

LOS “JUEGOS GERENCIALES” EL PRESENTE DE LA GERENCIA



AUTOR

Jaime Antonio Plata Bogoya
Ingeniero de Sistemas
Universidad Católica de Colombia - UCC
Estudiante de 10mo Semestre de Administración de Empresas
Universidad Nacional de Colombia – UNAL
japlatab@unal.edu.co
COLOMBIA

Fecha de Recepción del Artículo: Abril 10 de 2008

Fecha de Aceptación del Artículo: Agosto 04 de 2008

Artículo Tipo 1

RESUMEN

El propósito de éste artículo es mostrar una revisión general de los Juegos Gerenciales, partiendo de sus orígenes, dentro de los que se destacan Juegos clásicos como el Go¹ y el Monopolio que definitivamente marcaron un hito en éste proceso, así como Simuladores tan sofisticados como los usados en las Guerras Mundiales, y obviamente llegando hasta lo que hoy se conoce como Juegos Gerenciales o de Negocios, que sin duda alguna han sido ejes fundamentales, para el cambio total de la tradicional forma de ver y aprender a hacer negocios en el mundo empresarial. En segunda medida se muestran algunas interesantes experiencias y casos que se han venido desarrollando en el mundo, como los de la Universidad de Wharton en Estados Unidos; en una siguiente etapa, al artículo evidencia situaciones destacables que se están llevando a cabo dentro del marco del contexto Colombiano, tal como el de algunas Universidades que efectivamente están usando este tipo de herramientas, siendo un caso de estos el de la Universidad Nacional, del mismo modo, se exponen casos bastante elaborados como lo es, el Desafío SEBRAE, que empezó como una propuesta netamente local en el Brasil y actualmente se ha extendido y fortalecido en muchos países de Latinoamérica; en la última parte de éste escrito se realiza una conceptualización específica, muy necesaria para entender el funcionamiento y fundamento de estas herramientas; para finalmente, darle paso a unas conclusiones generales del tema.

PALABRAS CLAVE

Juegos Gerenciales.
Simulación.

Educación.
Experiencia
Competencias.

1. El Go es el juego más antiguo del mundo que actualmente se practica.

ABSTRACT

The main goal in this paper is to show a general point of view about Management Games, at the beginning it shows the first origins of them, it explains how different classics games like Go and Monopoly were a icon of this process, besides, simulators used by two World War and until current games that have been very important for the complete changing of the traditional way to see and learn to make business in the companies world. After, the article explains some interesting experiences and cases that have been developed in around of the world, like the Wharton University in United Estates of America; On the other hand, the paper illustrates something in Colombian's context, like some Universities that have used those tools, for example the National University. In addition to that, there is other special case like Desafío SEBRAE, it began as a option in Brasil but currently, it has extended in many Latin-American Countries. Furthermore, the paper to make a specific conceptualization, that is very necessary for understanding how these Games work; finally the article exposes some general conclusions.

KEYWORDS

Management games
Simulation
Education
Experience
Skills

**“Hacer negocios es un juego,
el mejor juego del mundo si
sabes cómo jugarlo”**

Thomas J. Watson, fundador de IBM.

**“Todo el mundo quiere ganar,
pero sólo ganan aquellos que
se preparan para ganar”**

Mark Cuban, Propietario del equipo Dallas Mavericks.