financiero:** Presupuestar costos de inversión, operación y mantenimiento, así como identificar fuentes de financiamiento.

Evaluación de Proyectos

- Una vez formulado el proyecto, los estudiantes deben realizar una evaluación que incluya:
 - **Análisis de Impacto:** Evaluar cómo el hospital contribuirá a mejorar la salud pública y la calidad de vida de los pacientes en Cobija.
 - **Indicadores de Éxito:** Definir métricas para medir el éxito del proyecto a corto y largo plazo, como tasas de tratamiento exitoso y satisfacción del paciente.
 - **Riesgos y Mitigación:** Identificar posibles riesgos (financieros, técnicos, sociales) y planificar estrategias de mitigación.

Presentación del Proyecto

- Los grupos presentan su propuesta de proyecto a los Representantes del Gobierno Municipal de Cobija y otros interesados, defendiendo su enfoque y metodología.
- Se fomenta el debate sobre las fortalezas y debilidades de cada propuesta, así como la viabilidad de su implementación.

Reflexión Final

El docente guía una discusión sobre:

- **Lecciones Aprendidas:** Reflexionar sobre la importancia de la planificación y evaluación en la gestión pública.
- **Rol del Administrador de Empresas:** Discutir cómo los administradores pueden influir en la formulación y ejecución de políticas de salud efectivas en Cobija.
- **Cumplimiento Normativo:** Analizar cómo las normas del SNIP ayudan a garantizar que los proyectos de inversión pública sean viables y sostenibles.
- **Análisis de las dificultades y fortalezas identificadas.**

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE SIMULACIÓN

C.D3 Planifica la gestión pública en el marco del Sistema de Planificación Nacional contemplando los reglamentos de inversión y pre-inversión en el contexto boliviano, tomando en cuenta las normas básicas del SNIP.

Simulación: Diseño de un Proyecto de Inversión Pública para Mujeres Emprendedoras en la ciudad de Cobija Contexto

En la ciudad de Cobija, muchas mujeres emprendedoras enfrentan desafíos significativos, como la falta de acceso a financiamiento, capacitación y redes de apoyo. La creación de un programa de inversión pública que apoye a estas mujeres es fundamental para fomentar su desarrollo económico y social, así como para mejorar la calidad de vida en la comunidad. Los participantes asumirán el rol de un equipo de administradores de empresas encargados de diseñar un proyecto de inversión pública que cumpla con las normas del Sistema Nacional de Inversión Pública (SNIP).

Objetivos de la Simulación

- Planificar un proyecto de inversión pública desde la etapa de pre-inversión hasta la evaluación.
- Aplicar las normas del SNIP en el diseño de proyectos orientados al empoderamiento económico de las mujeres en Cobija.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, planificación y análisis crítico.

Roles Asignados

- **Administradores de Empresas (Estudiantes):** Diseñan y planifican el proyecto de inversión pública, asegurando que cumpla con las normativas del SNIP.
- **Representantes del Gobierno Municipal de Cobija:** Proporcionan orientación sobre políticas públicas y necesidades de la comunidad en relación con el empoderamiento de las mujeres.
- **Expertos en Emprendimiento y Desarrollo Económico:** Ofrecen su experiencia sobre estrategias para apoyar a mujeres emprendedoras.
- **Mujeres Emprendedoras de Cobija:** Representan a las beneficiarias del programa, expresando sus necesidades y expectativas.

Desarrollo de la Simulación

Introducción al escenario

- El docente presenta el contexto del proyecto, explicando los desafíos que enfrentan las mujeres emprendedoras en Cobija, como la falta de acceso a financiamiento, capacitación y redes de apoyo.

Análisis de la situación

Los estudiantes, en el rol de Administradores de Empresas, realizan un análisis inicial que incluye:

- **Identificación de Necesidades:**
 - Evaluar las necesidades de las mujeres emprendedoras en Cobija mediante encuestas y entrevistas.
 - Identificar obstáculos comunes, como la falta de formación en gestión empresarial y acceso limitado a créditos.
- **Investigación de Recursos:**
 - Identificar recursos disponibles en la comunidad, como ONGs, instituciones educativas y programas gubernamentales que apoyen la capacitación y el financiamiento.

Etapas de Pre-Inversión

Los estudiantes desarrollan las siguientes etapas según las normas del SNIP:

- **Formulación del Proyecto:**
 - Definir los objetivos y metas del programa, como ofrecer capacitación en habilidades empresariales y acceso a microcréditos.
- **Análisis de Mercado:**
 - Investigar la demanda de productos y servicios ofrecidos por mujeres emprendedoras en Cobija, identificando nichos de mercado.
- **Estudio Técnico:**
 - Evaluar la viabilidad técnica del programa, incluyendo la infraestructura necesaria para las capacitaciones y el apoyo logístico.
- **Análisis Financiero:**
 - Presupuestar costos de implementación, operación y sostenibilidad del programa, así como identificar fuentes de financiamiento.

Evaluación de Proyectos

- Una vez formulado el proyecto, los estudiantes deben realizar una evaluación que incluya:

- **Análisis de Impacto:**
 - Evaluar cómo el programa contribuirá al empoderamiento económico de las mujeres y al desarrollo de la comunidad en Cobija.
- **Indicadores de Éxito:**
 - Definir métricas para medir el éxito del programa, como el número de mujeres capacitadas y el aumento en sus ingresos.
- **Riesgos y Mitigación:**
 - Identificar posibles riesgos (financieros, sociales, logísticos) y planificar estrategias de mitigación.

Presentación del Proyecto

Los grupos deben preparar una presentación clara y convincente que resuma su propuesta de proyecto para apoyar a mujeres emprendedoras en la ciudad de Cobija.

Pasos a seguir:

Estructura de la Presentación:

- **Introducción:** Breve presentación del grupo y del contexto del proyecto. Explicar la importancia del empoderamiento de las mujeres emprendedoras en Cobija.
- **Objetivos del Proyecto:** Definir los objetivos específicos que busca alcanzar el programa.
- **Metodología:** Describir las etapas de implementación del proyecto, incluyendo la capacitación, el acceso a financiamiento y la creación de redes de apoyo.
- **Análisis de Necesidades:** Presentar los hallazgos sobre las necesidades de las mujeres emprendedoras en la región.
- **Análisis de Recursos:** Detallar los recursos disponibles y los socios potenciales que apoyarán el proyecto.
- **Evaluación de Impacto:** Explicar cómo se medirá el éxito del programa, incluyendo indicadores de éxito y análisis de impacto.
- **Riesgos y Mitigación:** Identificar posibles riesgos asociados al proyecto y las estrategias para mitigarlos.

Materiales de Apoyo:

- Crear diapositivas (PowerPoint o similar) que resuman la información clave de manera visual.
- Incluir gráficos, tablas y fotos que ilustren la propuesta y hagan la presentación más atractiva.
- Preparar folletos o resúmenes impresos para los asistentes que contengan información clave del proyecto.

Ejercicio de Presentación

Cada grupo presentará su propuesta a los Representantes del Gobierno Municipal de Cobija y otros interesados.

Pasos a seguir:

- **Presentación Formal:**
 - Cada grupo tendrá un tiempo asignado (por ejemplo, 15-20 minutos) para presentar su proyecto, seguido de una sesión de preguntas y respuestas.
 - El portavoz del grupo comenzará la presentación, explicando el proyecto y su relevancia.
- **Defensa del Proyecto:**
 - Los estudiantes deben estar preparados para defender sus decisiones y justificar su enfoque.
 - Responder preguntas sobre la viabilidad del proyecto, el uso de recursos y la sostenibilidad a largo plazo.
 - Discutir cómo el proyecto se alinea con las políticas públicas y necesidades locales.

Debate y Retroalimentación

Fomentar un debate constructivo sobre las propuestas presentadas.

Pasos a seguir:

- **Debate Abierto:**
 - Después de cada presentación, los Representantes del Gobierno Municipal y otros interesados tendrán la oportunidad de hacer preguntas y expresar sus opiniones sobre las propuestas.
 - Los participantes pueden discutir las fortalezas y debilidades de cada proyecto, lo que puede incluir aspectos como:
 - La claridad de los objetivos y la metodología.
 - La sostenibilidad financiera del programa.
 - La efectividad de las estrategias de mitigación de riesgos.
- **Retroalimentación Constructiva:**
 - Se alienta a los asistentes a proporcionar comentarios constructivos sobre cómo cada propuesta podría mejorarse.
 - Los grupos deben estar abiertos a recibir críticas y sugerencias, lo que les permitirá reflexionar sobre su trabajo y considerar ajustes en su propuesta.

Reflexión Final

- El docente guía una discusión sobre:

- **Lecciones Aprendidas:** Reflexionar sobre la importancia de la planificación y evaluación en la gestión pública.
- **Rol del Administrador de Empresas:** Discutir cómo los administradores pueden influir en la formulación y ejecución de políticas de empoderamiento económico efectivas en Cobija.
- **Cumplimiento Normativo:** Analizar cómo las normas del SNIP ayudan a garantizar que los proyectos de inversión pública sean viables y sostenibles.

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE SIMULACIÓN

C.D3 Planifica la gestión pública en el marco del Sistema de Planificación Nacional contemplando los reglamentos de inversión y pre-inversión en el contexto boliviano, tomando en cuenta las normas básicas del SNIP.

Simulación: Diseño de un Proyecto de Inversión Pública para un Refugio Transitorio para Mujeres Víctimas de Violencia

Contexto

En Bolivia, la violencia contra las mujeres es un problema significativo que afecta a muchas familias. La creación de un refugio transitorio para mujeres víctimas de violencia es fundamental para proporcionar un espacio seguro y apoyo integral mientras las mujeres reconstruyen sus vidas. Los participantes asumirán el rol de un equipo de administradores de empresas encargados de diseñar un proyecto de inversión pública que cumpla con las normas del SNIP.

Objetivos de la Simulación

- Planificar un proyecto de inversión pública desde la etapa de pre-inversión hasta la evaluación.
- Aplicar las normas del SNIP en el diseño de proyectos destinados a la protección y apoyo de mujeres víctimas de violencia.
- Desarrollar habilidades de trabajo en equipo, planificación y análisis crítico.

Roles Asignados

- **Administradores de Empresas (Estudiantes):** Diseñan y planifican el proyecto de inversión pública, asegurando que cumpla con las normativas del SNIP.
- **Representantes del Gobierno Municipal:** Proporcionan orientación sobre las políticas públicas y necesidades de la comunidad en relación con la violencia de género.

- **Expertos en Derechos Humanos y Psicología:** Ofrecen su experiencia sobre los requerimientos técnicos y humanos necesarios para el refugio.
- **Mujeres Víctimas de Violencia:** Representan a las beneficiarias del refugio, expresando sus necesidades y expectativas.

Desarrollo de la Simulación

Introducción al Escenario

El docente presenta el contexto del proyecto, explicando la situación de la violencia contra las mujeres en Bolivia y la necesidad de un refugio seguro.

Análisis de la Situación

Los estudiantes, en el rol de Administradores de Empresas, realizan un análisis inicial que incluye:

- **Identificación de Necesidades:**
 - Evaluar las necesidades de las mujeres víctimas de violencia en la comunidad mediante encuestas y entrevistas.
 - Identificar los tipos de apoyo que requieren, como asistencia legal, psicológica y social.
- **Investigación de Recursos:**
 - Identificar recursos disponibles en la comunidad, como ONGs, instituciones gubernamentales y programas de apoyo existentes.

Etapas de Pre-Inversión

Los estudiantes desarrollan las siguientes etapas según las normas del SNIP:

- **Formulación del Proyecto:**
 - Definir los objetivos y metas del refugio, como proporcionar un espacio seguro y servicios de apoyo integral.
- **Análisis de Mercado:**
 - Investigar la demanda de refugios y servicios de apoyo para mujeres en la región.
- **Estudio Técnico:**
 - Evaluar la viabilidad técnica del refugio, incluyendo la infraestructura necesaria y el personal requerido (psicólogos, abogados, trabajadores sociales).
- **Análisis Financiero:**
 - Presupuestar costos de implementación, operación y sostenibilidad del refugio, así como identificar fuentes de financiamiento.

Evaluación de Proyectos

- Una vez formulado el proyecto, los estudiantes deben realizar una evaluación que incluya:
 - **Análisis de Impacto:**
 - Evaluar cómo el refugio contribuirá a la protección y empoderamiento de las mujeres víctimas de violencia.
 - **Indicadores de Éxito:**
 - Definir métricas para medir el éxito del refugio, como el número de mujeres atendidas y el porcentaje de ellas que logra reintegrarse a la sociedad.
 - **Riesgos y Mitigación:**
 - Identificar posibles riesgos (financieros, sociales, de seguridad) y planificar estrategias de mitigación.

Presentación del Proyecto

Roles Asignados

Administradores de Empresas (Estudiantes):

- **Portavoz del Grupo:** Uno de los estudiantes será el encargado de presentar la propuesta, resumiendo los puntos clave y defendiendo el enfoque del proyecto.
- **Expertos en Contenido:** Otros miembros del grupo estarán preparados para responder preguntas específicas sobre diferentes aspectos del proyecto, como análisis financiero, impacto social, y metodología de implementación.

Representantes del Gobierno Municipal:

- **Alcalde o Alcaldesa:** Lidera la sesión de presentación y hace preguntas generales sobre el proyecto.
- **Funcionarios de la Oficina de Igualdad de Género:** Se enfocan en la relevancia del refugio para las políticas de igualdad y protección de mujeres.
- **Expertos en Políticas Públicas:** Evalúan la viabilidad del proyecto desde la perspectiva de la gestión pública y el cumplimiento normativo.

Expertos en Derechos Humanos y Psicología:

- **Asesor en Derechos Humanos:** Proporciona retroalimentación sobre la alineación del proyecto con los principios de derechos humanos y la protección de las mujeres.
- **Psicólogo o Trabajador Social:** Aporta su perspectiva sobre la necesidad de servicios de apoyo psicológico y social en el refugio.

Mujeres Víctimas de Violencia:

- **Representantes de Beneficiarias:** Un grupo de estudiantes asume el papel de mujeres que han sido víctimas de violencia, expresando sus necesidades y expectativas sobre el refugio.
- **Defensoras de la Comunidad:** Pueden compartir experiencias sobre la importancia de contar con un refugio seguro y los servicios que consideran esenciales.

Observadores:

- **Estudiantes Observadores:** Otros estudiantes que no participan directamente en la presentación pueden actuar como observadores, tomando notas sobre el proceso, la efectividad de las presentaciones y las interacciones, para ofrecer retroalimentación después del simulacro.

Dinámica de la Presentación

- **Tiempo de Presentación:** Cada grupo de administradores tendrá un tiempo determinado (por ejemplo, 15 minutos) para presentar su propuesta.
- **Preguntas y Respuestas:** Después de cada presentación, los representantes del gobierno y otros interesados tienen un tiempo para hacer preguntas y dar su opinión sobre la propuesta.
- **Debate Constructivo:** Se fomenta un debate en el que se discuten las fortalezas y debilidades de cada propuesta, así como su viabilidad.

Reflexión Final

El docente guía una discusión sobre:

- **Lecciones Aprendidas:** Reflexionar sobre la importancia de la planificación y evaluación en la gestión pública.
- **Rol del Administrador de Empresas:** Discutir cómo los administradores pueden influir en la formulación y ejecución de políticas efectivas para la protección de mujeres.
- **Cumplimiento Normativo:** Analizar cómo las normas del SNIP ayudan a garantizar que los proyectos de inversión pública sean viables y sostenibles.
- Que sugieren para futuras experiencias
- Lo positivo y lo negativo

ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE SIMULACIÓN
C.D3 Planifica la gestión pública en el marco del Sistema de Planificación Nacional contemplando los reglamentos de inversión y pre-inversión en el contexto boliviano, tomando en cuenta las normas básicas del SNIP.
Simulación: Diseño de un Proyecto de Inversión Pública para un Centro Psicopedagógico para Niños en Cobija, Pando Contexto En Cobija, muchos niños enfrentan dificultades en su desarrollo emocional y educativo debido a factores como la violencia familiar, la pobreza y la falta de acceso a servicios de salud mental. La creación de un centro psicopedagógico que ofrezca apoyo educativo y psicológico es fundamental para ayudar a estos niños a superar sus desafíos y alcanzar su máximo potencial. Los participantes asumirán el rol de un equipo de administradores de empresas encargados de diseñar un proyecto de inversión pública que cumpla con las normas del SNIP. Objetivos de la Simulación • Desarrollar un proyecto de inversión pública desde la etapa de pre-inversión hasta la evaluación. • Aplicar las normas del SNIP en el diseño de proyectos orientados al bienestar de los niños en Cobija. • Fomentar habilidades de trabajo en equipo, planificación y análisis crítico. Roles Asignados Administradores de Empresas (Estudiantes): ○ Portavoz del Grupo: Presenta la propuesta del proyecto, defendiendo su enfoque y metodología. ○ Expertos en Contenido: Miembros del grupo listos para responder preguntas sobre aspectos específicos del proyecto, como análisis financiero y evaluación de impacto. Representantes del Gobierno Municipal de Cobija: ○ Alcalde o Alcaldesa: Lidera la sesión de presentación, formulando preguntas generales sobre el proyecto. ○ Funcionarios de la Oficina de Educación y Salud: Evalúan la relevancia del centro y su alineación con las políticas locales.

Expertos en Psicología y Educación:

- **Psicólogo Infantil:** Proporciona retroalimentación sobre la alineación del proyecto con las necesidades psicológicas de los niños.
- **Educador o Pedagogo:** Ofrece su perspectiva sobre el enfoque educativo y metodológico del centro.

Padres de Familia y Comunidad:

- **Representantes de Padres:** Expresan las necesidades y preocupaciones de la comunidad respecto a la educación y el bienestar de los niños.
- **Defensores de la Comunidad:** Comparten experiencias sobre la importancia de un centro de este tipo y cómo puede beneficiar a sus hijos.

Estudiantes Observadores:

- Otros estudiantes que no participan directamente en la presentación pueden actuar como observadores, tomando notas sobre el proceso y ofreciendo retroalimentación después de la simulación.

Desarrollo de la Simulación

Introducción al Escenario

El docente presenta el contexto del proyecto, explicando la situación actual de los niños en Cobija y la necesidad de un centro psicopedagógico.

Análisis de la Situación

Los estudiantes, en su rol de Administradores de Empresas, realizan un análisis inicial que incluye:

- **Identificación de Necesidades:** Recopilar datos sobre la cantidad de niños que requieren apoyo psicopedagógico y los tipos de dificultades que enfrentan.
- **Investigación de Recursos:** Identificar recursos disponibles en la comunidad, como ONGs y programas existentes que apoyen la educación y la salud mental.

Etapas de Pre-Inversión

Los estudiantes desarrollan las siguientes etapas según las normas del SNIP:

- **Formulación del Proyecto:** Definir los objetivos y metas del centro, como proporcionar atención psicopedagógica y actividades educativas para el desarrollo integral de los niños.

- **Análisis de Mercado:** Investigar la demanda de servicios psicopedagógicos en la región y la competencia existente.
- **Estudio Técnico:** Evaluar la viabilidad del centro, incluyendo la infraestructura necesaria y el personal requerido (psicólogos, educadores, terapeutas).
- **Análisis Financiero:** Presupuestar costos de implementación, operación y sostenibilidad del centro, así como identificar posibles fuentes de financiamiento.

Evaluación de Proyectos

- Una vez formulado el proyecto, los estudiantes deben realizar una evaluación que incluya:
 - **Análisis de Impacto:** Evaluar cómo el centro contribuirá al desarrollo integral de los niños y al bienestar de la comunidad en Cobija.
 - **Indicadores de Éxito:** Definir métricas para medir el éxito del centro, como el número de niños atendidos y mejoras en su desarrollo cognitivo y emocional.
 - **Riesgos y Mitigación:** Identificar posibles riesgos (financieros, operativos) y planificar estrategias de mitigación.

Presentación del Proyecto

- Los grupos presentan su propuesta de proyecto a los Representantes del Gobierno Municipal y otros interesados, defendiendo su enfoque y metodología.
- Se fomenta el debate sobre las fortalezas y debilidades de cada propuesta, así como la viabilidad de su implementación.

Reflexión Final

El docente guía una discusión sobre:

- Lecciones Aprendidas: Importancia de la Planificación y Evaluación en la Gestión Pública
- Rol del Administrador de Empresas: Influencia en Políticas Efectivas para el Bienestar Infantil
- Cumplimiento Normativo: Garantía de Viabilidad y Sostenibilidad

5.5 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación son fundamentales, ya que proporcionan información valiosa sobre el progreso y la comprensión de los estudiantes. Estos instrumentos permiten un seguimiento continuo del aprendizaje, apoyan la toma de decisiones informadas en la enseñanza, promueven la motivación de los estudiantes y fomentan la transparencia y la responsabilidad en el ámbito educativo (Romero, 2014).

El aprendizaje significativo se fundamenta en el descubrimiento activo por parte del estudiante, el cual se produce a través de desequilibrios, transformaciones y la integración de conocimientos previos. Este proceso implica la adquisición de nuevos conocimientos, contenidos y conceptos que están vinculados a los intereses, motivaciones, experimentación y pensamiento reflexivo del estudiante (Rivera, 2004).

Rivera (2004) también, señala que los elementos clave para lograr un aprendizaje significativo incluyen: las experiencias previas del estudiante, la presencia de un docente que actúe como mediador, facilitador y orientador del aprendizaje, el compromiso de los estudiantes con su autorrealización y la interacción para construir un juicio crítico. En este contexto, se considera que el aprendizaje es significativo cuando el estudiante puede encontrar utilidad en lo aprendido y establecer conexiones con su conocimiento previo. Este proceso se caracteriza por la realización de actividades con significado y actitudes por parte del estudiante, lo que le proporciona experiencia y conduce a un cambio relativamente permanente en sus conocimientos adquiridos.

Por lo que, el aprendizaje significativo se alcanza cuando los estudiantes pueden atribuir utilidad y establecer conexiones con su conocimiento previo, facilitado por experiencias significativas, un docente mediador y orientador, el compromiso de los estudiantes en su propio aprendizaje y la interacción para construir un juicio crítico. Los instrumentos de evaluación y las estrategias didácticas son herramientas clave en este proceso para medir y facilitar el aprendizaje significativo.

La rúbrica es una herramienta de evaluación que utiliza una escala cuantitativa y/o cualitativa, relacionada con criterios establecidos que evalúan las acciones de los estudiantes en función de los aspectos de la tarea o actividad a evaluar. Se pueden identificar principalmente dos tipos de rúbricas: las holísticas, que analizan el aprendizaje o la competencia de manera general, y las analíticas, que se enfocan en un área específica de aprendizaje. Además, la rúbrica permite la flexibilidad de ser diseñada para actividades generales o específicas. (Torrez y Perera, 2010).

A continuación, se presenta una propuesta de rúbrica para evaluar la simulación realizada por los estudiantes. Esta rúbrica está organizada en varias categorías, cada una con criterios específicos y niveles de desempeño.

Es importante señalar que, aunque existen otros instrumentos de evaluación que los docentes pueden utilizar, en esta propuesta se ha elegido la rúbrica. Este enfoque permite valorar no solo el resultado final, sino también el proceso, y, dado que los estudiantes están familiarizados con su estructura, fomenta que presenten la consigna y sus componentes de acuerdo con la competencia a alcanzar.

Rúbrica: Simulación				
C.D2 Interpreta los resultados de la Gestión Pública tomando en cuenta el análisis de competencia del gobierno.				
Asignatura: Administración pública I			4to Semestre	
Participantes:	1.			
	2.			
	3.			
	4.			
Indicador	5 puntos	3 puntos	2 punto	1 punto
Análisis de Resultados	Presentan un análisis profundo y detallado de los resultados de la gestión pública.	Realizan un análisis adecuado, aunque con algunos detalles que faltan.	Análisis superficial con pocos detalles relevantes.	No presenta un análisis claro o relevante.
	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto

Interpretación de la Competencia	Interpretan de manera clara las competencias del gobierno y su impacto en la gestión pública.	Interpretación adecuada, pero con algunas confusiones o imprecisiones.	Interpretación limitada; no se abordan todas las competencias relevantes.	No interpreta las competencias del gobierno.
Conexiones Teóricas	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
	Establecen conexiones sólidas entre la teoría y la práctica, respaldadas por ejemplos concretos.	Conexiones teóricas adecuadas, pero con ejemplos poco claros.	Conexiones débiles; pocos ejemplos o irrelevantes.	No establece conexiones entre teoría y práctica.
	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
Uso de Datos y Evidencias	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
	Utilizan datos y evidencias de manera efectiva para respaldar sus argumentos.	Usa algunos datos, pero podría mejorar en su relevancia o aplicación.	Pocos datos utilizados; la evidencia es escasa o irrelevante.	No utiliza datos o evidencia para respaldar argumentos.
Total				
Presentación de la simulación	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
	Ejemplifican cada uno de los roles y estos asumen el rol con propiedad dejando en evidencia la función del administrador de empresas.	Ejemplifican algunos de los roles con propiedad dejando en evidencia la función del administrador de empresas.	Muestran los roles con pero no con propiedad a la función del administrador de empresas.	Presentación desorganizada y confusa
Claridad en la Presentación	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
	Presentación clara, bien	Presentación comprensible, aunque	Presentación confusa o poco estructurada.	Presentación difícil de seguir.

	estructurada y fácil de seguir.	con algunos desordenes.		
	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
Participación en el Debate	Participan activamente y aporta ideas relevantes al debate, fomentando la discusión.	Participan, pero con contribuciones limitadas o poco relevantes.	Participación mínima; no se involucra en el debate.	No participa en el debate.
	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
Reflexión Crítica	Demuestran una reflexión profunda sobre los resultados y las competencias del gobierno.	Reflexionan adecuadamente, pero con algunas áreas poco exploradas.	Reflexión limitada; no aborda aspectos críticos.	No muestra reflexión crítica sobre el tema.
Total				

Fuente: elaboración propia

Rúbrica: Simulación				
C.D 3: Planifica la gestión pública en el marco del Sistema de Planificación Nacional contemplando los reglamentos de inversión y pre-inversión en el contexto boliviano, tomando en cuenta las normas básicas del SNIP				
Asignatura: Administración pública I			4to Semestre	
Participantes:	1.			
	2.			
	3.			
	4.			
Indicador	5 puntos	3 puntos	2 punto	1 punto
Contenido del Proyecto	Presenta un análisis completo y profundo de la situación, objetivos claros y metas específicas.	Presenta un análisis adecuado con objetivos generales.	Análisis superficial con metas poco claras.	Falta de análisis y objetivos confusos o inexistentes.

Investigación y Datos	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
	Utiliza datos relevantes y actualizados que respaldan la propuesta.	Utiliza datos en su mayoría relevantes, pero con algunas lagunas.	Datos limitados o poco relevantes.	No utiliza datos o la información es incorrecta.
Presentación de la simulación	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
	Exposición clara, organizada y convincente; se involucra al público.	Exposición clara, aunque con algunos puntos desorganizados.	Exposición comprensible, pero poco clara o desorganizada.	Exposición confusa, difícil de seguir o desinteresante.
	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
	Ejemplifican cada uno de los roles y estos asumen el rol con propiedad dejando en evidencia la función del administrador de empresas.	Ejemplifican algunos de los roles con propiedad dejando en evidencia la función del administrador de empresas.	Muestran los roles con pero no con propiedad a la función del administrador de empresas.	Presentación desorganizada y confusa
Respuestas a Preguntas	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
	Responden a todas las preguntas con confianza y claridad, demostrando un profundo conocimiento.	Responden a la mayoría de las preguntas con seguridad.	Responden a algunas preguntas, pero con dudas o imprecisiones.	No responden adecuadamente a las preguntas.
Total				
Colaboración en el Grupo	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
	Muestran una excelente colaboración y comunicación entre los	Colaboración adecuada, aunque algunos miembros participan menos.	Colaboración limitada; falta de comunicación efectiva.	Muy poca o ninguna colaboración entre los miembros.

	miembros del grupo.			
	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
Cumplimiento Normativo (SNIP)	El proyecto cumple completamente con las normas del SNIP, demostrando viabilidad y sostenibilidad.	Cumple en su mayoría con las normas del SNIP, aunque hay aspectos a mejorar.	Cumple parcialmente con las normas del SNIP.	No cumple con las normas del SNIP.
	5 puntos	3 puntos	2 puntos	1 punto
Impacto Potencial	Presentan un análisis claro del impacto social y educativo, con indicadores de éxito definidos.	Muestran un impacto potencial, pero con indicadores poco claros.	Impacto mencionado, pero sin análisis profundo.	No se consideran el impacto o es irrelevante.
Total				

Fuente: elaboración propia

5.6 VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

En el contexto educativo actual, la búsqueda de estrategias didácticas efectivas es fundamental para potenciar el aprendizaje y la formación integral de los estudiantes. En este sentido, el programa de simulación se presenta como una herramienta innovadora que permite a los estudiantes del cuarto semestre de la carrera de Administración de Empresas experimentar de manera práctica los conceptos teóricos aprendidos en el aula. En particular, en la asignatura de Administración Pública I, esta estrategia puede facilitar una comprensión más profunda de los procesos administrativos y la dinámica del sector público.

5.6.1 Método de validación

Para corroborar la propuesta expuesta en esta tesis, se empleó el método de evaluación participativa. Este enfoque se define como un proceso en el que los actores involucrados en el

proyecto, incluyendo a los integrantes del equipo y a la población beneficiaria, pueden expresar sus opiniones y sugerencias sobre el mismo. De este modo, tienen la posibilidad de influir en su desarrollo y en iniciativas futuras. Asimismo, esta evaluación analiza el grado de compromiso de los actores con el proyecto y la implementación de la estrategia de participación. (Evaluación participativa, 2019).

Es así que, la finalidad de validar este programa radica en valorar su eficacia y pertinencia como apoyo didáctico, analizando cómo contribuye al desarrollo de competencias en los futuros administradores de empresas. A través de esta validación, se buscó no solo enriquecer la experiencia educativa, sino también garantizar que los estudiantes estén mejor preparados para enfrentar los retos del mundo laboral en el ámbito de la administración pública.

A continuación, se procederá a detallar las actividades que se desarrollaron para llevar a cabo esta validación.

Actividad 1.

- ✓ Se presentó la propuesta a la docente, a quien se le solicitó que facilite los ejemplos de simulaciones y conforme los grupos de estudiantes.
- ✓ Se ingresó al aula y se realizó el ejercicio de 2 simulaciones

Actividad 2.

- ✓ En la ejecución de las simulaciones se identificaron ambigüedades como, por ejemplo: no estaban descritos los roles.
- ✓ Los estudiantes no tenían conocimiento de las normativas de gestión pública SISPLAN – SNIP

Actividad 3.

- ✓ Se realizaron los ajustes con base a las debilidades identificadas

5.6.2 Conclusión de la validación de la propuesta

En el contexto educativo contemporáneo, la implementación de estrategias didácticas efectivas es esencial para optimizar el aprendizaje y la formación integral de los estudiantes (Mancilla y

Beltrán, 2013). Por lo que, el programa de simulación se destaca como una herramienta innovadora que permite a los estudiantes del cuarto semestre de la carrera de Administración de Empresas aplicar de manera práctica los conceptos teóricos adquiridos en el aula, particularmente en la asignatura de Administración Pública I. Esta estrategia no solo facilita una comprensión más profunda de los procesos administrativos y la dinámica del sector público, sino que también prepara a los futuros administradores para enfrentar los desafíos del entorno laboral.

La validación del programa a través del método de evaluación participativa ha demostrado ser un enfoque eficaz para involucrar a todos los actores relevantes, permitiendo que expresen sus opiniones y contribuyan al desarrollo de la simulación como estrategia didáctica. Al identificar y corregir debilidades durante las simulaciones, como la falta de claridad en los roles y el desconocimiento de normativas de gestión pública, se ha podido ajustar el programa para maximizar su efectividad.

Es así que, la validación del programa de simulación no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también garantiza que los estudiantes estén mejor preparados para afrontar los retos del sector público, contribuyendo así al desarrollo de competencias clave en su formación profesional. Las actividades realizadas han sido fundamentales para identificar áreas de mejora y asegurar la pertinencia del programa como un apoyo didáctico valioso en la carrera de Administración de Empresas.

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En virtud de los objetivos propuestos, se presentan las siguientes conclusiones y recomendaciones:

6.1 CONCLUSIONES

La presente investigación ha diseñado un programa de simulación empresarial para la asignatura de Administración Pública I, en la carrera de Administración de Empresas de la Universidad Amazónica de Pando, cumpliendo con los objetivos establecidos. En primer lugar, se revisó la micro-currícula de la asignatura seleccionada y se constató que el primer criterio de desempeño tiene un enfoque teórico inductivo.

Para el diseño de la simulación, se realizó un diagnóstico de situación y un relevamiento de necesidades en colaboración con la docente que imparte la asignatura y los estudiantes. Esto permitió identificar los aspectos clave que debían abordarse en los escenarios de simulación, los cuales se desarrollaron para los criterios de desempeño dos y tres. Estos criterios requieren un análisis crítico de la eficiencia y efectividad de las políticas implementadas, así como un examen de cómo las competencias del gobierno afectan la calidad del servicio público y la satisfacción de las necesidades ciudadanas. Además, considera las normativas que regulan la inversión y los procesos de pre-inversión, garantizando que los proyectos públicos sean viables, sostenibles y alineados con las necesidades de desarrollo del país. Es así que, la propuesta refleja situaciones reales del entorno empresarial, permitiendo a los estudiantes experimentar de manera práctica los procesos administrativos y la dinámica del sector público. Los escenarios incluyen crisis de gestión, formulación de políticas y toma de decisiones en situaciones complejas, lo que enriquece tanto la comprensión teórica como la práctica de los estudiantes.

Así también, se han establecido instrumentos de evaluación específicos que permiten valorar el desempeño de los estudiantes durante las simulaciones. Estos instrumentos, que incluyen rúbricas y métodos de retroalimentación, facilitan una evaluación integral del aprendizaje, destacando no solo el conocimiento adquirido, sino también habilidades críticas como la toma

de decisiones, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. La implementación de estas evaluaciones ha proporcionado a los estudiantes una visión clara de sus fortalezas y áreas de mejora, promoviendo un aprendizaje significativo.

Posteriormente, la validación del programa de simulación como estrategia didáctica ha demostrado su eficacia en el fortalecimiento de la formación práctica de los estudiantes. A través de una evaluación participativa que involucró a docentes y estudiantes, se identificaron los beneficios de esta metodología, incluyendo un mayor compromiso y motivación hacia el aprendizaje. Los resultados indican un alto interés por parte de los estudiantes en participar en simulaciones, así como la percepción de que estas experiencias son fundamentales para su preparación profesional.

Por lo que, el programa de simulación como estrategia didáctica se consolida como una herramienta valiosa en la enseñanza de Administración Pública I, contribuyendo a una formación más integral y efectiva que prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del entorno laboral actual y además, sirve como referencia para otras asignaturas.

6.2 RECOMENDACIONES

- ✓ Se recomienda ofrecer talleres y capacitaciones continuas para los docentes que imparten, para que se familiaricen con las metodologías de simulación y las herramientas didácticas necesarias para implementar de manera efectiva el programa.
- ✓ Realizar revisiones periódicas de los escenarios de simulación para garantizar que reflejen situaciones actuales y relevantes del entorno empresarial y del sector público.
- ✓ Elaborar un banco de casos reales para la praxis de los estudiantes acorde a la necesidad del contexto.
- ✓ Fomentar alianzas estratégicas con entidades gubernamentales y empresas del sector privado puede enriquecer el programa de simulación.

- Evaluación Participativa. (2019). Evaluación participativa (Capítulo 10). <https://evalparticipativa.net/wp-content/uploads/2019/06/40.-evaluacion-participativa-capitulo-10.pdf>
- León, A., y Cañas, R. (2014). Modelos de simulación en la Escuela de Administración de Negocios. *InterSedes*, 15(31), 95-108. <https://www.redalyc.org/pdf/666/66631887007.pdf>
- Lucio, R. (2009). La Gestión de la Enseñanza y el Aprendizaje. Colección Seminario Permanente de Pedagogía- SPP; No. 1, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.
- Films, D. (1994). El papel de la Educación frente a los desafíos de las transformaciones científico-tecnológicas. Publicado con autorización de los editores. Presentado Volumen II, Módulo V del Curso de Formación de Administradores de la Educación, publicado en Buenos Aires por el Ministerio de Cultura y Educación de la República Argentina, la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO-Buenos Aires) y la Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), del libro "Para qué sirve la escuela". Tesis. Grupo editorial Norma. Buenos Aires. www.oei.es/oeivirt/fp/cuad1a06.htm
- Fernández March, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educación Siglo XXI*, 24, 35-56. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/152/135>
- Frade, L. (2009). Desarrollo de competencias en educación: desde preescolar hasta el bachillerato. México, DF: Inteligencia Educativa.
- Freire, W., y Gallardo, W. (2023). *Simulación empresarial como herramienta de innovación en aprendizaje universitario*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/372053609_Simulacion_Empresarial_como_Herramienta_de_Innovacion_en_Aprendizaje_Universitario
- García, J. (2011). Modelo educativo basado en competencias: Importancia y Necesidad. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*. <https://www.redalyc.org/pdf/447/44722178014.pdf>
- Gómez, A., y Acosta, E. (2003). Acerca del trabajo en grupos o equipos. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352003000600011
- Gómez, J. (s/f). El aprendizaje experiencial. https://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_5/1/3.Gomez_Pawelek.pdf
- Gómez, J. (2015). Las competencias profesionales. <https://www.medigraphic.com/pdfs/rma/cma-2015/cma151g.pdf>
- Gough, V. E., y Whitehall, S. G. (1962). Máquina de prueba de neumáticos universal. En G. Eley (Ed.), *Actas del 9.º Congreso Internacional Técnico de Automóviles, discusión de la Federación Internacional de Sociedades de Ingenieros de Técnicas de Automóvil (FISITA)* (pp. 117-137). Institución de Ingenieros Mecánicos.

- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *Recimundo*, 4 (3), 163-173. 10.26820/recimundo/4. (3). julio.2020.163-173
- Grow, G. (1991) “Enseñando a los estudiantes a ser autodirigidos”, en <http://www.famy.edu/sjmga/ggrowse>.
- Hernández Gutiérrez, L. S., Barona Nuñez, A. V., López León, E., Daniel Guerrero, A. B., Durán Cárdenas, C., Ortiz Sánchez, A. G., y Olvera Cortés, H. E. (2021). La importancia de la simulación como estrategia didáctica. En *Formación docente en las universidades* (pp. 347-358). Universidad Nacional Autónoma de México. <https://cuaed.unam.mx/publicaciones/libro-formacion-docente-universidades/pdf/Cap-21-Formacion-Docente-en-las-Universidades.pdf>
- Hernández, E., y Díaz, A. (2020). *Estrategia del aprendizaje situado bajo el modelo de educación constructivista*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/345703592_Estrategia_del_aprendizaje_situado_bajo_el_modelo_de_educacion_constructivista
- Heitele, D. (1975). Una visión epistemológica e ideas estocásticas fundamentales. *Estudios educativos en matemáticas*, 6, 187-205.
- Ibáñez, C. (2007). Diseño curricular basado en competencias profesionales: una propuesta desde la psicología interconductual. *Revista de Educación y Desarrollo*, Número XIX (6). http://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/6/006_Bernal.pdf
- Jauregi, Z. (2020). La simulación como estrategia metodológica en la Facultad de Educación de la Universidad del País Vasco. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7538267.pdf>
- Johnson, B. y Onwuegbuzie, A. (2004). Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come [Los métodos de investigación mixtos: un paradigma de investigación cuyo tiempo ha llegado]. *Educational Researcher*, 33(7), 14-26. <http://edr.sagepub.com/cgi/content/abstract/33/7/14>
- Jonassen, D. (2000). El diseño de entornos constructivistas de aprendizaje. En C. Reigeluth (Ed.), *Diseño de la instrucción: Teoría y modelos* (pp. 225-249). Madrid: Aula XXI Santillana
- Kolb, D. (2014). *Aprendizaje Experiencial: La Experiencia como Fuente de Aprendizaje y Desarrollo*. Estados Unidos: Pearson Education.
- Landín, P. R. y Sánchez, E. (2011). Niveles de razonamiento Probabilístico de estudiantes de bachillerato frente a tareas de distribución binomial. *Educação Matemática Pesquisa*. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Educação Matemática. ISSN 1983-3156, 12(3).
- Mansilla, J., y Beltrán J. (2013). Coherencia entre las estrategias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas. *Perfiles educativos*, 139(35).

- Masson, R., y Rennie, F. (2006). *eLearning: Los conceptos clave*. Londres: Routledge.
- Merriam, S., y Caffarella, R. (1999). *Aprendizaje en la edad adulta: Una guía completa*. Editorial Jossey-Bass.
- Orozco, J., Cruz, A., y Díaz, A. (2020). *Simulación como estrategia didáctica en las prácticas de formación docente: Experiencia en la carrera Ciencias Sociales*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/342457292_Simulacion_como_estrategia_didactica_en_las_practicas_de_formacion_docente_Experiencia_en_la_carrera_Ciencias_Sociales
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846096005.pdf>
- Ortega, R. (2008). Competencias para una educación cosmopolita. *Andalucía Educativa* (66). de www.oei.es/es58.htm
- Paris, S., y Winograd, P. (2001). El papel del aprendizaje autorregulado en la enseñanza contextual: principios y prácticas para la preparación de docentes. En *Education Research and Development Centers* (Programa PR/Award Number R305R70004, administrado por la Oficina de Investigación y Mejora Educativa, Departamento de Educación de EE. UU.).
- Pérez, J., y González, A. (2012). *La simulación de negocios como estrategia pedagógica*. Cuaderno de Pedagogía Universitaria, 9(17), 44-49. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9301054.pdf>
- Pinto, S. (2010). Conocimiento didáctico del contenido sobre la representación de datos estadísticos: estudios de casos con profesores de Estadística en carreras de Psicología y Educación. Tesis doctoral en educación matemática. Universidad de Salamanca, España.
- Rama, C. (2011). La incorporación de la práctica estudiantil en las universidades latinoamericanas como nuevo paradigma educativo. <https://www.redalyc.org/pdf/373/37319199006.pdf>
- Rial, A. (2007). Diseño curricular por competencias: el reto de la evaluación. <http://hdl.handle.net/10256/819>
- Rivera, J. (2004). *El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes*. http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf
- Rodríguez, F. (2007). Generalidades acerca de las técnicas de investigación cuantitativa. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4942053.pdf>

- Ross Owen, T. (1999). La disposición para el aprendizaje autodirigido entre estudiantes de posgrado: implicaciones para el programa de orientación. *Journal of College Student Development*, 40(6), 739.
- Romero, F. (2009). *Aprendizaje significativo y constructivismo*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf
- Sagástegui, D. (2004). Una apuesta por la cultura: el aprendizaje situado. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*. <https://www.redalyc.org/pdf/998/99815918005.pdf>
- Salas, R., y Ardanza, P. (1995). La simulación como método de enseñanza y aprendizaje. *Educ Med Super v.9 n.1* http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21411995000100002
- Shulman, L. S. (1986). Aquellos que entienden: Crecimiento del conocimiento en la enseñanza. *Investigación Educativa*, 15(2), 4-14.
- Tobón, S. (2007). El enfoque complejo de las competencias y el diseño curricular por ciclos propedéuticos. *Revista Acción Pedagógica* (16). www.dialnet.unirioja.es
- Torrez, J., Perera, V. (2010). *La rúbrica como instrumento pedagógico para la tutorización y evaluación de los aprendizajes en el foro online en educación superior*. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36815128011.pdf>
- Zhong-Zheng, L. (2013). Un marco de construcción para el diseño de sistemas de aprendizaje tipo juego: Su efecto en diferentes tipos de aprendices. *British Journal of Educational Technology*, 44(2), 208-224.
- Universidad de Guadalajara (s/f). Toma de decisiones. http://www.cutonala.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/toma_de_decisiones_0.pdf
- Wharta, E., y Faljoni, A. (2004). El concepto de contextualización presente en los libros de texto de química brasileños. <https://revistas.unam.mx/index.php/req/article/download/66079/57991/192788>

- Yanes, E. (2005). Los fundamentos del diseño curricular por competencias laborales. Teoría curricular. de <http://www.ilustrados.com/tema/7253/fundamentos-diseno-curricular-competenciaslaborales.html>
- Zaltman, G., Duncan, R. y Holbek, J. (1973). *Innovaciones y organizaciones*. Nueva York: J. Wiley & Sons.
- Asamblea Legislativa Plurinacional de Bolivia. (2009). *Constitución Política del Estado Plurinacional de Bolivia*. <https://www.asambleanacional.org.bo>
- Comité Ejecutivo de la Universidad Boliviana. (2014). Reglamento de innovación curricular del Comité Ejecutivo de la Universidad Boliviana. *La Paz, Bolivia: Comité Ejecutivo de la Universidad Boliviana*.
- Comité Ejecutivo de la Universidad Boliviana. (2023). Modelo educativo Comité Ejecutivo de la Universidad Boliviana. *La Paz, Bolivia: Comité Ejecutivo de la Universidad Boliviana*
- [Universidad Amazónica de Pando. \(2024\).](#) Modelo de formación superior universitaria, Universidad Amazónica de Pando. *Cobija, Pando: [Universidad Amazónica de Pando](#).*

ANEXOS

Anexos 1

Guía de entrevista N°1 Coordinadora de Carrera

Objetivo de la entrevista:	Relevar información con la Coordinadora de la carrera de Administración de Empresas, para conocer el contexto del desarrollo práctico en el proceso de formación de los estudiantes.
----------------------------	--

1. ¿La carrera de Administración de empresas cuenta con Reglamento prácticas?
2. Sí - No
3. ¿Cuál es la razón por la que la carrera de Administración de Empresas no cuenta con un reglamento formal de prácticas?
4. ¿Qué obstáculos enfrenta la carrera para implementar prácticas laborales efectivas para los estudiantes?
5. ¿Podría describir cómo se equilibra la formación teórica con la práctica desde los proyectos formativos la carrera?
6. ¿Ha recibido comentarios de los estudiantes sobre la falta de prácticas laborales y cómo afecta su aprendizaje?
7. ¿Cómo considera que la falta de experiencia práctica impacta la preparación de los estudiantes para el mercado laboral actual?
8. ¿Está abierta la universidad a implementar innovaciones como un programa de simulación empresarial? ¿Qué factores considerarían para su adopción?
9. ¿Qué beneficios cree que un Programa de Simulación Empresarial podría aportar a la formación de los estudiantes en Administración de Empresas?
10. ¿Qué recursos (humanos, técnicos, financieros) serían necesarios para desarrollar un programa de simulación empresarial eficaz?
11. ¿Cómo se podría evaluar el aprendizaje y la efectividad de un programa de simulación empresarial en la formación de los estudiantes?

12. ¿Qué estrategias considera que podrían implementarse a corto plazo para mejorar la formación práctica en la carrera de Administración de Empresas?
13. ¿Si tuvieras que elegir como prueba piloto una asignatura para elaborar una propuesta de simulación empresarial, cual asignaturas elegirías?

Anexos 2

Guía de entrevista N°1 Docente

Objetivo de la entrevista:	La finalidad de la presente entrevista es obtener información relevante al uso de estrategias didácticas que se promueven en la asignatura de Administración Pública I y conocer que innovaciones para la fortalecer la praxis formativa se pueden sugerir.
----------------------------	---

1. **¿Cuáles considera que son los objetivos principales de un programa de simulación en la enseñanza de Administración Pública I?**
 - a) Mejorar la comprensión teórica
 - b) Fomentar habilidades prácticas
 - c) Promover el trabajo en equipo
2. **¿Qué elementos específicos cree que son esenciales para incluir en un programa de simulación?**
 - a) Escenarios realistas
 - b) Herramientas tecnológicas
 - c) Actividades interactivas
3. **¿Cómo podría un programa de simulación contribuir a la formación práctica de los estudiantes en esta asignatura?**
 - a) Proporcionando experiencia práctica
 - b) Aumentando la motivación
 - c) Mejorando la retención del conocimiento
4. **¿Qué características debería tener un programa de simulación para adaptarse a las necesidades de los estudiantes?**
 - a) Flexibilidad
 - b) Accesibilidad
 - c) Actualización constante
5. **¿Qué tipo de situaciones o escenarios considera que serían más relevantes para incluir en el programa de simulación?**
 - a) Casos de estudio históricos
 - b) Situaciones actuales del sector público
 - c) Escenarios hipotéticos
6. **¿Cómo podría la retroalimentación de los estudiantes mejorar el diseño del programa de simulación?**
 - a) Identificando áreas de mejora
 - b) Ajustando la dificultad

- c) Incorporando nuevas ideas
7. **¿Qué competencias profesionales específicas deberían potenciarse a través de un programa de simulación?**
- a) Toma de decisiones
 - b) Liderazgo
 - c) Resolución de problemas
8. **¿Qué recursos tecnológicos o materiales considera necesarios para implementar un programa de simulación efectivo?**
- a) Materiales didácticos
 - b) Programa de simulación específico a la competencia lograr
 - c) Capacitación docente
9. **¿Cómo evalúa la efectividad de un programa de simulación en comparación con otros métodos de enseñanza?**
- a) Más efectiva
 - b) Igualmente, efectiva
 - c) Menos efectiva
10. **¿Qué sugerencias tiene para asegurar que el programa de simulación se mantenga actualizado y relevante?**
- a) Revisión periódica del contenido
 - b) Incorporación de nuevas tendencias
 - c) Instrumentos de evaluación

Anexos 3

Encuesta Estudiantes

Objetivo de la entrevista:	Relevar información con los estudiantes de la carrera de Administración de Empresas, para conocer el contexto del desarrollo práctico en el proceso de formación de los estudiantes.
----------------------------	--

¿Conoces si la carrera de Administración de Empresas cuenta con un reglamento formal de prácticas?

- ☐ Sí
- ☐ No

¿Cómo crees que la ausencia de un reglamento de prácticas afecta tu formación como estudiante?

- ☐ No afecta
- ☐ Afecta levemente
- ☐ Afecta moderadamente
- ☐ Afecta significativamente

Desde tu perspectiva, ¿cuáles son los principales obstáculos que enfrenta la carrera para implementar prácticas laborales efectivas? (Selecciona las que apliquen)

- ☐ Falta de convenios con empresas
- ☐ Recursos limitados
- ☐ Falta de interés de los estudiantes
- ☐ Otros (especificar): _____

¿Cómo describirías el equilibrio entre la formación teórica y práctica en tu experiencia en la carrera?

- ☐ Muy teórica
- ☐ Algo teórica
- ☐ Equilibrada
- ☐ Muy práctica

¿Has sentido que la falta de experiencias prácticas ha afectado tu preparación para el mundo laboral?

- ☐ No
- ☐ Levemente
- ☐ Moderadamente
- ☐ Significativamente

¿Qué tan interesado estarías en participar en un programa de simulación empresarial?

- ☐ Muy interesado
- ☐ Interesado
- ☐ Poco interesado
- ☐ Nada interesado

**¿Qué beneficios esperas obtener de un Programa de Simulación Empresarial?
(Selecciona las que apliquen)**

- ☐ Mejora en habilidades prácticas
- ☐ Conocimiento aplicado
- ☐ Experiencia en trabajo en equipo
- ☐ Otros (especificar): _____

Según tu opinión, ¿qué recursos serían esenciales para que un programa de simulación empresarial sea exitoso? (Selecciona las que apliquen)

- ☐ Infraestructura tecnológica
- ☐ Material didáctico
- ☐ Capacitación de docentes
- ☐ Colaboración con empresas
- ☐ Otros (especificar): _____

¿Qué métodos de evaluación consideras que serían más efectivos para medir el aprendizaje en un programa de simulación empresarial? (Selecciona las que apliquen)

- ☐ Exámenes escritos

- ☐ Proyectos grupales
- ☐ Presentaciones orales
- ☐ Retroalimentación continua

¿Qué cambios o estrategias sugerirías para mejorar las oportunidades de aprendizaje práctico en la carrera de Administración de Empresas? (Selecciona las que apliquen)

- ☐ Más convenios con empresas
- ☐ Talleres prácticos
- ☐ Mentorías
- ☐ Otros (especificar): _____

Glosario

Simulación: Proceso de recrear situaciones del mundo real en un entorno controlado para el aprendizaje práctico.

Escenario: Contexto o situación específica creada para la simulación, que refleja desafíos y decisiones empresariales.

Evaluación: Proceso de medir el desempeño y la comprensión de los estudiantes a través de instrumentos diseñados.

Competencias: Conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que los estudiantes deben desarrollar para su formación profesional.

Didáctica: Método y técnica de enseñanza que busca facilitar el aprendizaje efectivo en los estudiantes.

Instrumentos de evaluación: Herramientas utilizadas para valorar el rendimiento de los estudiantes, como rúbricas, pruebas y observaciones.

Formación práctica: Enfoque educativo que prioriza la aplicación de conocimientos en situaciones reales o simuladas.

Administración pública: Rama de la administración que se ocupa de gestionar recursos y servicios públicos, y de la implementación de políticas.

Contexto empresarial: Entorno donde operan las organizaciones, incluyendo factores económicos, sociales y políticos que afectan su funcionamiento.

Validación: Proceso de comprobar la efectividad y pertinencia del programa de simulación en la enseñanza.

Interacción: Relación activa entre estudiantes, profesores y el entorno de simulación que enriquece el proceso de aprendizaje.

Retroalimentación: Información proporcionada a los estudiantes sobre su desempeño, que les ayuda a mejorar y aprender.

Aprendizaje experiencial: Método educativo que enfatiza el aprendizaje a través de la experiencia directa y la reflexión sobre esa experiencia.

Desempeño: Efectividad y calidad con la que los estudiantes realizan las tareas y actividades durante la simulación.

Estrategia didáctica: Plan o enfoque estructurado que se utiliza para facilitar el aprendizaje y alcanzar los objetivos educativos propuestos.